

ECTS 2000

Mega-Messe: alle Neuheiten auf über 20 Seiten

CD 2

Top-Demos: Sudden Strike • Airfix Dogfighter • Blair Witch Project • Heavy Metal F.A.K.K. 2 • Tony Hawk's Pro Skater 2 • V-Rally 2

Top-Videos: Colin McRae Rally 2 • Mafia • e-racer

Extras: Moorhuhn 2 • Minispiel: Cultures – The Beginning • Delta Force Add-on

Musik: Merregnon-Medley • Project-X '99-Remix

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

**doppelter Umfang
gleicher Preis**

CD 1



deutsche Vollversion
Erotik-Sim mit Superblondine Lula

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

Commandos 2

Angespielt: hochexplosive Grabenkämpfe mit Pyros Elitetruppe

Alarmstufe Rot 2

Test: rasanter Schlagabtausch mit originellen C&C-Einheiten

Medienterror

Exklusiv-Reportage: Wie sich Spieler gegen die Hexenjagd im TV wehren

Ja, ich will...

ReLoop

NEU!

Art.Nr.
CDR7041

29,95*
DM

Total abgedreht ... ReLoop!

Der virtuelle Loop Remixer ReLoop ermöglicht Dir, neue, abgefahrene Samplesequenzen im WAVE-Format zu erstellen. Deine Samples werden automatisch in bis zu 32 Teile zerhackt, die Du mit der Maus auf einfachste Art und Weise neu zusammensetzen kannst.



- Loop Remixer zum Erstellen neuartiger Sampleloops im WAVE-Format
- Einfachstes **Remixen per Drag'n Drop**
- 2 Loops gleichzeitig veränderbar
- Abspeicherbare **Presets** (Voreinstellungen)
- **Timestretching** in Echtzeit (Geschwindigkeitsanpassung ohne Tonhöhenveränderung)
- Effekte können beliebig ein gesetzt und verändert werden (z.B. Lautstärke, Panorama, etc.)
- Inklusive **500 professioneller Samplesequenzen** in Tonstudioqualität
- Dt./engl. Anleitung auf CD



Karpov Schach 2000

NEU!

Das Schachprogramm des vielfachen Weltmeisters!

- **2D und 3D-Ansicht;** 3D-Ansicht einstellbar (drehen, kippen, zoomen des Feldes)
- Analysefunktion
- Datenbank mit über **1,4 Mio. Meister-Partien**



- Eröffnungsbuch mit über **220.000 Positionen**
- 4 verschiedene Schachbretter und sieben verschiedene Figurensätze

- Sehr spielstark (**2.400 ELO**)
- Variable Spielstärke
- Speichern von Partien und Eingabe von Stellungen möglich
- Beliebige Zurücknehmen und Nachspielen von Zügen

Entwickelt von Stefan Meyer-Kahlen
(3-facher Computerschach-Weltmeister)



Art.Nr.
CDR7046

49,95*
DM



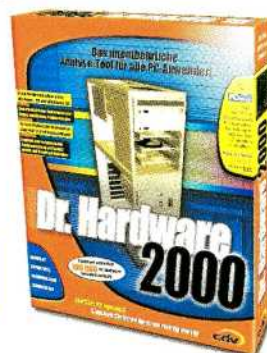
VOM DEUTSCHEN
SCHACHBUND EMPFOHLEN!

Dr. Hardware 2000

NEU!

Art.Nr.
CDR7024

34,95*
DM



Das unentbehrliche Analyse-Tool für alle PC-Anwender - jetzt nochmals erweitert!

Dr. Hardware analysiert mehr als nur der Nachfolger, sondern auch Grund auf neu!

- Echtes Windows 95/98
- Unentbehrliche Installations- und Problemlösungstools
- Genaue Prüfung der Konfiguration



Sandra Pro 2000

NEU!

Art.Nr.
CDR7030

49,95*
DM



Läuft Ihr Rechner mit voller Leistung?

Sandra zeigt Ihnen Informationen und Konfigurationen zu (fast) allen Hardwarekomponenten Ihres Rechners (inkl. undokumentierter Funktionen).

Sandra hilft Ihnen bei der Fehlersuche oder ermittelt die Geschwindigkeit Ihres Rechners im Vergleich zu anderen Systemen und gibt wertvolle Tipps zur Optimierung.

"Das Nonplusultra der Analyse-Tools!"

"Bestes Analyse-Programm!"

online today Analyse-Tip

www.cdv.de



PAYBACK

Jetzt zahlen wir es Ihnen heim!

Kein anderes Spielmagazin gibt es länger. Seit geschlagenen neun Jahren halten Sie PC JOKER die Treue, heute kriegen Sie dafür die Quittung: ein frischer, neuer Look und vor allem der doppelte Umfang – zum alten Preis! Mit ab sofort noch mehr Inhalt wollen wir uns bei den Menschen bedanken, die es sich durch Ihre fortwährende Unterstützung verdient haben. Und wir möchten auch alle neuen Spieler bestmöglich mit kompetenten Informationen und unterhaltsamer Lektüre zu unserem Hobby versorgen.

Ist das nicht vernünftiger als sein Geld in abenteuerliche Übersee-Engagements zu investieren? Sicher, auch wir wollen „Global Player“ sein. Aber eben nicht in dem Sinn, dass wir unsere Energie in Projekte stecken, von denen hierzulande niemand etwas hat. Vielmehr wollen wir unsere langjährige Erfahrung dazu nutzen, über den internationalen Spielmarkt zu berichten, wie er sich für die Fans hier vor Ort darstellt. Dies zukünftig noch schöner und umfassender tun zu können, haben wir uns einiges kosten lassen!

Freuen Sie sich also auf eine neue Joker-Ära mit noch ausführlicheren Tests der jüngsten Software, noch mehr Lösungshilfen zu schweren Games, noch aktuelleren News aus aller Welt. Auf lesenswerte Reportagen und Hintergrundberichte, auf das Neueste

aus dem Internet. Auf wertvolle Tipps, auf unentbehrliche Hardware. Und natürlich auf immer hochwertigere Vollversionen als zusätzliches Bonbon ohne Aufpreis. Der Anfang ist gemacht – viel (Lese- und Spiel-)Spaß wünscht Ihnen damit,

Ihr Joker-Team

Onkel Tom's Hütte

...nennen die Hardware-Freaks in der Redaktion den Joker neuerdings: Unsere **Kooperation mit Tom's Hardware Guide** garantiert Ihnen zukünftig die fundiertesten Tests von Grafikkarten, CPUs, Monitoren etc. – immerhin können die weltweit anerkannten Profis aus dem Internet auf Labs in Europa und den USA zurückgreifen! Wo unser neues Qualitätssiegel drauf ist, da ist also auch Spitzenqualität drin. Dafür stehen PC JOKER und Tom's Hardware Guide mit ihren guten Namen.



Commandos 2



Spähen, planen, zuschlagen: Im Paradies für Taktik-Tüftler meuchelt erstmals auch eine Frau. Alles wird größer, schöner und variantenreicher, sogar Fahrzeuge darf man jetzt selbst steuern! Der erste Einsatzbericht einer spielbaren Version...

ab Seite

40

ECTS 2000

Europas größte Spielemesse fand letztmalig auf dem Londoner Olympia-Gelände statt, nächstes Jahr zieht man in die Docklands um. Und weil nicht alle Hersteller anwesend waren, hatten wir umso mehr Zeit für einzelne Highlights. Es warten Bilder, Trends und Infos auf mehr als 30 Seiten...

ab Seite **54**



C&C: Alarmstufe Rot 2



Echtzeitstrategie mit Turbolader und Adrenalingarantie, Superwaffen mit zwölf Minuten Vorwarnzeit: schnellere Engine und schnelleres Gameplay im Kampf gegen die rote Gefahr – Atombomben und explodierende Hunde inklusive...

ab Seite **120**

Medienterror

Hexenjagd auf PC-Gamer: Die ARD berichtete über eine LAN-Party unter dem Motto „Mord per Mausklick“. Jetzt haben einige Spieler die Nase davon voll, im TV als Killer abgestempelt zu werden, und rufen zum Widerstand auf!

ab Seite **32**

11/00

Aktuell**20 News****Angespielt****40 Commandos 2****Aufbaustrategie**

86 Hintergrund: Krieg der Knilche

96 Anno 1503

88 Die Siedler 4

92 Die Völker 2

Messe**54 Wegweiser durch die ECTS 2000**

78 Battle Isle: Dark Space

60 Chicken Run

70 Colin McRae Rally 2.0

57 Demonworld 2

82 Diablo 2 Expansion

79 DSA: Armalion

80 Escape from Monkey Island

68 F1 Championship 2000

78 Fog

58 Gunman Chronicles

64 Hitman: Codename 47

68 Il-2 Sturmovik

78 Insane

58 Mafia

62 No One Lives Forever

74 Patrizier 2

57 Peacemakers

76 Pizza Connection 2

72 Pro Rally 2001

56 Rim

58 Rune

56 Sacrifice

79 Stupid Invaders

79 The Watchmaker

64 The World Is Not Enough

66 Tomb Raider: Die Chronik

72 V-Rally 2

56 Warrior Kings

68 World Sports Cars

29 **Messe-Termine****Reportage**

32 Hexenjagd: Spieler gegen Medienterror

30 **Spielmusik** Merregnon**Rubriken****50 Abo Service****11 Begleit-CD**

14 Demos, Patches & Goodies

12 Vollversion: Wet

184 Charts**239 Comic****3 Editorial****244 Gewinner****244 Impressum****244 Inserenten****6 Interna****240 Leserbrief****238 Lösungsindex****Preisausschreiben**

83 Diabolisch tolle Preise

30 Merregnon – signierte Edition

7 Monitor zu gewinnen

245 Produktinfo**212 Shop****Special**

205 Der endgültig letzte Amiga Joker

8 Stadtgespräch**186 Testindex**

166 Update Budget, Add-on & Compilation

246 Vorschau**Spielerests****Abenteuer**

150 Cold Blood

164 Konung: Legends of the North

164 Shadoan

Action

162 Carmageddon TDR 2000

146 Crimson Skies

163 Die Sumpfhuhn Jagd

163 Frogger 2: Swampys Revenge

163 Moorhuhn 2

Sport

158 Bundesliga 2001 Fußball Manager

160 Bundesliga Stars 2001

154 Mercedes Benz Truck Racing

162 NASCAR Heat

Simulation

163 Jagdverband 44: Screaming Eagles

Strategie

120 C&C: Alarmstufe Rot 2

132 Homeworld Cataclysm

138 Star Trek: New Worlds

164 Submarine Titans

130 Sudden Strike

134 The Moon Project

Online**News****168 Party-Termine****Previews**

170 Star Peace: Rise of the Tycoons

Internet

176 Die neuesten Browser

174 Sterben Flatrates aus?

Technik**News****188 Messe-Neuheiten****Grafikkarten**

196 Die Elite der aktuellen 3D-Boards

198 3dfx Voodoo 5 5500

199 ATI Radeon

199 Hercules Prophet 2 MX

198 nVidia GeForce 2 Ultra

Prozessoren

192 Intel Developer Forum

Windows Millennium Edition**Fachbegriffe****200 Kaufempfehlungen****Lösungshilfen****Komplettlösungen**

224 Cold Blood

232 Imperium der Ameisen

218 Sudden Strike

Cheats & Tricks

236 Arcatera

236 Blair Witch Volume One

236 Bundesliga Stars 2001

236 Carmageddon TDR 2000

236 Deus Ex

236 Diablo 2

237 Moorhuhn 2

237 Star Trek: New Worlds

237 Star Trek Voyager: Elite Force

237 Sudden Strike

237 Sydney 2000

237 Tony Hawk's Pro Skater 2

Klingon Academy

Spiele-Veteranen stellen sich vor

■ Michael Labiner (40), Herausgeber

Anfang 1983 sollte ich als freier Journalist einen Einsteigerartikel über das „EG 2000 Colour Genie“ schreiben – und wusste nicht einmal, dass so ein Computer ohne Software nur wenig taugt! Doch bald hatte ich meinen eigenen C-64, 1988 folgten der A500 und ein Job als Chefredakteur bei der „Amiga Special“. Meiner Liebe zu **Adventures und Actionstrategie** entsprang 1989 der „Amiga Joker“, Deutschlands erstes Game-Mag für nur ein Modell. Zwei Jahre später hob ich den PC Joker aus der Taufe...



■ Steffen Schamberger (36), stellv. Chefred./Bildredaktion

Seit ich Anfang der 80-er mein erstes Telespiel mit diversen Pong-Varianten gekauft habe, verbrachte ich ungezählte Stunden mit C-64, Amiga 500 und 1200, SNES, Gameboy, Playstation und N64. Nach 14 Semestern Studium traf mich vor sieben Jahren die Erkenntnis, dass die Diplompädagogik wohl gut auf mich verzichten kann: Am 1. Januar 1994 machte ich beim Joker Verlag mein Hobby zum Beruf. Nach wie vor zocke ich bis auf Egoshooter jedes Genre gerne, am liebsten **Rollenspiele, Sport und Rundenstrategie**.



■ Michael "Trille" Trier (37), Redakteur

Ich bin der einzige nicht im Joker Verlag ausgebildete Redakteur; alle Kollegen sind und waren quasi Eigenzüchtungen. Ich hingegen habe während eines Germanistikstudiums meine Novizenzeit bei der seligen „PC Power“ abgeleistet. Schon im Alter von 14 Jahren spielte ich gerne Pong auf dem elterlichen TV, später schoben sich Computer wie C-16, 64-er, Amigas und PCs in den Mittelpunkt des Interesses. Für deren Innenleben kann ich mich übrigens genauso begeistern wie für **Adventures, Rollen- und Strategiespiele**.



■ Brigitta Labiner (31), Geschäftsleitung

Wer seit über zehn Jahren mit einem Verleger verheiratet ist, hat ein schönes Leben? Von wegen: Ob Rechnungswesen, Verwaltungsarbeit, Verhandlungen mit Druckereien und Firmen zur CD-Duplikation oder Korrektur der Heftseiten, ich bin das Mädchen für alles! Da bleibt leider viel zu wenig Zeit für meine geliebten **Strategiespiele** vom Schlage eines *Warcraft 2* oder *Populous – The Beginning*. Die Familie will auch noch umsorgt und die neuen Games wollen zumindest kurz angecheckt sein. Ein Frauenschicksal.



■ Markus Ziegler (27), Redakteur

Wie Steffen bin ich privat ein ausgesprochen leidenschaftlicher Konsolenzocker und kann ebenfalls ein abgebrochenes Studium vorweisen. Die Informatik hat mich nämlich nicht allzu lange begeistert, weshalb ich am 1.11.1995 zum Joker-Team stieß. Meine geliebten **Kampfsportspiele** bekomme ich als PC-Tester zwar selten auf den Schreibtisch, aber **Renn- und Rollenspiele, Flugsimulationen oder Adventures** gibt es ja reichlich. Und wenn ich mal nicht gerade irgendwelche Artikel schreibe, betreue ich so nebenbei auch unsere Homepage.



■ Paul Kautz (24), Redakteur

Wer bereits im zarten Alter von elf Jahren vor dem Computer hängt, der landet unweigerlich beim Joker – jedenfalls wars bei mir so. Nach Abi, Zivildienst und einem Job bei einer Chemnitzer Computerfirma dachte ich 1998, es könne nicht schaden, mal eine Bewerbung zu schreiben. Konnte es auch nicht, denn seither vergeude ich meine Jugend mit der Bearbeitung unserer Lösungshilfen und diversen Konsolenspielen. Was noch an Energie übrig bleibt, fließt in **Egoshooter, Actionadventures, Flugsimulationen oder Echtzeitstrategie**.



■ Richard „Richy“ Löwenstein (30), Chefredakteur

Ist es wirklich schon 20 Jahre her, dass ich mir einen Sinclair ZX 81 selbst zusammengelötet habe? Es folgte die generationstypische Zockerkarriere über TI-99/4A, C-64, diverse Konsolen und Amiga bis hin zum PC. Oft konnte ich mein Taschengeld mit Assembler-Spielen für Firebird, Magic Bytes, Markt & Technik, Computec und andere aufstocken, dann rief der Joker: Seit 1991 teste ich bevorzugt **Action- und Renngames** – schon als Ausgleich für die anstrengenden Verhandlungen mit den Spieleherstellern.



■ Reinhard „Jack“ Fischer (35), Redakteur

Meine erste große Computerliebe war anno 1984 ein Commodore VC-20, der zwei Jahre später vom großen Bruder C-64 abgelöst wurde. Bald darauf vervollständigte ein Amiga 1000 die Familie, 1990 konnte ich schließlich stolz einen 486-er-Tower mein Eigen nennen. Wieder zwei Jahre später stieß ich zum Joker-Team, wo ich seither **Flugsimulationen, Strategie- und Aufbau-spiele** auf Herz und Nieren teste. Da ich mich außerdem in den weiten Welten des Internets daheim fühle, werden Sie mein Kürzel häufig im Online-Teil finden.



■ Timo Koch (20), Redakteur

Rat Race hieß das Computerspiel, welches mich schon mit neun Jahren an Commos Brotkasten fesselte. Seither sind Computer und Spiele aus meinem Leben nicht mehr wegzudenken: Bei diversen Amigas, Konsolen, Handhelds und seit 1993 auch vor PCs bin ich zu Hause – solange keine Flugsimulation läuft; dieses Genre kann ich nicht ausstehen. Als Joker-Filius bleibt mir das seit Juli 2000 auch erspart, mein Zuständigkeitsbereich sind die Cover-CDs und **Aufbaustrategie sowie Wirtschaftssimulationen**.



Das Kriegsmuseum

Das neue Rundenstrategical *Panzer General: Unternehmen Barbarossa* präsentierte SSI im niederbayerischen Rottau/Pocking stilgerecht in einem mit Tarnnetz überdeckten Armeezelt, es folgte ein Rundgang durch das **Privatmuseum im Hof Niedermeier**. Hier durfte Steffen Kurioses aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg bestaunen: vom zum Nudelsieb umgearbeiteten Stahlhelm über einen vier Tonnen schweren Suchscheinwerfer mit einer Reichweite von 15.000 Metern bis hin zum Tank einer V2-Rakete.



Monitor zu gewinnen

Sie wollen einen **Viewsonic PS 775**? Verständlich, denn der 17-Zoll-Monitor überzeugt durch hohe Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel und seine geringe Bautiefe von nur 39 cm. Praktisch sind auch die im Fuß integrierten USB-Stecker für Pads oder Mäuse und die komfortable Druckeranpassung per „View-match“. Noch praktischer, dass wir einen solchen Bildschirm (bei Ausschluss des Rechtsweges) unter allen verlosen, die uns bis zum 7.11. 2000 eine Karte oder Mail schicken!

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



Machen Sie Ihr Spiel

...hieß es für Jack im Casino von Baden-Baden, **Deutschlands ältester Spielbank**. Der Besuch (inklusive 50 Mark Gewinn) gehörte ebenso zum Rahmenprogramm wie ein mehrgängiges Menü im Nobelrestaurant „Medici“ – bei CDV lässt man sich nicht lumpen, wenn es um *Sudden Strike* geht!

Die Miniumfrage...

finden Sie ab sofort auf Seite 245.

GOthIC™

DU BIST AUF DEM WEG IN DIE FREIHEIT...



Co-Published by:



www.gothicthegame.com

DTP NEUE MEDIEN
COM-KOM INTELLIGENCE

Sexappeal im PC-Spiel

Lula, Lara, Julie: Mindestens ein L, zwei Silben und abnorme Kurven scheinen nötig zu sein, damit die Sexbombe im PC-Game hochgeht. Wirklich? Was ist dran am Cybersex?



Jürgen Werner (39), Informatiker

„Lula? Kenn ich nicht, interessiert mich nicht. Ich mag Rollenspiele – aber nur wegen einer nackten Amazone kaufe ich doch keins!“



Herrmann Sogl (16), Schüler

„Wet kenne ich nicht, Lula schon. Das ist doch wie mit Lara, die kennt doch wegen der Werbung auch jeder. Mir egal, so was brauche ich nicht.“



Maximilian Wagner (18), Schüler

„Ich habe nichts gegen sexy Frauen in PC-Spielen. Aber nur zum Gucken, Cybersex ist Humbug! Gefühle lassen sich nicht programmieren.“



Christian Müller (32), Softwareentwickler

„Ich spiele Flugsims. Da baue ich mir die Flieger selbst, Stewardessen sind überflüssig. Andererseits, wenn die echt hübsch wären...“



Florian Nikitsch (23), Student

„Das Problem bei Erotikspielen ist nicht die Erotik, sondern das fehlende Spiel. Meistens kann man das Gameplay doch vergessen!“



Hans Georg von Ribbeck (21), Student

„Biing! war zu komplex, als Dia-Show wäre es okay gewesen. Aber wenn das Cybersex-Ding abgeht, lasse ich mich am PC festketten – geil!“



Jörg Langer (25), Beamter

„Die meisten Internetanschlüsse gibts nur wegen der Sexseiten. Aber Cybersex wird nie kommen, dafür gibts ja schon die 0190-Nummern.“



Markus Hühnemörder (29), Dozent für US-Kulturgeschichte

„Cybersex ist Trash-Fiction, in den USA sexchatten die Studenten sogar während der Vorlesungen!“



Valentin Reyher (20), Hotelfachmann

„PC und Sex? Nein, irgendwie passt das nicht. Und beim Spielen interessieren mich Gameplay und Atmosphäre, nicht Oberweiten.“

Das meinen Frauen aus der Branche



Emily Whigham (24), Redakteurin bei Giga

„Cybersex? Wie soll das denn gehen? Ein Rechner kann mich nicht befriedigen, da hätte ich viel zu viel Angst vor dem Kurzschluss...“



Claudia Rieflin (35), CDV-Pressesprecherin

„Klar kann über die Tastatur gehaucht, gestammelt und gestöhnt werden. Verbalerotik kommt doch im Alltag viel zu kurz – leider.“



Daphne Cisneros (29), Layouterin

„Ich habe diese an sich langweiligen Kunstfrauen auf dem Rechner schon oft in Form bringen müssen – so was können sich nur Männer ausdenken!“



Frauke Schliekau (22), Giga-Moderatorin

„PC und Erotik, klar! Das Netz wimmelt doch von sexy Photos attraktiver Männer wie Keanu Reeves. Aber echte Erotik gibts so nicht, die will ich live!“

Nächstes Thema

Aktuell wie nie: LAN-Parties, Treffpunkte der Szene. Hier werden aus Pseudonymen Menschen, aus Wettbewerben gesellschaftliche Ereignisse. Doch auf solchen Events werden eben auch bevorzugt indizierte Spiele gezockt – also doch die technologische Variante der Satansanbetung? Bis zur nächsten Ausgabe holen wir wieder Meinungen ein, auch Ihre: Zuschriften mit Bild, Berufs- und Altersangabe bitte an nachstehende Adresse, auch Themenvorschläge werden gerne entgegengenommen.

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

GOthic™



KANNST DU ENTKOMMEN?



Produktinfo 010



Der 13. Krieger



www.gothicthegame.com

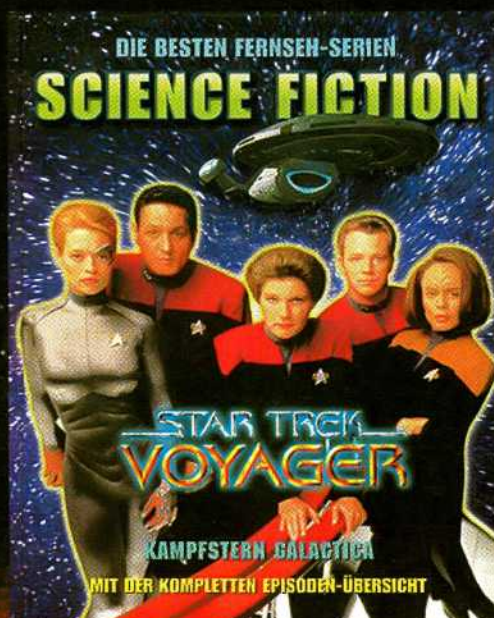


Co-Published by:



EGMONT

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE



Die limitierte Buchausgabe für alle Voyager-Fans!

Mit komplettem Episodenführer einschließlich der 5. Staffel, die gerade bei SAT.1 ausgestrahlt wird. 150 farbige Seiten, DM 3,-

www.t-m-shop.de

BUFFY ANGEL XENA HERCULES
STARGATE SG-1 BABYLON 5 STAR TREK
STAR WARS AL BUNDY AKTE X
HIGHLANDER ALIEN SIMPSONS
SCREAM SLIDERS CHARMED
HORROR SPLATTER EROTIK
ZOMBIE HALLOWEEN NIGHTMARE
BUECHER MAGAZINE VIDEOS CD
DVD T-SHIRTS FOTOS ZUBEHOER
MERCHANDISE U.V.M.

Von der CLASSIC-Serie bis zu VOYAGER

Das große STAR TREK Buch



Alle Serien, alle Filme mit kompletten EPISODE GUIDES

TELEVISION Publikation

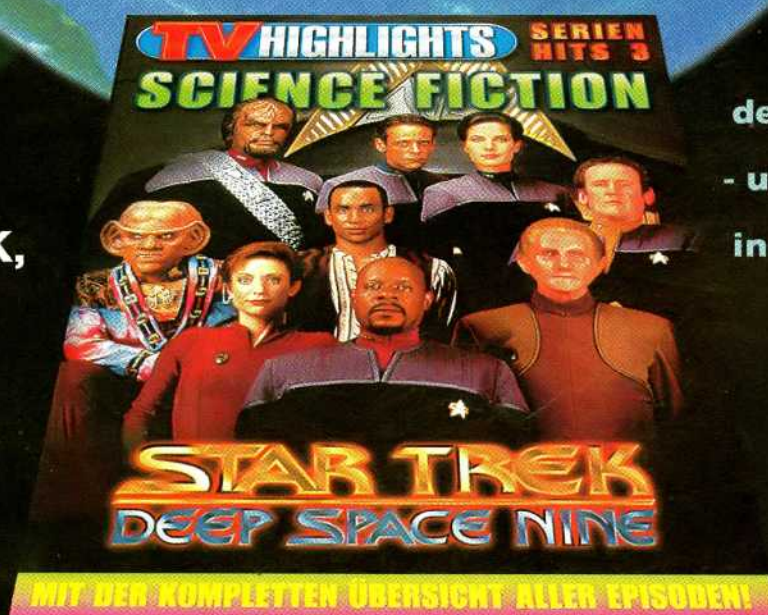
MPW

Eine ultimative Luxusausgabe über das gesamte Star Trek Universum. Von Raumschiff Enterprise bis zu Voyager: Produktionen, Hintergründe, Schauspieler, komplette, Episodenführer. Gebundene Luxusausgabe, DM 49,-

www.t-m-shop.de

Alles für den Filmfreund

In unserem INTERNET-SHOP finden Sie einige hundert STAR TREK, STAR WARS, AKTE X und BUFFY Artikel zu fairen Preisen.



Die sieben Staffeln der Kultserie komplett - und alle 176 Episoden in TOP GUIDE-Qualität!

Serien Hits 3

200 durchgehend farbige Seiten

DM 29,80

TELE-MOVIE-SHOP

Der Medienversandhandel

Wiehenweg 14 • 32479 Hille • Tel. 05703-95904 • Fax 05703-95906

Begleit-CD

VollversionS. 12

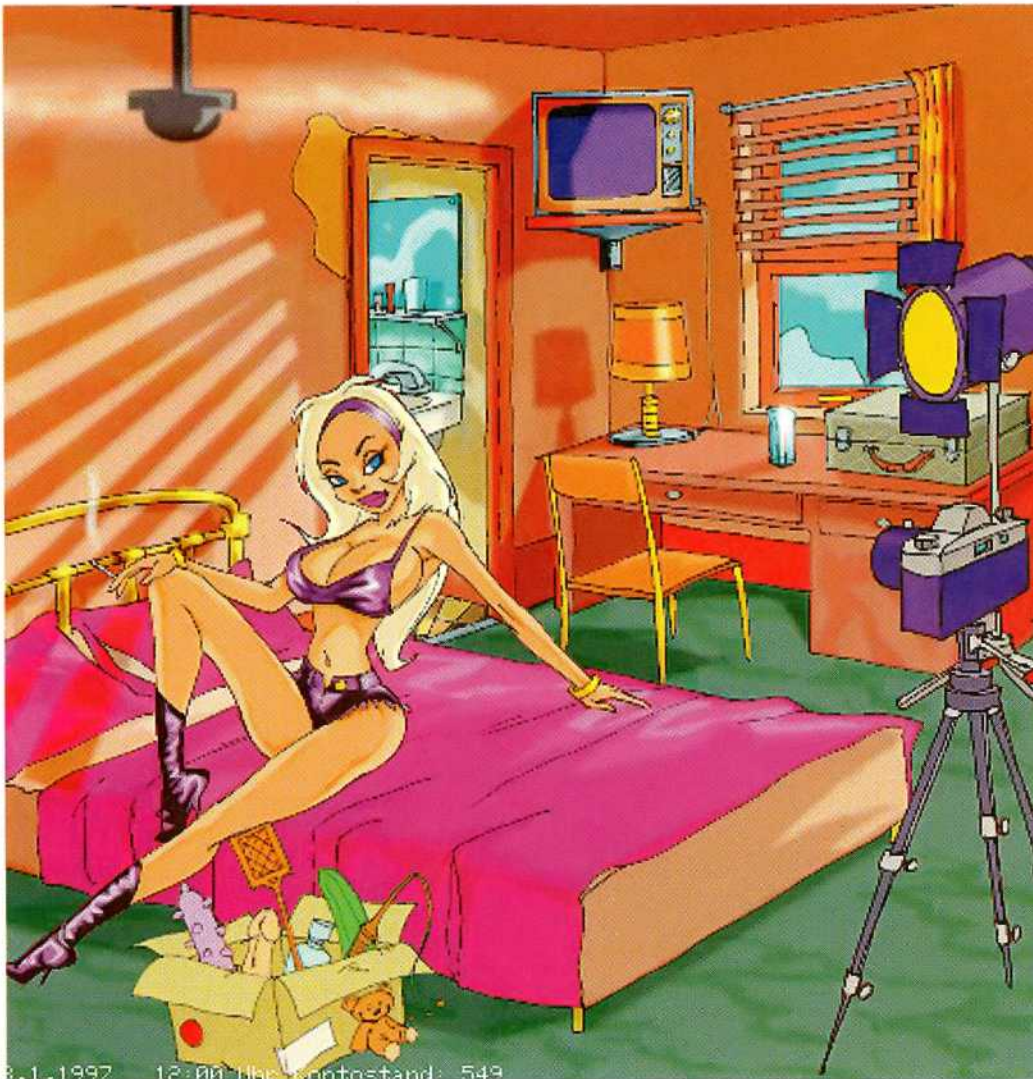
Demos, Patches & GoodiesS. 14

VOLLVERSION

Wet: The sexy Empire



Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case! Auf CD 2 im Verzeichnis „CD-Inlays“ finden Sie das Cover auch als Bitmap zum Ausdrucken auf das von Ihnen bevorzugte Papier. Jewel-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf der Seite 212 erhältlich.



Zu Beginn muss ein Motelzimmer für die Foto- und Videosessions herhalten

Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98. Legen Sie die CD 1 in Ihr Laufwerk, die **Installation startet automatisch**. Falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen. Es werden ca. 25 MB an Daten in das von Ihnen gewählte Verzeichnis kopiert. Die Frage, ob Sie DirectX installieren möchten, verneinen Sie bitte. Bei Bedarf finden Sie die aktuelle Version DirectX 7 auf der CD 2 im Verzeichnis „Goodies“.

Starten Sie das Programm schließlich aus dem von Ihnen gewählten Eintrag im Windows-Startmenü mit der Datei WET; zum Spielen muss die CD eingelegt sein. In seltenen Fällen kann es zu Programmabstürzen nach dem Abspielen einer Videosequenz im Fenster kommen. Starten Sie die Software dann bitte erneut, drücken Sie in einem neuen Spiel F2 und wählen die Option „Vollbild“. Damit sollte das Problem behoben sein.

Handbuch und Cheats

Die **komplette deutschsprachige Anleitung** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch“ der CD 2. Zum Betrachten benötigen Sie den **Adobe Acrobat Reader** aus der Rubrik „Goodies“ von selbiger Beilagscheibe. Alle relevanten Informationen zur jeweiligen Szene sind durch Druck auf die F1-Taste auch direkt aus dem Spiel abrufbar. Ein kleines **Cheatprogramm**, das Ihnen unendlich viel Geld verschafft und/oder den Timer deaktiviert, haben wir ebenfalls in



den Handbuchordner gepackt. Bei Interesse kopieren Sie die Datei WETCHEAT.EXE bitte auf Ihre Festplatte und starten anschließend das Spiel. Mit der Tastenkombination ALT + TAB kehren Sie zu Windows zurück und doppelklicken die Cheatdatei. Wählen Sie dann die gewünschte Option und nehmen über die Taskleiste das Game wieder auf.

Sie ist blond, vollbusig und supersexy. Und sie ist Kult: Lula hat schon mehr Spielern schlaflose Nächte beschert als Lara! Wir bieten Ihnen diesen Monat die Vollversion jenes Games auf Begleit-CD, mit dem das PC-Luder zu Ruhm gekommen ist...

Ihre Aufgabe ist es, sich mit Hilfe der virtuellen Sexbombe vom erfolglosen Bankräuber zum millionenschweren Pornoproduzenten hochzuarbeiten. Schlüpfen Sie in die Rolle des Ganoven Boogy, der gerade um seinen Anteil an einem Überfall geprellt wurde. Nach einer heißen Nummer mit Lula haben Sie deren und Ihre wahren Talente erkannt: Das FBI auf den Fersen und gefälschte Papiere in der Tasche kaufen Sie sich eine preiswerte Foto- und Filmausrüstung, um in einem Präriekaff gewagte Aufnahmen zu machen.

Das nötige Kleingeld besorgt Lula als Stripperin in einer Bar, ein paar krumme Dinger stocken das Konto auf. Warum nicht Betrunkene vermöbeln und beklaulen? Auch lässt sich manch ahnungsloser Kneipengast mit getürkten Fotos erpressen. Wer seine Sache gut macht und sich nicht erwischen lässt, zieht mit Lula bald in die Großstadt um – Stufe zwei auf dem Weg zum Pornokönig. Hier lassen sich für

Busen & Business: Lula inside!

gutes Geld bessere Movies realisieren, allerdings schläft auch die Konkurrenz nicht. Mit dem

Ausbau einer Ladenkette in elf US-Metropolen zündet dann Stufe drei. Bis zu sechs Filialen pro Standort wollen mit erotischen Utensilien verkaufsfördernd eingerichtet und gemanagt werden, lästige Mitbewerber hält man sich durch Sabotageakte vom Hals. Haben Sie schließlich 50 Millionen Dollar in der Tasche, können Sie einen eigenen Satelliten ins All schießen, um die ganze Welt mit Ihren Schmuddelvideos zu versorgen.

Die stufenweise Aufteilung des Gameplay macht Wet zu drei komplex-unterhaltsamen Wirtschaftssimulationen in einer: erotische SVGA-Grafiken statt öder Bilanzen, alle Aktionen in Echtzeit und mit viel Humor präsentiert. Musik aus den unterschiedlichsten Stilrichtungen begeistert das Ohr und eine reale Lula in erklärenden Videosequenzen das Auge. Diesem Bestseller von CDV kann man(n) auch drei Jahre nach der Erstveröffentlichung nicht widerstehen!

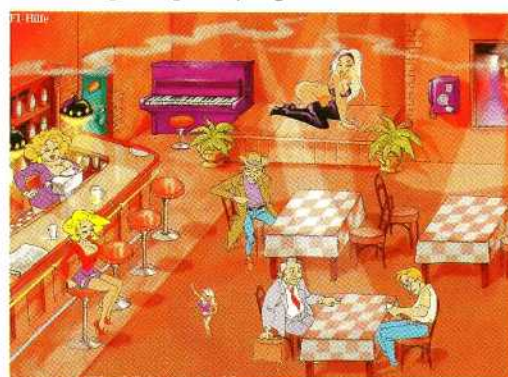


Die sexy Video-Lula heit in Wirklichkeit Andrea und ist gelernte Reprografen



Gegen einige Sixpacks helfen Rocker gerne mit schlagkrftigen Argumenten aus

Vollbusige Mdels vom Lande lassen sich relativ kostengnstig als Spielgefhrtinnen anheuern



Mit einem glcklichen Hndchen kann man bei Wrfelspielen in der Bar den Kontostand aufbessern



Der weibliche Sheriff hat ungewhnliche sexuelle Vorlieben

Du willst wirklich mein Sklave sein ?

Wet: The Sexy Empire

Ungewhnlich: eine komplexe Wirtschaftssimulation voll prickelnder Erotik!

Hersteller	Interactive Strip/CDV
Originalwertung	Ausgabe 7/97, 74%
Umfang	3 Spielabschnitte mit unterschiedlicher Zielsetzung
Prsentation	sexy Comicgrafik in SVGA-Highcolor, 20 Minuten Realvideos, wechselnde Musikstcke in Stereo, deutsche Sprachausgabe
Steuerung	Maus
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	luft bereits ab einem 486-er mit 100 MHz, Win 95/98, 8 MB RAM und 25 MB freiem Speicherplatz auf der HD
Handbuch & Installation	Autoinstallation, deutschsprachige Anleitung im PDF-Format auf CD 2 im Ordner „Handbuch“ (plus Cheatprogramm), Online-Hilfe

Sudden Strike

Zweiter Weltkrieg: Als Kommandant der Alliierten haben Sie den Auftrag, drei feindliche Offiziersfahrzeuge in einer südlich gelegenen Stadt zu zerstören – mit einer nur fünf Mann starken Truppe zweifellos ein Selbstmordkommando! Sichern Sie sich daher die Unterstützung von Fallschirmjägern, indem Sie die Scharfschützen in der nördlichen Ortschaft eliminieren. Aber auch die drei dort stationierten Mörser und zwei abgestellten Transporter mögen ja durchaus von Nutzen sein...

Schon in der Demo-Mission bietet CDVs aktueller Echtzeitstrategie-Hit Details und Realismus pur. Statt Basenbau und Nachschubproduktion sind an der Front also taktische Entscheidungen gefragt – wer seine Soldaten ohne vorherige Aufklärung über ein freies Feld beordert, braucht sich über hohe Verluste nicht zu wundern. Zum Absch(l)uss noch zwei Tipps: Bei der ebenfalls enthaltenen Multiplayer-Map für zwei Spieler dürfen Sie zwischen amerikanischen, russischen oder deutschen Truppen wählen. Und falls Sie begeistert sind, blättern Sie doch mal zur Abo-Seite!



GENRE: Echtzeitstrategie

UMFANG: spielbare Mission plus Multiplayer-Map für 2 Teilnehmer über LAN, (Null-)Modem oder Internet

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: extrem realistisches Kampfverhalten

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 70 MB auf der HD



Fallschirmjäger werden erst abgesetzt, wenn keine Heckenschützen das Terrain mehr unsicher machen



In Transport-LKWs kommen Ihre Einheiten schneller voran, sind aber relativ ungeschützt



Der Multiplayer-Modus ermöglicht Iso-Gefechte auch auf Seiten der Wehrmacht

Airfix Dogfighter



GENRE: Action-Flugsimulation

UMFANG: spielbare Mission plus 2 Multiplayer-Gefechte für bis zu 9 Teilnehmer über LAN, (Null-)Modem oder Internet

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt

SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 60 MB auf der HD

Blair Witch Volume One



GENRE: 3D-Actionadventure

UMFANG: ca. 10 spielbare Minuten

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden

SYSTEM: P2 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 160 MB auf der HD

Colin McRae Rally 2



GENRE: Rennsimulation

UMFANG: Videotrailer

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: läuft direkt von CD

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Goodies

3DCC

Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 4.0

Dokumentenbetrachter für Win 95/98

Clock 2000

witzige Uhr mit Alarmfunktion und mehr

DirectX 7.0 deutsch

aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0

spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

Elsa Revelator-Treiber

3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten

Elsa Stereo3D Viewer **NEU!**

zum Betrachten von JPS- und Stereo BMP-Dateien

F-Prot 3.07

kostenloser Virens Scanner für DOS

Game Commander 1.2

Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Game Wizard 32 V 1.22

aktuellste Version des praktischen Cheat-Tools

Hexedit

Hexeditor für Win 95/98

Ikarus Virus Utilities

Virens Scanner für Win 95/98

Netscape Communicator 4.7 deutsch

Webbrowser für Win 95/98

Opera Browser **NEU!**

Shareware-Alternative zum Netscape Communicator

Savegame Editor Construction Kit

Tool zur Manipulation von Spielständen

UniVBE

Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.64

MP3-Player für Win 95/98/NT

WinZip 8.0

Packer/Entpacker für Win 95/98



PC JOKER 11/00 TOP-DEMO CD 2

SPECIALS
Delta Force Add-on
Merregnon-Medley
Minispiel: Cultures - The Beginning
Moorhuhn 2
Project-X '99 - Remix
Anleitung: Joker Online
Kleinanzeigen

SHAREWARE
Clonk Planet

LÖSUNGEN
Star Trek: Klingon Academy

DEMOS
Airfix Dogfighter
Blair Witch Volume One - Rustin Parr
Colin McRae Rally 2 (Video)
e-racer (2 Videos)
European Wars: Cossacks
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Mafia (Video)
Sudden Strike
Tony Hawk's Pro Skater 2
V-Rally 2

plus GOODIES und PATCHES

PC JOKER HEFT & SPIEL 11/00-Demos, Specials, Patches & Goodies-CD 2

SPECIALS:

Delta Force Add-on
Merregnon-Medley
Minispiel: Cultures - The Beginning
Moorhuhn 2
Project-X '99 - Remix
Anleitung: Joker Online
Kleinanzeigen

SHAREWARE:

Clonk Planet

PATCHES:

Anstoß 3
Dark Reign 2
Die Siedler 3
Earth 2150
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Flight Simulator 2000
Flughafen Manager
Kiss Psycho Circus
MDK 2
PGA Championship Golf 2000
Rally Masters
Rollage Stage 2
Seven Kingdoms 2
X-Tension
Außerdem: Patches-Index ab 1/2000

LÖSUNGEN:

Star Trek: Klingon Academy

DEMOS:

Airfix Dogfighter
Blair Witch Volume One - Rustin Parr
Colin McRae Rally 2 (Video)
e-racer (2 Videos)
European Wars: Cossacks
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Mafia (Video)
Sudden Strike
Tony Hawk's Pro Skater 2
V-Rally 2

GOODIES:

3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
Acrobat Reader 4.0
Clock 2000
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
Elsa Stereo3D Viewer
F-Prot 3.07
Game Commander
Game Wizard 32
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Opera-Browser
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.64
WinZip 8.0

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches“ auf CD 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 8.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies“ im Jokermenü der CD 2 installieren können. Unseren **Patch-Index** finden Sie ebenfalls auf dieser CD unter dem Menüpunkt „Patches“.

Anstoß 3

Updates von V 1.0 und V 1.20 auf V 1.30 für die deutsche Fassung

Dark Reign 2

Update der deutschen Fassung auf V 1.1

Die Siedler 3

Update der deutschen Fassung des Karteneditors auf V 2.05

Earth 2150

Updates von V 1.0 und V 2.8.7 auf V 2.8.7.1 für die deutsche Fassung

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Update aller Fassungen auf V 1.02

Flight Simulator 2000

Patch 2b für die deutsche Standard- und die Pro-Edition

Flughafen Manager

Update der deutschen Fassung auf V 1.1

Kiss Psycho Circus

Update der US-Fassung auf V 1.1

MDK 2

Update der OEM-Fassung auf V 1.002

PGA Championship Golf 2000

Update aller Fassungen auf V 3.1.15.0

Rally Masters

Update aller Fassungen auf V 3.0 (bitte Datei „readme.txt“ beachten!)

Rollage Stage 2

Update aller Fassungen auf V 1.0c

Seven Kingdoms 2

Update der deutschen Fassung auf V 1.20

X-Tension

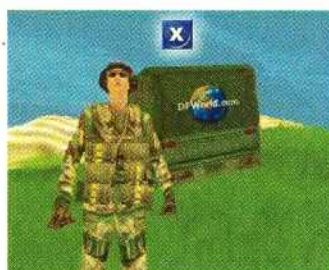
Updates von V 1.0 und V 1.2 auf V 1.3 für die deutsche Fassung

Lösungshilfen und Kleinanzeigen auf CD

Hinter dem Button „Lösungen“ im Jokermenü der CD 2 verbirgt sich diesmal die **Komplettlösung zu Star Trek: Klingon Academy**. Die Rubrik „Special“ hingegen beinhaltet seit Neuestem auch **private Kleinanzeigen** unserer Leser. Zum Betrachten der benutzerfreundlichen HTML-Dateien benötigen Sie einen framefähigen Webbrowser wie den „Netscape Communicator“ aus der Rubrik „Goodies“.

Add-on für Delta Force

Die umfangreiche Erweiterung zu den 3D-Söldnern von Novalogic wurde unter dem Label Terranova Productions von passionierten Spielern erstellt. Sie enthält **zwölf neue Multiplayer-Missionen sowie verbesserte Texturen**; dazu den bisher nur aus *Delta Force 2* bekannten Effekt des „hohen Grases“. Nähere Infos zum Inhalt und Tipps zur Problembehebung entnehmen Sie bitte der ausführlichen Readme-Datei im HTML-Format auf unserer CD 2, wo unter dem Menüpunkt „Special“ auch das Expansion Pack lagert.



Shareware: Clonk Planet

Das Taktik- und Geschicklichkeitsspiel von RedWolf Design ist eine Mischung aus *Lemmings* und *Die Siedler*: In einer scrollenden 2D-Welt lässt man kleine Pixelmännchen (die „Clonks“) Schächte graben, Hütten und Mühlen errichten, gegen Drachen oder den Computergegner kämpfen – die Grundzüge des Gameplays bringt Ihnen ein ausführliches Tutorial nahe.

Clonk Planet ist bereits der fünfte Teil einer erfolgreichen Shareware-Reihe und ermöglicht auch Partien über Netzwerk bzw. Internet. Für die Gratisversion genügt ein Pentium 200 mit Win 95/98 und 12 MB freiem Festplattenspeicher.



Kostenlos ins Internet mit PC Joker

Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Tarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen!

Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pfennig pro Minute ins Internet kommen (an Wochenenden sind sogar kostenlose Verbindungen möglich!), erklärt das Joker-Online-Special auf CD 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.

Musik-Specials

Nur mit Musik erzählen 13 namhafte Spielkomponisten wie Chris Hülsbeck eine märchenhafte Geschichte: **Merregon** ist ein einzigartiges Projekt, von dem wir Ihnen auf CD 2 unter dem Menüpunkt „Special“ eine etwa fünfminütige Hörprobe in Form eines Medleys präsentieren. Mehr über die emotionsgeladenen Tracks dieses beispiellosen Albums erfahren Sie auf Seite 30 im Heft.

Die Titelmelodie des Weltraumshooters

Project-X begeisterte

bereits vor acht Jahren

am Amiga und

tut es noch: Ge-

nießen Sie den 99-er Remix von Allister

Brimble; ebenfalls zu finden als „Special“

auf der Begleit-CD 2. Der MP3-Player

WinAmp aus dem Ordner „Goodies“ er-

möglicht Ihnen das komfortable Abspielen

beider Musikstücke.



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

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

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

e-racer**GENRE:** Rennsimulation**UMFANG:** 2 Videos**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** beide AVI-Movies laufen direkt von CD**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98**European Wars: Cossacks****GENRE:** Echtzeitstrategie**UMFANG:** zufallsgenerierte Karte voll spielbar, dazu Multiplayer-Modus für bis zu 4 Teilnehmer via Netzwerk**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** verblüffende Ähnlichkeit mit Age of Empires**SYSTEM:** P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 90 MB auf der HD**Heavy Metal F.A.K.K. 2****GENRE:** Actionadventure**UMFANG:** spielbarer Abschnitt**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigkarte (OpenGL) wird benötigt**SYSTEM:** P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 80 MB auf der HD**Mafia****GENRE:** 3D-Actionmix**UMFANG:** Video**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD**SYSTEM:** P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98**Tony Hawk's Pro Skater 2****GENRE:** Skateboardsim**UMFANG:** 2 Minuten Stunts auf einem Parcours, beliebig oft wiederholbar**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigkarte (Direct3D) wird benötigt**SYSTEM:** P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 80 MB auf der HD**V-Rally 2****GENRE:** Rennsimulation**UMFANG:** fahrbares Zeitrennen**SPRACHE:** englisch**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleunigkarte (Direct3D) wird empfohlen, Softwaremodus vorhanden**SYSTEM:** P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 50 MB auf der HD**Special: Moorhuhn 2**

Der Moorhuhn-Wahn geht in die zweite Runde: Wollen auch Sie vor neuem Hintergrund auf glubschäugiges Federvieh anlegen und sich an zusätzlichen Bonuszielen und Kombinationstreffern erfreuen? Dann lassen Sie sich doch per CD 2 unter dem Menüpunkt „Special“ komfortabel und direkt mit einer Internetseite verbinden, wo Sie die **kostenlose Ballerei** herunterladen können!



Test
in dieser
Ausgabe

Minispiel: Cultures – The Beginning

Stimmen Sie sich mit einem **Game im Stil von Pacman** auf den aktuellen Aufbauhit *Cultures – Die Entdeckung Vinlands* (Test in der letzten Ausgabe) ein. Das Giveaway der Entwickler von Funatics bietet ebenso knuffige Grafik wie das Original: Mit einem kleinen Wikinger sammeln Sie Gold ein und kämpfen mit Pfeil und Bogen gegen Bären und Borstentiere. Ein netter Spaß, der bereits ab einem P200

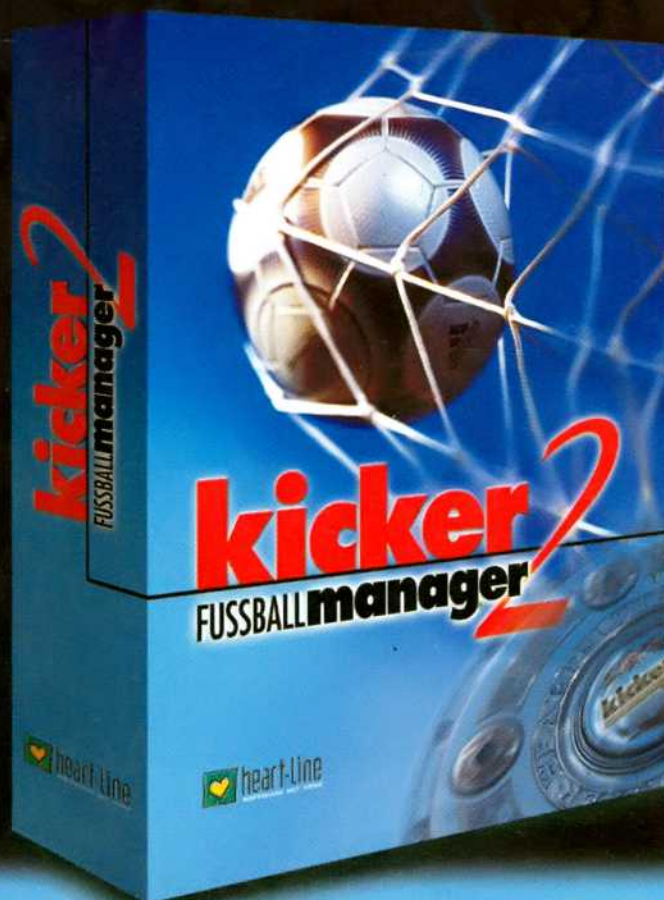


mit 32 MB RAM und Win 95/98 zu haben ist – und zwar aus der Rubrik „Special“ auf CD 2.

Sie haben lange genug nur zugeschaut!



Schreiben Sie jetzt Fußballgeschichte!



- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

**Nur
noch 5 1/2
Wochen!**



kicker

FUSSBALLmanager

[ab 9. November im Handel]



Combat Flight Simulator 2

www.microsoft.com/games

Vor knapp zwei Jahren bescheinigten wir Microsofts erster **WW2-Flugsimulation** 80 Prozentpunkte, der Nachfolger will diesen Herbst alles noch besser können. Auf amerikanischer oder japanischer Seite darf man hier an Luftschlachten über dem Pazifik teilnehmen, wozu ein gutes Dutzend Maschinen von der P-38F Lightning bis zur A6M2 Zero in variablen Realismus-Einstellungen zur Verfügung stehen werden.

Bereits unser Vorabmuster verströmte prima Fluggefühle, enttäuschte jedoch mit eher unspektakulärer Grafik: Außer hübschen Wolken und netten Raucheffekten gab es bislang nichts Weltbewegendes zu sehen. Dass hier demnächst auch Grafikketischisten zum Knüppel greifen, scheint zumindest zweifelhaft.



MTV Sports Skateboarding

www.thq.de

Parallel zu Activisions *Tony Hawk's Pro Skater 2* erscheint Mitte Oktober auch THQs **Skateboard-Simulator** in den deutschen Geschäften. Dann stehen 30 Skater wie Andy MacDonald oder Jen O'Brien zur freien Auswahl, 40 teils erst freizuspielende Strecken und Skateparks versprechen Abwechslung. Jeder der Charaktere kennt neben den Standardmanövern auch etliche eigene Tricks, was summa summarum satte 1000 Kombinationen ermöglichen soll! Untermalt wird die sportive Action durch krachende Songs von Bands wie Cypress Hill oder Deftones, allein am Tempo müssen die Entwickler noch schrauben. In unserem Betamuster krochen die coolen Polygonjungs und -mädels nämlich uncool langsam über den Screen.



Pulleralarm

www.tvtotal.de

Ab 2001 will Stefan Raab gleich viermal die Woche auf Pro 7 blödeln, davor beschert uns der Moderator von „TV total“ noch ein **virtuelles Saufgelage**. Ab November dürfen die Fans mit einem Cartoon-Raab durch kunterbuntes Iso-Gelände flitzen und unter Zeitdruck Getränke einsammeln. Ist der titelgebende Pulleralarm ausgelöst, strullt, äh trollt man sich durch das Tor zum nächsten Abschnitt.

Weil das nicht übermäßig spannend klingt, verspricht Hersteller Westka den Käufern seines Budgetgames überdies „Raab in Gefahr“-Videos, die kultigen Kellen sowie weitere Raab-Reliquien auf der Scheibe. Via Uploadfunktion wird man seine erzielten Highscores auch auf die Homepage von TV total laden und dort Preise abgreifen dürfen.



Wussten Sie übrigens

...dass Take 2 einen Dreijahresdeal mit der Sportvermarktungsagentur International Sports Multimedia (ISM) abgeschlossen hat? Damit wandert die Exklusivlizenz zur UEFA Champions League von Eidos ab – und mit ihr das Entwicklerteam von Silicon Dreams. Erstes Ergebnis wird ein **Actionkick** zur kommenden Saison sein.

...dass Novalogic Mitte 2001 ausgetretene Simulationspfade verlässt? **Necroside: The Dead must die** wird ein Horror-Actionabenteuer. Als Vampirin tritt man hier mit traditionellen und modernen Waffen gegen Höllenhunde, Dämonen und Zombies an.

...dass Lucas Arts selbst zwar kein Sequel zum klassischen Grafikadventure **Zak McKracken** plant, ein paar verschworene Privatabenteurer aber in die Bresche springen? Mehr dazu unter der URL zak2.adventuregamer.com.



SPACE RAT

von MATHIAS NEUMANN



Hellboy: Dogs of the Night

www.cryo-interactive.de

Ein **3D-Actionabenteuer** im Stil von *Shadowman*: Auch der hiesige Held entstammt einem hierzulande eher unbekannten Comic (Original bei Dark Horse, demnächst in Deutsch bei Dino) und durchschleicht düstere Digi-Szenarien – allerdings erst Anfang nächsten Jahres. Seine Entstehung verdankt Hellboy schrecklichen Nazi-Experimenten, seine Abenteuer erlebt er im Jahr 1962. Gefangen in dieser Zeit und umgeben von höllischen Kreaturen, die den Weltfrieden bedrohen, bekämpft er Dämonen auf Friedhöfen und weiteren Kultstätten der Finsternis. Die PC-Version soll viel Action sowie zahlreiche Puzzles in einer dichten Story vereinen und sich optisch am Comic orientieren. Na, das dürften doch nicht nur die Fans von *Shadowman* gerne hören...



Ferrari ausgebremst

www.acclaim.net

Schlechte Nachrichten für die Fans des italienischen Cavallino Rampante: Die von Acclaim vor einem knappen Jahr angekündigten Rennspiele zu den Boliden in Rot wurden auf Eis gelegt, weil man sich mit Maranello finanziell nicht einig konnte.

Betroffen ist zum einen **Ferrari GP 1**. Die F1-Sim sollte gegen Ende 2001 mit Schumi und Barrichello auf einigen realen und weiteren fiktiven GP-Pisten an den Start gehen. Ein Fünkchen Hoffnung besteht noch für den extern vom Team mit dem lustigen Namen „Brain in a Jar“ entwickelten Arcade-racer **Ferrari 360 Challenge 2**. Die optisch herausragende Tourenwagensim ist nämlich schon deutlich weiter gediehen und wird daher auch noch weiterbearbeitet. Hier haben bereits andere Publisher ihr Interesse an der Übernahme der attraktiven Lizenz bekundet.



Blair Witch Volume One – Rustin Parr

www.take2.de

Wer gegen Ende Oktober das erste **Actionabenteuer** zum Low-Budget-Schocker (zwei weitere sind geplant) in sein Laufwerk schiebt, dem werden sich schon bei der Installation die Nackenhaare sträuben: Furcht erregende Heul- und Schluchzlaute dröhnen aus den Boxen. Das Probespiel bot uns düstere Atmosphäre, klasse Animationen und eine echte Horrorsteuerung. Musste für das Game ausgerechnet die *Nocturne*-Engine verwendet werden? Ob sich an deren Trägheit bis zum Release in wenigen Wochen noch etwas ändert, darf wohl bezweifelt werden.



Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

Warcraft 3: Keine Zoomfunktion und eine nicht verstellbare 3D-Perspektive avisierte Blizzard-Mann Bill Roper jüngst im Gespräch mit uns. „Die Leute sollen mit dem Game spielen, nicht mit der Kamera“ – und das ab dem 2. Quartal 2001.



FIFA 2001: Am 2. November und damit pünktlich zum Test in der kommenden Ausgabe läuft Electronic Arts mit einem weiteren Actionkick ins PC-Stadion ein. Und nach einem ersten Probespiel zu urteilen hat die Kicker-KI tatsächlich zugelegt!



Halo: Der ersehnte Actionknaller in Mega-Optik kommt zwar erst Ende 2001, doch eine deutsche Homepage haben Microsoft bzw. Bungie schon Anfang September ins Netz gestellt. Besuchen Sie www.halocenter.de bzw. www.haloforum.de für den Chat.



Giants – Citizen Kabuto: Neues vom mörderisch gut aussehenden Actionkracher aus dem Hause Virgin. Das gleichermaßen schräge wie originale 3D-Teil soll im Dezember erscheinen, für das nächste Heft bereiten wir ein ausführliches Preview vor.



Autobahn Raser: Die Polizei schlägt zurück

www.davilex.de

Kann es sein, dass Davilex diesmal Super Plus getankt hat? Unser erstes Muster war kein biederer **Ar-caderacer** wider die Straßenverkehrsordnung mehr, sondern ein tolles Teil mit tollem Fuhrpark. Im rassigen Lamborghini, schicken Roadster, witzigen Hot-Rod oder Buggy geht es über Strecken voller Rampen und versteckter Boni!



Wenn man demnächst als Blumenkind der Hippie-Generation im Wettkampf mit anderen motorisierten Anarchisten quer durch Europa jagt, sitzt einem ständig das Establishment in Gestalt des PS-starken Kommandos von Sonderagent Krüger (gesprochen von Klaus Kindler, der deutschen Stimme von Clint Eastwood) im Genick. Trotz astreinem Handling bleiben spektakuläre Crashes damit nicht aus; jedes Fahrzeug verbiegt sich Blech für Blech. Statt Billig-Raser also echte Konkurrenz für EAs *Need-for-Speed*-Serie? Die endgültige Antwort gibt ein Test in der kommenden Ausgabe.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

www.virgin.de

Kurz vor Redaktionsschluss traf ein spielbares Muster vom heiß erwarteten **Rollenspiel** ein, hier die ersten Eindrücke: Das klassische AD&D-System wurde weiter ausgebaut; die acht Charakterklassen (Barde, Magier, Paladin etc.) lassen sich nun erheblich weiter spezialisieren. Recken aus



„Die NPCs verfügen über so viel Eigenleben, dass man sogar mit ihnen flirten kann!“

Dr. Raymond A. Muzka,
Chefentwickler

Teil eins können eingebunden werden, wie neue Helden werden sie automatisch auf 89.000 Erfahrungspunkte (die Obergrenze im Vorgänger) gebracht.

Den Schwerpunkt legt Entwickler Bioware auf die Interaktion der Spielfiguren. Alte Bekannte wie Minsc, Boo, Imoen und Jaheira handeln ebenso wie die neuen NPCs wesentlich flexibler und sind mit jeweils über 100 Sprachsamples sehr redselig. Auch hier ist uns ein Testmuster zur kommenden Ausgabe versprochen.



Call to Power 2

www.activision.de



Auch wenn rundengetaktete **Aufbaustategie** nicht eben in ist, wissen Kenner deren Spieltiefe zu schätzen – und damit wohl auch dieses Game, das im Gegensatz zu Teil eins ab Dezember ohne den verkaufsfördernden Untertitel *Civilization* auskommen muss. Ansonsten alles wie gehabt: Statt grafischem Schnickschnack eine komfortablere Steuerung nebst verbessertem Diplomatie- und Militärsystem. Die wichtigste Neuerung trat bei unserem Vorabmuster allerdings erst nach etwa 5.000 Spieljahren ein, wenn nicht der Weltraum, sondern der Meeresboden besiedelt wird.

Wussten Sie übrigens

...dass Ion Storm die Entwicklungstools für das Actionabenteuer **Deus Ex** freigegeben hat? Zu finden ist das rund 4,5 MB große Paket aus Missions-, Skript-, Map- sowie Dialog-Editor inklusive Dokumentation im Internet unter www.deusex.com

...dass VCC und RTL ab Dezember in die Luft gehen? 16 originale Schanzen, diverse Weltcupturniere und ein Karrieremodus sind die Eckdaten von **RTL Skispringen: Herausforderung 2001**

...dass sich hinter dem Blackstar-Titel **Europa Universalis** (www.europa-universalis.de) ein optisch spröder, inhaltlich aber ansprechender Mix aus Handel, Diplomatie und Kriegsführung verbirgt? Es geht um die Eroberung Europas im Zeitraum von 1492 bis etwa 1800.



KÖNIGIN DES NILS KLEOPATRA



Einzige offizielle
Erweiterungs-CD zu

PHARAO

Produktinfo 022

SIE WAR DIE LETZTE PHARAONIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜßEN
– SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE

Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustrategiehit Pharaoh! In Königin des Nils: Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.

- 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen
- Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria
- Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe
- Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!

SIERRA
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Zeus

www.sierra.de

Schon Ende Oktober holen Sierra und Impressions den griechischen Göttervater aus dem Olymp, einen Tag vor Redaktionsschluss schlug noch ein Vorabmuster bei uns auf. Der Nachfolger zu *Pharao* wird typische **Aufbaustrategie** bieten: Wieder müssen Sie eine Siedlung errichten, Rohstoffe ranschaffen und sich gegen andere Stadtstaaten behaupten.

Die restaurierte Benutzeroberfläche sorgt für mehr Übersicht und Komfort, die Isografik sieht im digitalen Griechenland auch nicht viel anders als einst bei den Ägyptern aus. Also immer noch keine animierten Gewässer, nach wie vor stimmen die Größenverhältnisse zwischen Gebäuden und Bevölkerung nicht. Dafür sorgen ein paar spielerische Neuheiten für frischen Wind. Beispielsweise darf man Herkules anwerben und ihn auf Monster wie die Medusa hetzen, Orakel nach der Zukunft befragen oder mit Wettkämpfen für gute Stimmung im Volk sorgen. In der nächsten Ausgabe wird ein Test zeigen, ob die verhältnismäßig wenigen Neuerungen den Kauf rechtfertigen.



Metal Gear Solid

www.metalgearsolid.com

Ab November schleicht Solid Snake auch über PC-Monitore! Der Held in dem auf der Playstation bereits mit Auszeichnungen überschütteten **Actionadventure** hat die Konvertierung relativ gut überstanden, wovon wir uns anhand einer ziemlich kompletten Vorabversion überzeugen konnten: Im Auftrag von Microsoft infiltriert man eine Militärbasis im Norden Alaskas, um den Amok laufenden Monstermech „Metal Gear Rex“ auszuschalten.

Exklusiv wartet die PC-Version mit zwei neuen Schwierigkeitsgraden auf; die Pad- oder Tastatursteuerung des Einzelkämpfers funktioniert ausgezeichnet – bloß die unverändert groben PSX-Texturen wirken in hohen Auflösungen etwas deplatziert. Ansonsten aber ein Spannungsgeladener Spionagethriller, der mit seinen überraschenden Perspektivenwechseln und cleveren Gegnern eine Menge Laune machen dürfte. Test im nächsten Heft.



Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

www.innonics.de

Sir-Techs Allianz Nummer zweieinhalb trägt mit Recht keine Drei im Titel: Ursprünglich sollte ein Add-on werden, was Innonics da noch dieses Jahr auf dem deutschen Markt vertreibt. Die Unterschiede zum Vorgänger sind denn mit freiem Auge auch kaum zu erkennen. Basierend auf dem bekannten Szenario wartet **Rundenstrategie** mit sechs Schwierigkeitsgraden, zehn neuen Charakteren samt passender Waffen sowie 20 neuen Sektoren. Per Editor lassen sich die Gelände außerdem nach Belieben erweitern.



Heroes Chronicles

www.infogrames.de

Wem die *Heroes of Might and Magic* bisher zu langatmig waren, den wollen Infogrames und 3DO ab November mit vier neuen Ablegern ihrer Serie bekehren – sozusagen **Fantasystrategie** light: Engine und Szenario bleiben unangetastet, wenn Barbarenheld Tarnum in den Titeln *Warlords of the Wasteland*, *Masters of the Elements*, *Conquest of the Underworld* und *Clash of the Dragons* auf wechselnden Kontinenten je eine vergleichsweise kurze Kampagne mit acht Missionen bewältigt.

Ob Benutzerführung oder Stil der Optik, technisch gesehen gleichen die vier Titel dem diesbezüglich sowieso schon schwachen *Heroes 3* also wie ein Ei dem anderen. Wirklich innovativ ist dagegen der Kampfprijs von jeweils rund 50 Mark.



Wussten Sie übrigens

...dass am Montag den 16. Oktober um 21.30 Uhr auf 3Sat die Dokumentation *Von Spielern und Pixelhelden* läuft? Einschalten, denn es geht um die Entstehung des kommenden Sunflowers-Rollenspiels **Technomage**.

...dass uns PC-Spielern **Big Brother** auch in der zweiten Staffel nicht erspart bleibt? Für Mitte Oktober kündigt Infogrames das neue Game zur Containershow zum Preis von 50 Mark an. Ob es genauso schwach wie das erste wird, klärt ein Test in der nächsten Ausgabe.

...dass Sie die kommende Ausgabe sowie so nicht verpassen dürfen? Auf der Begleit-CD haben wir nämlich bereits Platz für **Die Siedler: Hiebe für Diebe** reserviert! Nette Gratisaction von Blue Byte, in der sich knuffige Römer und Wikinger um Gold prügeln.



Europa

www.evolutiongames.com

Ein netter Plot, den sich die australischen Entwickler von Evolution da für ihr **Actionabenteuer** ausgedacht haben: Genetik und Nanotechnik haben in gar nicht so ferner Zukunft alle Krankheiten besiegt, die Menschheit ist auf dem Sprung ins All. Der Gasriese Jupiter und sein Mond „Europa“ sind bereits kolonisiert, als eine seltsame Anomalie auftritt...

Mit drei Helden soll der Spieler dem Phänomen nicht vor Mitte kommenden Jahres nachgehen. Der Mix aus Story, Puzzles und viel Action will 2001 u.a. mit geradezu groteskem Monsterdesign für Furore sorgen.



Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

Black & White: Schlechte Nachrichten! Auf der ECTS ging das Gerücht um, Lionhead würde das Top-Strategical mal wieder verschieben – auf Dezember, wenn nicht gar Januar. „Wohl wahr“, bestätigte Peter Molyneux, „es gibt noch sehr viel zu tun.“



Battle Isle – Der Andosia Konflikt: Anfang September, Blue Byte schickt ein spielbares Muster mit einer von insgesamt zwei Kampagnen. Unser erster Eindruck: noch zu hektisch. Bis November will der Hersteller das Gameplay aber ohnehin tunen.



Crazy D-Day: heißt jetzt Invasion Deutschland und ist nach dem spielbaren Muster zu urteilen ein überraschend witziger Egoshooter mit Wiedererkennungswert. Freuen Sie sich ab November auf fröhliches Monsterplätzen in München und Berlin.



Produktinfo 043

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 Tipps & 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

✓ **BERATUNG**
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

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

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

AUTORISIERTER
Joysoft
POINT

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

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

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe:

Downtown	bei Bücher-Walther	
08280 Aue,	Schneebergerstr. 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		
35390 Giessen,	Katharinen-gasse 21,	☎0641/79 17 94
DNE Joy & Game		
38364 Schöningen,	Markt 7,	☎05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf		
40211 Düsseldorf,	Am Wehrhahn 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,	Viehofstr. 17,	☎0201/2 43 72 95
Player One		
47839 Krefeld-Hüls,	Kempener Str. 22,	☎02151/518 90 04
Cheop's System Köln		
50676 Köln,	Mathiasstr. 24-26,	☎0221/9 23 15 45
KPM Computer Fun Store GbR		
51065 Köln,	Galerie Wiener Platz,	☎0221/9 62 44 48
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,	Stegemannstr. 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,	Fahrgasse 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,	Kirchgraben 14,	☎07431/93 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH		
73779 Deizisau,	Sirnauer Str. 56,	☎07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH		
77933 Lahr,	Breisgaustr. 37,	☎07821/94 23 14
Flösch Emmendingen GmbH		
79312 Emmendingen,	Elzdamm 61,	☎07641/5 80 41 61
Softprice Wertheim		
97877 Wertheim,	Lindenstr. 16,	☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

Sheep

www.empire.co.uk

Bereits im Oktober offerieren uns Empire und die britischen Entwickler von Mind's Eye einen Job als digitaler Schafhirt. Wir hatten eine Schnupperversion der **Action-Kno-belei**: Im Stil des Klassikers *Lemmings* gilt es unter Zeitdruck eine Schar einfältiger Blöker durch 24 kunterbunte Levels und sechs Bonusabschnitte zu lotsen. Natürlich verbergen sich im Gelände jede Menge fiese Fallen und es macht einen Heidenspaß, die Viecher in Dampfrahmen, Haifischbecken oder Flammmentoaster zu treiben – trotzdem muss eine gewisse Anzahl überleben, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet.

Die Steuerung hat uns gut gefallen, die Grafik mit Abstrichen: knuffige Draufsichtoptik, aber wahrlich nix Besonderes. Das hat aber immerhin zur Folge, dass man den Hirtenstab bereits auf einem kleinen Pentium schwingen darf.



Rattenscharfe Comics

Als Deutschlands erfahrenstes Spielmagazin fühlen wir uns natürlich auch gewissen Traditionen verpflichtet, so zum Beispiel zeitlos guten Comics. Und wer sich noch an Deutschlands allererstes Spielmag, die ASM, erinnert, der kennt gewiss auch die Strips von Mathias Neumann. Jetzt ist die **Space-Rat** also wieder da: kultig wie immer und bunter denn je!



Ziggy Space-Rat ist die coolste Zweifußratte der Galaxis – und die fieseste: Mit Vorliebe jagt das haarige Biest ganze Planeten in die Luft. Und falls gerade keiner zur Hand ist, dann eben etwas anderes...

Stevie Lucas ist Captain des Raumschiffs „H.R. Lucky Star“ und quasi Ziggys Herrchen. Er selbst ist eher gut- denn böse, heftige Zwistigkeiten sind damit schlicht und ergreifend vorprogrammiert.



T'Pow ist als Vulcanier streng der Logik verpflichtet – der Logik, dass man bei Gefahr besser die Beine in die Hand nehmen sollte! Und ausgerechnet dieses Weichei dient mit Ziggy und Stevie auf einem Raumschiff.

Mathias Neumann schwingt den Pinsel. Wenn er nicht gerade „Space-Rat“ zeichnet oder sich seiner Schwertkampftruppe widmet, stellt er seine Werke auch bei Spiegel Online, Web.de oder Tomorrow aus.



Gifty

www.cryo-interactive.com

Es gibt ja schon selten dämliche Spielertitel, aber dieser übertrifft sie alle: *Gifty* als Name für einen superknuddeligen Cartoonhelden?! Davon abgesehen ist das für November angekündigte **3D-Actionabenteuer** aber alles andere als giftig. In bester Jump-and-Run-Tradition hüpfte der Titelheld in unserem Vorabmuster seiner entführten Prinzessin hinterher, sammelte in acht weitläufigen Arealen Zaubersprüche auf, überwand clever aufgebaute Plattforminstallationen und rang Gegner mit Stock und Magie nieder.

Die Steuerung klappte vorzüglich, wir konnten ungetrübte das abwechslungsreiche 3D-Gelände, die fließend animierten Figuren, die tollen Lichteffekte und die schicken Schatten genießen. Bleibt dem Spiel nur zu wünschen, dass der kindische Heldenlook nicht abschreckend wirkt. Das Gameplay ist

nämlich erstaunlich erwachsen, Story und Puzzles haben richtig Pfiff!



Wussten Sie übrigens

...dass Hasbros komplexer SF-Egoshoooter **X-Com Alliance** nicht mehr in diesem Jahr erscheint? Selbst einen Termin für 2001 wollten die Entwickler nicht bestätigen – gibts da größere Probleme?

...dass Empire eine echt originelle Spielidee hatte? Als **Ghost Master** darf man Ende kommenden Jahres Menschen aus ihren Behausungen vertreiben. Empire kündigt eine Art aufgepepptes *Dungeon Keeper* voller Gags und Horror in Cartoonoptik an.

SIEH DEM ABENTEUER INS AUGE!

ERLEBE
SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

BEWEISE
KAMPEGEIST

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel. Ab November im Handel.



shop games

BÜCHER MUSIK DVD&VIDEO SOFTWARE&CD-ROMs COMPUTER-&VIDEOSPIELE E-CARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de



Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort,
wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter
www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach
jede Menge Computer- und Videospiele bestellen.
Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de

Markt kompakt

Ende August gab der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland das **VUD Jahrbuch 2000** heraus. In der Zusammenfassung wesentlicher Fakten des Spielmarktes '99 kann man beispielsweise nachlesen, dass hierzulande mit Entertainmentsoftware rund 1,43 Milliarden DM umgesetzt wurden – davon rund 70 Prozent mit Programmen für den PC. Außerdem gibts die Jahrescharts von Media Control: Auf Platz fünf *Rollercoaster Tycoon*, Platz vier *Sim City 3000*, dann *Die Siedler 3* und *Age of Empires 2* sowie als großer Sieger *Command & Conquer 3*. Soweit die Vollpreisgames, bei den Budgetangeboten fuhr der *Autobahn Raser* der Konkurrenz davon.

Roter Sturm über Frankreich

Schreibt Tom Clancy seine Bestseller ab sofort in Französisch? Kaum, doch die von ihm mitbegründete Spielecompany **Red Storm** wurde **Ende August von Ubi Soft aufgekauft**. Neben fiesen Flops wie *ruthless.com* gehen damit auch feine Titel wie *Rainbow Six* oder *Rogue Spear* nach Paris. Und nachdem man zuletzt keinen europäischen Vertrieb mehr für seine Spiele hatte, ist zumindest dieses Problem aus der Welt.

Ab sofort in französischer Hand: Titel wie *Rogue Spear*



Aufstieg eines Newcomers

Bislang eine eher unbekannte, weil recht neue Größe am Markt, hat der britische Publisher EON jetzt zwei starke Titel an Land gezogen: An der erfrischend witzigen Flugsimulation **Airfix Dogfighter** 1 schraubt man gemeinsam mit dem Team von UDS (die Macher der schrägen Playstation-Fahrradsim *No Fear Downhill Mountainbiking*) noch bis November – Grafik, Steuerung und Action einer ersten Demo haben uns aber schon vorab beeindruckt. Außerdem hat man die Bitmap Brothers reaktiviert. Mit dem Echtzeitstrategical **Z 2** 2 melden sich die Kultbrüder zu Beginn kommenden Jahres auf dem PC zurück. Schnörkellose Action statt komplexem Ressourcenmanagement ist versprochen; mit spektakulären Grafikeffekten und viel Humor in den Zwischensequenzen.



Messen & Termine

Game 2000

Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November 2000
Zürich/Schweiz
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66

51. Spielwarenmesse

Fachmesse für Spielzeug & Co.
1. bis 6. Februar 2001
Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

Milia

Fachmesse für Games und Medien
11. bis 14. Februar 2001
Cannes/Frankreich
Info: www.milia.com

Hobbytronic

Verkaufsmesse für alles Digitale
14. bis 18. Februar 2001
Dortmund
Info: www.westfaltenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

Game Developers Conference

Treff für Spielentwickler
20. bis 24. März 2001
San José/USA
Info: www.gdconf.com

CeBIT

Weltgrößte Fachmesse für Digitalien
22. bis 28. März 2001
Hannover
Info: www.cebit.de

E3

Weltgrößte Fachmesse der Spielebranche
17. bis 19. Mai 2001
Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

Internationale Funkausstellung

Publikumsmesse für Unterhaltungselektronik
25. August bis 2. September 2001
Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel. 030/30 380

European Computer Trade Show (ECTS)

Europas größte Spielefachmesse
2. bis 4. September 2001
London/England
Info: www.ects.com

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!



Battle Isle –
Der Andosia Konflikt



Star Trek Voyager



Command & Conquer
Alarmstufe Rot 2

Die Siedler 4
Coming soon –
jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele
unter www.amazon.de.
Ab 89,- DM Bestellwert
versandkostenfrei.

* zzgl. Versandkosten

einfach so einkaufen

amazon.de

Das musikalische
Märchen für Spieler

Merregnon

13 Komponisten namhafter Game-Soundtracks haben sich zu einem fantastischen Musikprojekt zusammengefunden: Diese Scheibe ist ein Hit!

Schließen Sie die Augen. Jetzt sind Sie Gallahadt und verträumen Ihr Leben mit Ihrer Freundin im Fantasyreich „Merregnon“. Doch plötzlich wird die Liebste von einem Drachen entführt! Sie starten gedanklich schon zur typischen Rettungsaktion, da wird Ihnen klar, dass Lindwürmer vielleicht gar nicht böse sind. Womöglich sind aber auch Ihre Freunde nicht die, für die sie sich ausgeben?

Diese Geschichte wollen Thomas Böcker, ein 22-jähriger Student der Germanistik sowie Theaterwissenschaft, und der Spielmusiker Fabian Del Priore (*Extreme Assault*) allein durch Musik im Kopf des Zuhörers entstehen lassen. Das Konzept für das ehrgeizige Projekt stieß bei namhaften Digital-Komponisten wie Chris Hülsbeck (*Turrican 2*), Allister Brimble (*Alien Breed*) und Olof Gustafsson (*Pinball Fantasies*) sofort auf Begeisterung – insgesamt zehn Berühmtheiten aus der Demo- und Spieleszene steuerten im Schnitt jeweils zwei Werke zur CD bei, drei weitere Komponisten je einen Bonustrack.

Als erstes Konzeptalbum in diesem Bereich ist Merregnon einzigartig: Die klassischen Stücke sind nach Themen geordnet, die Musiker mussten sich an Vorgaben wie „Drachenkampf“ oder „Romanze“ halten, genossen aber innerhalb dieses Rahmens alle Freiheiten. Dank moderner Kommunikationswege wie E-Mail und Internet-Chat wirkt das Ergebnis trotz der weltweit verstreuten Interpreten wie aus einem Guss. Dies zu erreichen war nicht immer ganz einfach, wie sich Thomas Böcker erinnert: „Wegen der unterschiedlichen Zeitzeonen musste man schon mal bis spät in die Nacht warten, um ein ver-



„Dieses Projekt ist
schlicht faszinierend!“

Spielmusiklegende Chris Hülsbeck

nünftiges Gespräch führen zu können!“ Durch viel Eigeninitiative entstand hier ein orchesterlicher Soundtrack, wie er sonst nur in großem (finanziellen) Stil realisierbar ist. Doch alle Musiker haben sich mit einer Gewinnbeteiligung begnügt, so sehr standen sie persönlich hinter dem Projekt. Am Ende bietet die Scheibe für 32 Mark aber nicht nur 74 Minuten akustischen Hochgenuss, auch das 24-seitige Booklet wurde von renommierten Künstlern wie Horst Bärenz oder Nick Dingbaum, die beide schon für Disney gezeichnet haben, illustriert. Weil die erste Auflage auf 1000 Stück limitiert ist, sollten sich Interessenten beeilen, an das musikalische Märchen in Wort und Bild zu gelangen. Die CD ist erhältlich über die Internetadressen www.merregnon.com, www.synsoniq.com und www.traxinspace.com, auf der Begleit-Scheibe zu dieser Ausgabe finden Sie ein Medley als kleinen Vorgeschmack. (pk)



Signierte Edition zu gewinnen

Gemeinsam mit Thomas Böcker verlosen wir eine **nummerierte und von allen Komponisten handsignierte Ausgabe von Merregnon**, dazu noch neun reguläre CDs. Schicken Sie uns einfach eine Postkarte oder E-Mail bis zum Einsendeschluss am 7.11. 2000, dann entscheidet (unter Ausschluss des Rechtsweges) das Los.

Joker Verlag
Stichwort: „Merregnon“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de
Fax: 08106/899607



Die CD-ROM **Sumpfhuhn.de**

NEU!

Jetzt auch
**NETZWERK-
FÄHIG**



Produktinfo 053

- + neue Level
- + neue Waffen
- + viele neue Features
- + Netzwerkfähig
- + Multiplayer

TopWare
JUST 4 FUN

FMCG
First Media Consulting Group

**BEKANNT AUS DEM
INTERNET.**
www.sumpfhuhn.de

Hexenjagd

Wie sich Spieler gegen Medienterror zur Wehr setzen

Seit Jahren werden Computerspieler im TV als weltfremde Idioten verunglimpft oder als psychopathische Killer verleumdet. Eine Gruppe von Actionfans will das nicht länger tolerieren und ruft zur Gegenwehr auf.



Bernhard Nellessen

REPORT

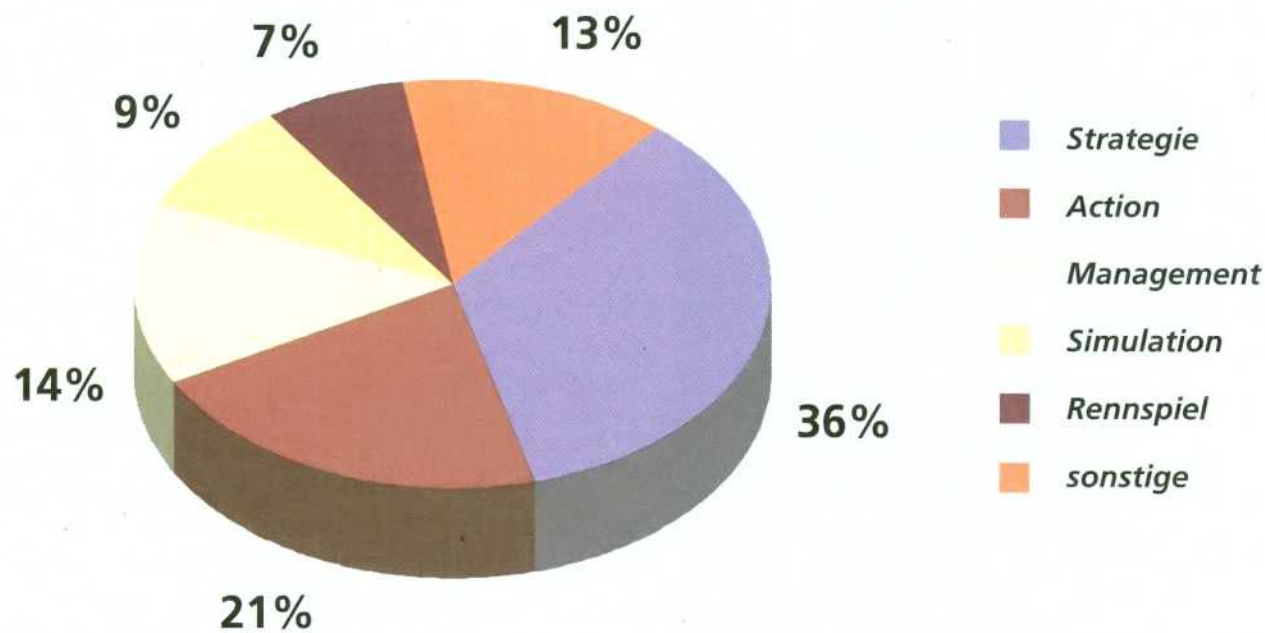


Ingrid Monssen-Engberding
Landesprüfstelle für
verderbende Schriften

„Roundsup“ nennt sich einer der Rädelsführer. Frei aus dem Englischen übersetzt bedeutet sein Spitzname so viel wie „Viehtreiber“. Jeder Netzwerkspieler gibt seinem digitalen Alter Ego einen solchen Nick – wer schon mal an Multiplayer-Shootouts teilgenommen hat, weiß um den Erfindungsreichtum der Fans solcher Spiele wie *Quake 3*, *Unreal Tournament* oder *Counterstrike*. Die Nicks (Abkürzung von Nickname, dem englischen Wort für Spitzname) sind mal witzig, mal martialisch und lassen manchmal sogar auf die Persönlichkeit hinter der virtuellen Figur schließen. Oder zumindest auf die Art und Weise, wie jemand sein Spiel angeht.

Roundsup heißt im bürgerlichen Leben Joachim Buml. Wenn er am Monitor gegen die anderen Mitglieder seines Clans 0816 antritt, dann hetzt er sie gerne vor sich her. Ungefähr so, wie man das im Wilden Westen mit Büffeln gemacht hat – bis sie müde und somit bereit für den finalen Fangschuss waren. Den Eindruck eines blutrünstigen Massenmörders in spe macht der 19-Jährige trotzdem nicht. Eher schon den eines stinknormalen jungen Mannes von heute: Wenn Roundsup gerade nicht für Frags und Punkte die Railgun bemüht, dann geht er mit Freunden aus, fährt im Golf spazieren oder bereitet sich auf das bevorstehende Abitur vor.

Dem Fernsehen sind Abiturienten aus



Mediales Missverhältnis: Von Giga und den RTL2-News abgesehen, berichtet das Fernsehen nahezu ausschließlich über blutige Netzwerkshooter. Dabei liegt der Anteil des Actiongenres an allen verkauften PC-Spielen bei nur knapp 20 Prozent – und selbst hier handelt es sich überwiegend um harmlose Actionabenteuer wie *Tomb Raider*



„Es ärgert mich, dass fast niemand im TV ganz normal über Spiele berichtet!“

Giga-Moderator George Zaal kennt sich mit den Mechanismen des TV-Journalismus aus



Der Antiterrorshooter *Counterstrike* zählt momentan zu den beliebtesten Netzwerkgames: Nicht nur der tollen Optik oder des schnittigen Designs wegen, sondern auch, weil dieses kostenlose Add-on für das deutsche *Half-Life* auf beliebig vielen Rechnern installiert werden darf

der „Generation Golf“ natürlich keine Geschichte wert, potenzielle Killer schon. Also wurde aus dem virtuellen Spaß am 31. Juli mal wieder blutiger Ernst. „Guten Abend zu Report Mainz“, so begrüßte ARD-Moderator Bernhard Nellessen die Zuschauer zu einem TV-Magazin, das an sich in dem guten Ruf steht, grundlegende Recherche zu leisten. Doch bereits die Anmoderation ließ auf die Reportage

eines Bürgerkriegs schließen: „Maschinenpistolen werden auf Menschen gerichtet, ein Feuerstoß, Blut spritzt“, hieß es da unter anderem. Auch dass „man sich trifft... und gemeinsam tötet“. Was folgte, war allerdings kein Frontbericht aus Irland oder dem ehemaligen Jugoslawien. Vielmehr ging es um eine ganz gewöhnliche Netzwerkparty in Lüneburg, die Meisterschaft in *Counterstrike*, dem Add-on zu *Half-Life*. „Ekelst du dich

nicht davor?“, wurden Anwesende da gefragt und ganz nebenbei behauptet, dass die Eltern von all dem nichts wüssten.

„Nachdem wir in den Medien schon so oft als Amokläufer und Psychopathen hingestellt worden sind, waren wir einfach enttäuscht, dass sich jetzt sogar die öffentlich-rechtlichen Sender zu so übertriebenen Berichten hinreißen lassen“, formuliert Roundsup seine Wut

(weiter siehe Seite 36)

REPORT MAINZ

SENDUNG:

31.07.2000

<http://www.swr-online.de/report>

Mord am Computer - Jugendspaß mit virtuellen Hinrichtungen

Bericht: Sebastian Bösel

Moderation Bernhard Nellessen:

Guten abend zu REPORT Mainz. Meistens passiert es im Kinderzimmer: Maschinenpistolen werden auf Menschen gerichtet, ein Feuerstoß, Blutspritzt. Etwa die Hälfte aller Kinder und Jugendlichen spielt regelmäßig Computerspiele - das sagen aktuelle Studien. Besonders beliebt sind besonders brutale Actionspiele. Zur Zeit entwickelt sich eine ganz neue Subkultur. Man trifft sich zu großen Parties, vernetzt seine Computer und tötet gemeinsam. Ja, man trägt sogar Meisterschaften aus im Morden per Mausclick. Die meisten Eltern sind völlig ahnungslos. Sebastian Bösel berichtet.

Bericht:

Vorbereitungen für eine Mega-Party in Lüneburg. Drei Tage lang werden sie durchmachen zusammen mit ihren Freunden und ihren Computern. Sie wollen eine sogenannte LAN-Party feiern, die Party-Droge: Computerspiele.

Frage: Sie bringen Ihren Sohn zur LAN-Party?

O-Ton, Mutter:

»Ja.«

Frage: Und, was halten Sie von so einer LAN-Party?

O-Ton, Mutter:

»Na, ich halt nicht so viel davon.«

Frage: Was ist denn Counterstrike?

O-Ton, Sohn:

»Ein Ballerspiel, ein Strategiespiel, ein Ego-Shooter, wo man sich eben abschießt.«

Frage: Also ballern erstmal?

O-Ton, Jugendlicher:

»Eigentlich nur ballern, ja! Manche Leute bezeichnen uns als krank, aber damit können wir leben.«

Frage: Warum macht das Spaß, Leute zu erschießen?

O-Ton, Spieler:

»Für mich ist das ein Spiel. Es geht mir nicht darum, geil, jetzt hab ich den umgebracht, das ist wie Mensch-ärgere-Dich-nicht, da gehts ja auch darum, da schlägt man Figuren, oder Mühle, da geht der Bauer weg, da frag ich ja auch nicht, was passiert da mit dem Bauern, wie hab ich den da jetzt geschlagen, hab ich den da niedergemetzelt oder so.«

In Lüneburg ist es Nacht geworden. Schon sechs Stunden Computerspiel nonstop. Die Vorrunde der deutschen Meisterschaft hat begonnen. Viele Tote, viele Punkte. An Schlafen denkt niemand. Gute Stimmung beim Organisator:

O-Ton, Christoph von Wietersheim, LAN-Party-Organisator:

»Das schöne an solchen LAN-Partys ist, es geht absolut stressfrei ab. Ich hab noch keine einzige LAN-Party gehabt, das ist mittlerweile die MDP8, wo es Stress gab, überhaupt nicht. Also es ist sozusagen Friede, Freude, Eierkuchen. Es ist ne feine Sache.«

Friede, Freude, Eierkuchen - nicht in der virtuellen Welt.

Frage: Was spielst Du hier für ein Spiel?

O-Ton, Spieler:

»Soldier of Fortune.«

Frage: Dich ekelt das auch nicht?

O-Ton, Spieler:

»Nö, ist doch nur ein Computer.«

Das Actionspiel Quake 3 - eines der brutalsten Spiele. Drei Wochen war es auf dem Markt, dann erst wurde es indiziert, bis dahin waren schon 70.000 Spiele verkauft. Profit gegen Moral - mit Actionspielen macht die Industrie etwa 1 Milliarde Mark Umsatz pro Jahr. Das Feigenblatt der Industrie: ein Stempel mit einer Altersempfehlung. Verkäufer müssen sich aber nicht daran halten. Deshalb will das Jugendministerium jetzt den Jugendschutz neu regeln. Geplant: nicht mehr freiwillige, sondern verbindliche Alterskennzeichnungen für Computerspiele.

Über 60 Stunden Party in Lüneburg. Ein paar können einfach nicht mehr. Andere müssen noch - im Finale ran. Der amtierende deutsche Meister LKH kämpft gegen den Clan TAD. Die Titelverteidiger überleben, sie treffen besser. Die Subkultur hat einen alten und neuen deutschen Meister. Nur kaum jemand weiß es. Nicht einmal die Eltern.

■ Der Auslöser

Am 31. Juli wurde im ARD-Magazin „Report Mainz“ ein Bericht über die Lüneburger „Monster Daddel Party MDP 8“ ausgestrahlt. Im Anschluss an die Anmoderation (Zitat: „Man trifft sich... und tötet gemeinsam“) kamen Teilnehmer an der Veranstaltung und deren Eltern zu Wort, offensichtlich unvorbereitet und daher unbeholfen wirkend. Wohl überlegte Antworten dagegen durften der Party-Organisator Christoph von Wietersheim, Frau Elke Monssen-Engberding als Leiterin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, der Kölner Sozialpädagoge Wolfgang Fehr sowie last, not least Markus Wilding als Pressesprecher des gebeutelten US-Herstellers Activision zum Besten geben.

Auf Activisions Konto gehen die im Bericht angeprangerten Egoshooter *Quake 3* und *Soldier of Fortune*, außerdem war *Counterstrike* von Valve/Sierra zu sehen. Leider erhielten wir von der SWR-Rechtsabteilung keine Erlaubnis, Ihnen den **TV-Bericht** auf der Begleit-CD als Video zugänglich zu machen. In Textform finden Sie ihn komplett im Internet unter www.swr-online.de/report; **links einige Auszüge.**

■ Die Reaktionen

Heftige Proteste am folgenden Tag, hunderte Zuschauer drohten mit ihren E-Mails zeitweise die Server der SWR-Redaktion lahm zu legen. „Das meiste waren Protestmails von enttäuschten und verärgerten Netzwerkzockern“, weiß der für den Bericht zuständige Redakteur Sebastian Bösel nun. „Viel davon kam aber durch ein Schneeballsystem zustande, weil via Internet zum Protest aufgerufen wurde. Ich glaube, die meisten Einsender haben den Beitrag gar nicht wirklich gesehen.“

Nichtsdestotrotz waren die Reaktionen gewaltig, in einschlägigen Foren kam es zu kontroversen Diskussionen. Allein auf der Spielehomepage www.gamesattack.de liefen binnen weniger Stunden 67 Postings zum Thema im Actionforum auf! Ansonsten sammeln sich hier selbst zu spannenden Themen im Lauf der Zeit so um die zehn Antworten an...

■ Die Folgen

Nachdem Netzwerkspieler in vergleichbaren Reportagen (vor allem von Privatsendern) schon häufiger mit Mord und Totschlag in Verbindung gebracht wurden, kochte die Volksseele. Bei zwei eingeschworenen Counterstrikern riss sogar endgültig der Geduldsfaden: Auf Anregung von Daniel Mutlu alias „Mr. Oizo“, der Netzwerkshooter als „sportlichen Wettkampf“ betrachtet, gründete Joachim Bumel alias „Roundsup“ am 15. August die United Federation of Gamers (UFG).

Momentan noch im Internet unter www.roundsup.de eher provisorisch präsent, ist es Sinn und Zweck der Initiative, möglichst viele Mitglieder zu versammeln und mit dem Gewicht der Stimmen Lobbyarbeit zu leisten. Binnen drei Wochen bezeugten immerhin rund 300 Zocker durch den Eintrag im Gästebuch ihre Solidarität mit der Idee. „Bisher hatten Netzwerkspieler ja keine kollektive Stimme. Wir wollen den Gamern so eine Art Gemeinschaftsgefühl geben, hoffen dabei auch auf die Unterstützung durch die Industrie“, meint Joachim Bumel.

Produktinfo 037

THE FINAL CURSE

Das neue 3D-Adventure der Macher von
Dracula Resurrection

Quer durch die Jahrhunderte zieht sich eine schreckliche Verschwörung: Jetzt liegt es an Ihnen, sich in den Strudel der Zeit zu stürzen, um die Apokalypse zu verhindern!

Ab Mitte Oktober im Handel erhältlich!



Als Geheimagent wider Willen ins Herz des Louvre-Museums geschickt, stürzen Sie sich in den Kampf gegen eine dunkle Templerbruderschaft, die dem Chaos zur Herrschaft verhelfen will. Ob Sie jemals wieder ins 21. Jahrhundert zurückkehren können, hängt einzig von Ihrer Gerissenheit ab!

www.thefinalcurse.de

index



Réunion
des Musées
Nationaux



über das beharrlich gepflegte Anti-Image der Spielergemeinschaft in der Öffentlichkeit. Er weiß, dass er mit seiner Meinung nicht allein ist; im Internet machen sich wütende Gamer immer häufiger Luft. „Wir mussten einfach was unternehmen“, sagt Roundsup und so gründete er Mitte August kurz entschlossen die United Federation of Gamers. Noch ist die UFG wenig mehr als eine Homepage im Internet, doch hier soll erst ein einschlägiges Meinungsforum pro Computerspiele und LAN-Parties, dann eine richtige Hobby-Lobby entstehen.

Gewaltfreier Widerstand also, das sollte so manchen TV-Redakteur oder Zeitungsmann doch überraschen. Statt, wie man das von solchen „Monstern“ erwarten würde, wüste Drohungen auszustoßen, suchen Joachim Buml und die Seinen den Dialog mit den Massenmedien. Der ist auch bitter nötig, will man es nicht länger hinnehmen, dass ereignislüsterne Reporter unspektakuläre Wahrheiten in vermeintliche Skandale umbiegen. Die Angestellten des Münchener Spielehändlers PC Fun haben das hautnah erlebt. Es war an einem gewöhnlichen Ad-

ventstag im letzten Jahr, da betraten zwei halbwüchsige Kids den Laden, um den Egoshooter *Skout* zu kaufen. Doch man hatte nicht bedacht, dass dieses Programm von der USK nur für Erwachsene empfohlen wird...

Die jungen Kunden waren kaum aus der Tür, schon stürmte ein Reporterteam von Focus-TV das Geschäft. „Die hielten mir ein Mikro unter die Nase und schnauzten mich an, ich solle sofort Stellung nehmen“, wundert sich PC-Fun-Mann Martin Freibauer noch heute. Er hatte während des gesamten Vorgangs im Ab-



Wenn im Netzwerkspiel Polygonfiguren sterben, wird dafür das Kunstwort „Frag“ benutzt, nicht Kill oder Mord: Durch diese Wortwahl wollen Gamer den Unterschied zwischen Fiktion und Realität klar herausstellen



„Sollten sich Volljährige diskriminiert fühlen, dann täte uns das Leid“

Kommentar des für den umstrittenen ARD-Bericht verantwortlichen Redakteurs Sebastian Bösel

Ganz persönlich



Richy:

Eine Million Frags, aber bisher nur bei Rot über die Straße gelaufen – damit bin ich fürs Fernsehen natürlich uninteressant. Quote geht vor Wahrheit: Dem Zuschauer werden wichtige Tatsachen vorenthalten, damit bei Außenstehenden ein falscher Eindruck aufkommt. Wer sagt den Leuten mal, dass PC-Spiele eine der intelligentesten Unterhaltungsmöglichkeiten überhaupt sein können?



Trille:

Der krönende Abschluss so manchen Beitrags über Amok laufende Jugendliche: „Die Täter besaßen Gewalt verherrlichende Computerspiele!“ Klar, das kann kein Zufall sein, hier muss ein Zusammenhang bestehen. Dass umgekehrt gut 90 Prozent aller normal entwickelten Kids dasselbe Hobby pflegen, bleibt unerwähnt. Aber differenzierte Ausleuchtung würde ja die Quote versauen...



Jack:

In meinen Augen ist der ganze Rummel um gewalttätige PC-Spieler das typische „Nessie-Phänomen“ – mit schöner Regelmäßigkeit füllt es die Schlagzeilen, wirklich gesehen hat es noch keiner. Aber wenn schon Otto Normalspieler der Buhmann der Nation ist, was sind dann wir Spieleredakteure? So was wie Berufskiller! Tja, früher vereinsamte Pickelnase, heute potenzieller Attentäter.



Paul:

Ich spiele täglich mehr oder weniger brutale Spiele, und das seit Jahren. Man halte mich also von der Gesellschaft fern, da ich wohl zwangsläufig zur Killermaschine werde! So sagen es die Medien, dann muss es ja stimmen. Ich kann nur hoffen, dass die heutige Generation nicht ähnlichen Schwachsinn an ihre Kinder weitergibt. Denn überhaupt sind doch die Eltern gefordert!



„Wir wollen endlich verstanden und toleriert werden!“

Joachim Bumli alias Roundsup vom Counterstrike-Clan 0816 bzw. der United Federation of Gamers



seits gestanden, während sein Kollege Tommy Baier mit dem Verkauf beschäftigt war. Im Fernsehen kam das freilich anders rüber: Martin Freibauers Körper wurde von den Füßen bis zum Hals gezeigt, die von Tommy Baier später eingeholte Stellungnahme auf die Tonspur geschnitten. Alles Teil eines unseriös recherchierten Berichts, der dem Händler unterstellte, er würde Killergames an Kinder verschern.

Natürlich, auch wir haben bereits gefordert, dass USK-Empfehlungen mehr Beachtung im Handel finden sollten. Trotzdem muss man PC Fun hier zugute halten, dass das eher zahme *Skout* nicht so ohne Weiteres mit indizierten Schlachtfesten wie *Sin* oder *Soldier of Fortune* vergleichbar ist. Außerdem ist es nun mal Tatsache, dass der USK-Sticker eine Empfehlung ohne rechtliche Grundlage darstellt – es liegt im Ermessen des Verkäufers, ob er sich daran halten will. Das erwähnte der TV-Bericht aber erst ganz zum Schluss, als die Meinung des Zusehers bereits manipuliert war. „Klar, das war damals nach dem Massaker in Berchtesgaden. Da brauchten die halt einen Sündenbock für Amok laufende Kids“, so erklärt sich Martin Freibauer die Sache. Teils an den Haaren herbeigezogene Pa-

rallelen von tatsächlichen Verbrechen mit Computerspielen sind denn auch ein verbreitetes Phänomen. Als erfahrener Spielmoderator beim Compu-Sender Giga TV kennt George Zaal solche Manipulationen bestens: „Ja, das hilft der Quote. Ich könnte mich mit wachsender Begeisterung über derartige Berichte aufregen. Die ARD-Reportage beispielsweise fand ich mehr als schwach. Ein 15-Jähriger soll erklären, warum es in *Counterstrike* geht? Kann man sich ja denken, was dabei herauskommt...“

Umso erstaunlicher, wie wenig stotternde TV-Teenies und blutende Egoleichen die Hersteller der betroffenen Spiele zu berühren scheinen. Das von den Massenmedien immer wieder gern gezeichnete Bild vom amokverdächtigen Netzwerkjunge wird nicht etwa durch Imagekampagnen bekämpft, sondern durch fragwürdige Anzeigen sogar eher noch unterstützt. Da steht dann etwa ein grinsender Typ mit Popcornrüte bei einer Beerdigung (*Nox*) oder wird ein Schlachtfest im Kölner Dom ausgerufen (*Crazy D-Day*). Hermann Achilles vom Spieleverband VUD sieht aber keinen Handlungsbedarf, denn: „Immer, wenn wir uns konkret mit Kritikern unterhalten, merken wir, dass deren Vorwürfe überwie-

gend polemisch sind.“ Da hat der Mann zwar Recht, doch unser Bild in der Öffentlichkeit muss endlich gerade gerückt werden. Und die Verantwortung dafür sollte man nicht betroffenen Spielern wie Joachim Bumli alias Roundsup allein überlassen! (rl)

Homepages zum Thema

www.roundsup.de

Auf der provisorischen Homepage der United Federation of Gamers (UFG) können Sie sich als Mitglied eintragen und so gegen reißerische Berichterstattung in den Massenmedien votieren.

62.26.211.141/~die0816/blut/berichte.html

Auflistung von positiven wie negativen Text- und TV-Reportagen über LAN-Parties in den Massenmedien; erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Unter anderem vertreten: RTL

www.swr-online.de/report

Im Archiv findet sich unter dem Datum des 31. Juli 2000 das Manuskript des umstrittenen TV-Berichts über eine Lüneburger Netzwerkparty – die Initialzündung zur Gründung der UFG.

Produktinfo 038

furcht ho grauen.

CAPCOM



www.eidos.com



.exe

rror.sys

dll

AB SOFORT FÜR PC

RESIDENT EVILTM 3

N E M E S I S

EIDOS
INTERACTIVE

Nie zuvor hat jemand Taktik und Action so packend verknüpft wie die spanischen Pyro Studios in *Commandos* – seit zwei Jahren wartet die Fangemeinde sehnsüchtig auf eine Fortsetzung. Wir folgten der Einladung von Eidos und packten in Madrid den neuen Stier erstmals bei den Hörnern!



Zu Besuch bei den Pyro Studios

Commandos 2

■ Sonne, Sombreros und Strategen

Gonzo spricht kein Englisch, wir kaum Spanisch. Schade, denn Gonzo ist nicht die Langnase aus der Muppet Show; Gonzo Suárez ist der geistige Vater von *Commandos* – jenem famosen Spiel, das vor gut zwei Jahren ein neues Genre zwischen Echtzeitstrategie und Combatsimulation schuf. Vertrieb Eidos gabelte 1998 beim spanischen Entwickler Pyro einen der ganz wenigen wirklichen Überraschungshits auf: *Commandos* wurde praktisch aus dem Nichts zum Klassiker!

Der damals noch sechs Mann starke Stoßtrupp aus dem Zweiten Weltkrieg beeindruckte auf den ersten Blick mit Isografik in einer Detailfülle, wie man sie bis dato noch selten gesehen hatte. Dass sich die Pracht auch noch in bis zu sechs Fenster aufsplitten ließ, kam einer technischen Sensation gleich: Jedes Window war separat über einen riesigen Bereich von totaler Übersicht bis zur präzisen Nahaufnahme zoombar. Und jedes wurde auf einen Mausklick hin zum Überwachungsmonitor, wo die Kamera starren oder beweglichen Zielen in jeden Winkel des Levels folgte. Quasi virtuelle Spionage, quasi „Big Brother“ für PC-Strategen.



Hier schlägt das Herz von Pyro: An *Commandos 2* wird praktisch rund um die Uhr gearbeitet

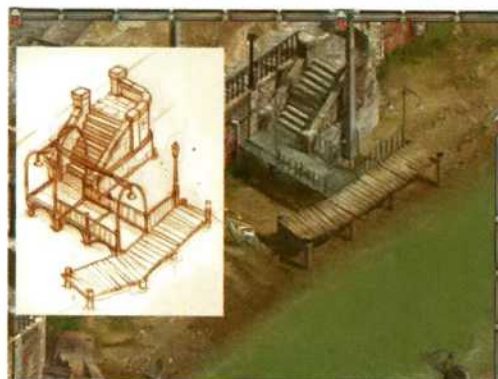


Schon das erste *Commandos* setzte mit innovativer Splitscreentechnik neue Maßstäbe

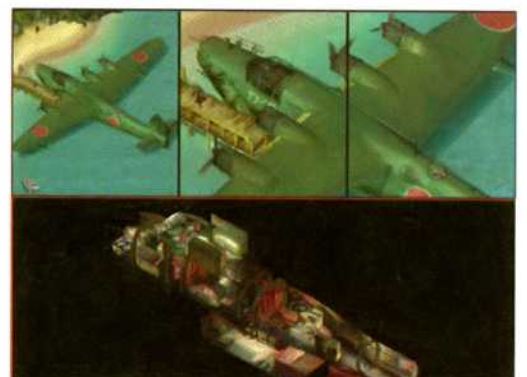


Auch die brandneue Engine kommt ohne 3D-Karten aus, obwohl die Umgebung jetzt noch viel detaillierter, weniger pixelig und in vier Schritten drehbar ist

Das Spielprinzip schließlich verknüpfte zum ersten Mal den Adrenalinoutput gut gemachter Echtzeitstrategie mit der Übersichtlichkeit und dem Knobelfaktor intelligenter Rundentaktik – das verbindende Element war Teamwork unter den Spielcharakteren. Und all das soll jetzt nach gut zwei Jahren Entwicklungszeit nochmals getoppt werden. Schon die Uraufführung auf der Leinwand eines Kinos ließ Madrid letzten Winter zum Nabel der Strategiewelt werden, beim jüngsten Besuch bekamen wir endlich alle Einheiten und komplette Missionen zu Gesicht.



So akribisch wurde in den vergangenen Jahren an jeder Einzelheit der Szenarien gearbeitet



Jedes Gebäude und Fahrzeug aus dem Zweiten Weltkrieg wurde historisch korrekt nachgebaut und lässt sich betreten

■ Ein verschworener Haufen

Trotz der erwähnten Sprachdefizite baute sich keine echte Kommunikationsbarriere zwischen Journalist und Entwickler auf, Chefprogrammierer John sprang als Synchrontolmetscher ein. Die Stimmung war gelöst, im Pyro-Hauptquartier regiert Teamwork – kein Wunder also, wenn dies auch wieder das tragende Element des Gameplays wird.

„Wir sind ein verschworener Haufen, aber unsere Arbeitsweise ist absolut professionell! Sonst könnten wir niemals solche Ergebnisse vorweisen...“, schwärmt Gonzo, der stolze Spanier aus dem Bilderbuch. Wie ein Filmstar wirkte der braun gebrannte Athlet, als er mit der gebotenen Würde darauf hinwies, dass jede Spielkomponente vom Gamedesign über das KI-Modell bis zur Grafikengine im eigenen Hause und auf relativ engem Raum entwickelt wird. Immerhin fand das stimmige Gameplay von *Commandos* weltweit über eine Million Käufer. Und diesen Erfolg führen die Pyromanen in Madrid nicht zuletzt auf kurze Kommunikationswege und flache Hierarchiestruktur zurück.



In Unterwassersequenzen müssen sich die Kämpfer um dieses Wrack mit japanischen Goldsuchern balgen

■ Die Pixelmagier

Zum Präsentationsauftakt ungläubiges Staunen angesichts der Grafikengine: „Das soll ohne 3D-Karte flüssig laufen?!“ War ja wirklich kaum zu glauben, angesichts der mehr als geschmeidig über den Monitor huschenden Elitekämpfer. So sehr die Spielumgebung auch wie eine De-Luxe-Ausgabe des ersten Teils ausse-

hen mag, so wenig wurde tatsächlich vom Urprogramm übernommen. „Wir benutzen kein Stück der alten Engine, *Commandos 2* wird ein komplett neues Spiel – auch technisch“, belehrte man uns.

Zumindest Interface und Maussteuerung sind weitgehend gleich geblieben. Wieder kann man also den Bildschirm in bis zu sechs Fenster splitten, wieder ist der Zoombereich schier grenzenlos. Ein bisschen geruckelt haben die Übergänge zwischen Nah- und Weitsicht schon, ohne RAM-starken P3 dürfte sich daran auch mit der Endversion wenig ändern. Die Auflösung ist nun aber von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel frei wählbar, wobei bereits die niedrigste sensationell gut aussieht.

Neu auch, dass, wer um Ecken denken muss, diese nun von allen Seiten ausspähen darf – die Umgebung ist über frei belegbare Tastatur-Shortcuts in vier Schritten drehbar. Alle Gebäude sind begehbar, selbst gestrandete Schiffe und Flugzeugwracks werden damit plötzlich mehr als Dekoration. Betritt einer der Kämpfer einen Innenraum, wird auf eine vom Computer stufenlos geschwenkte 3D-Ansicht in einer Aufrissperspektive umgeschaltet. Gleiches gilt bei Ausflügen unter die Wasseroberfläche, wo u.a. blutrünstige Haie und japanische Kampftaucher lauern werden. Beim Probespiel blieb die See allerdings noch ruhig.

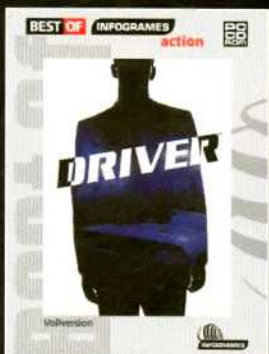


Die Nachtmissionen verbreiten eine klaustrophobische Atmosphäre und erfordern eigene Taktiken

BEST OF INFOGRAMES

WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!



nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei **KARSTADT** und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.



www.de.infogrames.com



Zielt der Scharfschütze aus einem Fenster hinaus, können mittels Splitscreen Gebäudeinneres, Ziel und Umgebung beobachtet werden



Noch sitzen wir munter ballend im gekaperten Panzer (zu erkennen am Lenkrad-Cursor), doch ein Bazooka-Hinterhalt bereitet dem Ausflug ein explosives Ende



■ Alles bleibt anders

Das geniale Spielprinzip wurde selbstverständlich beibehalten, unsere amerikanischen Helden machen also mal wieder die Feuerwehr in Situationen, wo auch die stärkste Armee machtlos wäre. Gefangene aus einem deutschen Hochsicherheitstrakt befreien, U-Boote noch im Dock am Auslaufen hindern, geheime Technologien stehlen oder Brücken sprengen – die zwölf Missionen mit teils mehreren Aufträgen führen zu über 20 Schauplätzen rund um die Welt. Wir trafen auf deutsche und japanische Truppen, schlichen durch das ewige Eis der Arktis und den Dschungel, kämpften in Polen und Frankreich.

Die alte Faszination wurde um ein neues Spielgefühl bereichert: Offener Schlagabtausch muss nicht mehr um jeden Preis vermieden werden, den teils horrenden Schwierigkeitsgrad des Vorgängers hat man abgeschwächt. Natürlich können der Spion und die (neben Bullterrier „Whisky“ und einem Dieb) als spielbarer Charakter neu eingeführte Natasha durch Verkleidungen oder Ablenkungsmanöver nach wie vor Wachen täuschen, andererseits lassen sich jetzt aber auch größere Feindverbände in einen Hinterhalt locken. Dabei helfen in manchen Szenarien rekrutierbare Truppen. Diesen durften wir bis zu sechs Wach- oder Angriffsbefehle zuteilen; mit ihren schweren Waffen war sogar das Knacken von Panzern drin. Besser ist es freilich, einen Panther, Tiger oder zumindest einen Jeep zu kapern oder zu stehlen. Denn alle Fahrzeuge lassen sich jetzt aktiv steuern, wozu sich der Mauszeiger in ein Lenkradsymbol verwandelt. Ist ein Panzer mit zwei Leuten besetzt, fährt der eine, während der andere mit dem Geschütz den ehemaligen Besitzern einheizt.

Trotz unterschiedlicher Engine sind Innen- und Außenwelt nahtlos verbunden. Dies ermöglicht es, den Scharfschützen in Häuser hinein- oder aus ihnen herausschießen zu lassen; unser Green Beret hechtete gar mal durch ein Fenster ins Freie. Und endlich haben alle Spezialisten ihren Führerschein und Freischwimmer bestanden – Flexibilität, dein Name sei *Commandos 2*.

Beispielmission: Zerstörung des Tanklagers



- 1 Ein Tanklager soll zerstört werden. Dieses Haus ist Ausgangsbasis für die Einnahme der Brücke, die zum Stützpunkt führt
- 2 Durch das Fenster eingestiegen, erledigt der Green Beret zwei vom Spion abgelenkte Gegner. Der Dieb schleicht sich derweil an den deutschen Scharfschützen oben links an
- 3 Vom Dachfenster aus schaltet unser Scharfschütze das MG-Nest aus...
- 4 ...während der Dieb Verstärkung herbeiholt
- 5 Über eine Telefonleitung ins Lager gehangelt, lauert der Green Beret im Rücken des Feindes – hat aber keine Granate mehr!
- 6 Mit der Hundepfeife ruft er Whisky zu sich, der ihm Explosives vom Sprengmeister bringt
- 7 Geschafft: Das Tanklager ist zerstört, die Nützlichkeit von Teamwork einmal mehr unter Beweis gestellt



Antreten zum Rapport



Scharfschütze

Schießt mit einem Zielfernrohr aus sicherer Distanz – jetzt auch aus Gebäuden heraus, von Dächern hinab oder durch Fenster hindurch



Green Beret

Kraftmeier und Bewegungstalent. Er klettert an Masten und Seilen entlang, hechtet durch Fenster und macht mit seinem Messer lautlos den Weg frei



Sprengmeister

Kennt sich nicht nur nach wie vor exzellent mit Explosivstoffen aller Art aus, sondern baut sich Ladungen inzwischen selbst. Kann auch Boote steuern



Taucher

Im Schlauchboot paddelt er über jedes Gewässer. Dank Taucheranzug kann er unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und tötet lautlos mit seiner Harpune



Whisky

NEU!

Der Kampfhund par excellence transportiert Gegenstände und Waffen zwischen seinen Herrchen. Eigenes Inventar, wird per Hundepfeife dirigiert



Fahrer

Kann Spezialfahrzeuge wie Panzer bewegen, außerdem repariert er defektes Gerät. Kennt den Umgang mit exotischen Waffen und baut diese um



Dieb

NEU!

Knackt Türschlösser und Tresore, schleicht sich an Feinde ran, um Waffen zu stehlen. Rennt und schwimmt lautlos, versteckt sich unter Betten



Spion

Sieht aus wie ein Buchhalter, spielt aber den feindlichen Offizier mit der richtigen Uniform derart überzeugend, dass sich ihm Tür und Tor öffnen



Natasha

NEU!

Die Schöne wickelt Wachen mit ihrem Charme ebenso bombensicher um den Finger, wie sie mit der Sniper-Rifle trifft oder Wunden versorgt

GAMERS CHOICE

the only choice for a true gamer



Die aktuelle Auswahl ausgezeichneter Spiele-Hits für PC-Gamer
mit GTA 2, Railroad Tycoon II, Hidden & Dangerous, Tzar, Martian Gothic,
Fly!, Age of Wonders, Flying Heroes, Battle of Britain, Eastern Front II

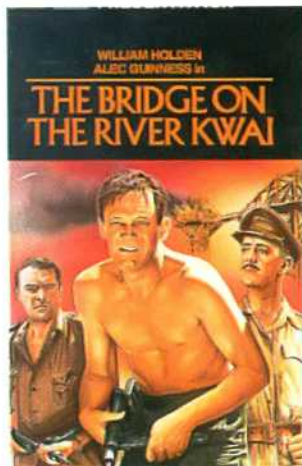


Inkl. Bonus CD mit Demos von:
Heavy Metal F.A.K.K. 2,
Kiss Psycho Circus,
Blair Witch Project, u.a.

www.take2.de



Die Filmvorlagen



Die Brücke am Kwai: Als Vorbild für die Holzbrücke im Spiel diente die Requisite aus dem Filmklassiker mit Alec Guinness – die echte war nämlich aus Stahl...



Das Boot: Der zu infiltrierende U-Boot-Stützpunkt ist dem historischen in La Rochelle nachempfunden, auch Schauplatz in Wolfgang Petersens Welterfolg



Der Soldat James Ryan: In einem Rettungseinsatz erinnert das Umfeld frappierend an Steven Spielbergs Blockbuster mit Tom Hanks – die Filmhandlung wird allerdings nur gestreift



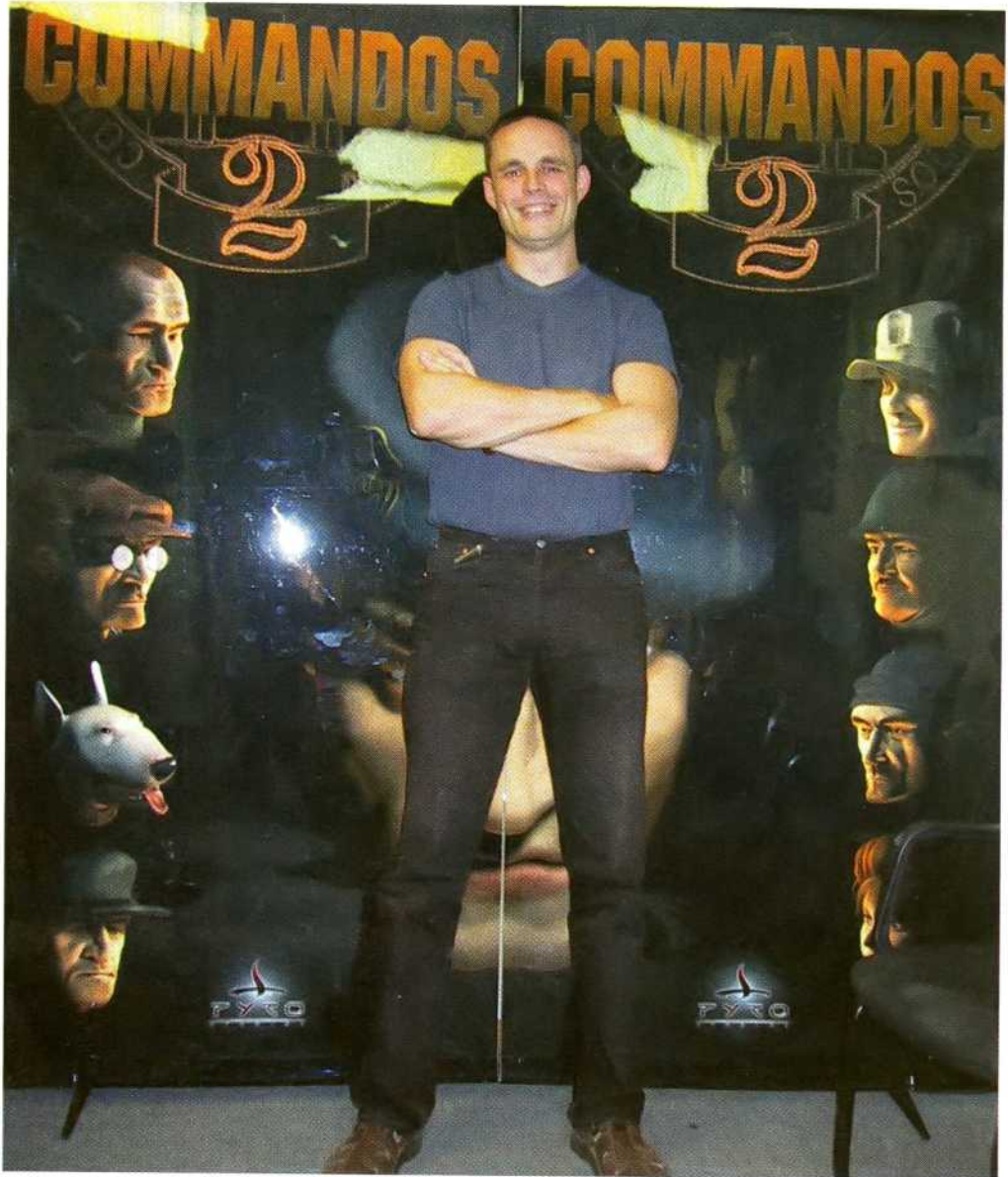
■ Format: Leinwandepos

Schon im ersten Teil galt: Hatte der Spieler in einer Mission endlich die richtige Taktik ausgeknobelt, forderte der wie auf dem Storyboard eines Films verzahnte Handlungsablauf direkte Vergleiche mit der Dramaturgie eines Hollywoodstreifens heraus – die Entwickler selbst nannten den alten Kriegsschinken „Das dreckige Dutzend“ als Vorlage. Jeder Schritt musste zum richtigen Zeitpunkt gemacht werden, jedes Teammitglied seine Spezialfähigkeiten ausspielen. Manchen Fans ging das zu weit, sie forderten mehr Flexibilität. Nunmehr neun Elitekämpfer (darunter endlich auch Frau und Hund) bürden für variantenreichere Vorgehensweisen innerhalb der Aufträge bei einem noch cineastischeren Gesamteindruck. So sind in Teil zwei viele der Einsätze berühmten Movies nachempfunden. Auch die Soundkulisse mit ihren authentischen Geräuschen wie dem Klirren der Panzerketten war filmreifer denn je. Sprachausgabe bekamen wir zwar noch nicht zu hören, doch will Eidos das Game ohnehin komplett eindeutschen. Zum guten Schluss wollten wir von Chefdesigner Gonzo Suárez also wissen, was es mit „Der Soldat James Ryan“, „Das Boot“ oder „Die Brücke am Kwai“ im Spiel wirklich auf sich hat – und ob das Gamedesign insgesamt wieder linear wie ein Filmplot verlaufen wird. Liegt die wahre Bestimmung des charismatischen Kreativbündels womöglich sogar eher im Filme als im Spiele machen? (mt)



Das Team und sein Produkt verschmelzen wie auf dieser Collage im *Commandos*-Stil zu einer Einheit

„Ich wollte mein Kriegsspielzeug der Kindheit in einem interaktiven Film zum Leben erwecken!“



Gonzo Suárez, Chefdesigner aller *Commandos*-Projekte

?: Wie gehen Sie an die Entwicklung eines Spiels heran, hat das etwas von Regiearbeit beim Film?

G.S.: Richtig, das ist mein Stil. Allerdings ist beim Film die Story wichtiger – bei uns müssen vor allem Design und Balancing, also der technische Ablauf und der Spannungsbogen stimmen.

?: Was wollten Sie beim Missionsdesign gegenüber Teil eins vor allem verbessern?

G.S.: Die Möglichkeiten des Spielers. Es gibt jetzt z.B. in jedem Einsatz vier bis fünf Wege, um zu gewinnen. Weiter bietet *Commandos 2* die Option, alle, wirklich alle Orte zu begehen und taktisch zu nutzen. Da ist nichts mehr nur Dekoration!

?: Lautet das Entwicklungsziel also völlige Handlungsfreiheit?

G.S.: Nein, der Spieler bekommt vielmehr ein bestimmtes Instrumentarium (eben seine Leute) in die Hand, wird vor ein Problem gestellt und kann nun auf verschiedensten Wegen die Situation lösen. Wenn er es wirklich gut macht, wird es einen Ablauf geben, als wäre die Sache gescriptet – jeder schreibt und erlebt damit seinen persönlichen Film letztendlich selbst.

?: Schon wieder der Vergleich mit dem Medium Film. Wären Sie lieber Regisseur geworden?

G.S.: Nein, ich bin sehr glücklich in meinem Beruf. Aber mein Vater ist tatsächlich Regisseur, das habe ich wohl in die Wiege gelegt bekommen!

● **Commandos 2**

Genre	Echtzeittaktik
Hersteller	Pyro Studios/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
erscheint	März 2001

Ein Abo...



EXKLUSIV!

Werben Sie einen neuen Joker-Abonnenten und erhalten Sie das Star-Trek-Game gratis!

...unendlicher Spiespaß!

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden!

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!

Ihre Abo-Vorteile

- Eine der abgebildeten Top-Prämien (Spiele in deutscher Vollversion) als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,- DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,- DM* anstatt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

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

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.

ALTERNATIV ERHÄLTlich:



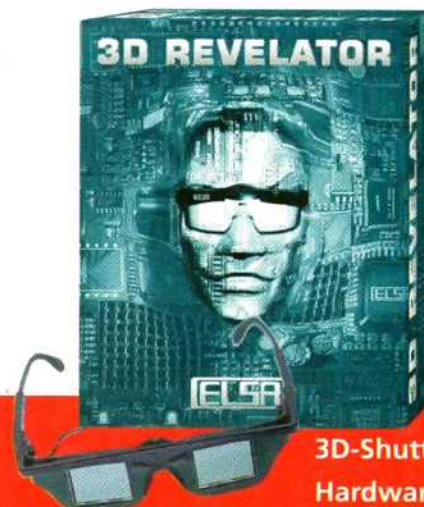
3D-Actionabenteuer
Test in PCJ 11/00



3D-Actionabenteuer
Test in PCJ 8/00



F1-Simulation
Test in PCJ 9/00



3D-Shutterbrille
Hardware des Jahres 1999

ECTS 2000

No-Shows sagen Amis zu schnarchigen Veranstaltungen aller Art. Und die Millennium-Ausgabe von Europas größter Spielemesse hätte im Land der unbegrenzten Möglichkeiten wohl auch keinen vom Sitz gerissen...



Krieg der Engines: Bei Rage wurde der neue Unreal Editor 2.0 gezeigt, welcher mit „Skeletal Animation“, verbessertem Außengelände und anderen Neuerungen ab Ende 2001 auch Unreal 2 befeuert. Der Reutlinger Konkurrent Vulpine hielt mit seiner eigenen Technologie tapfer dagegen

Activisions rühriger Pressesprecher Markus Wilding brachte es unlängst in einem von der Branche gern gelesenen Internetforum auf den Punkt: „Auf meine Standardfrage, welches Spiel ich mir denn auf der Messe noch ansehen müsse, hatte kein einziger eine Antwort – bezeichnend!“

Die No-Show

In der Tat, denn zwischen dem 3. und 5. September wurde in den zwei Hallen des Londoner Olympia-Messegeländes wenig Bekanntes und noch weniger Neues präsentiert. Klar, unter den rund 300 Ausstellern war ja auch kaum eine echte Größe.

Auch Markus Wildings Arbeitgeber hatte sich lieber fernab vom Trubel in einer schicken Hotelsuite einquartiert, um fortgeschrittene Versionen von Titeln zu zeigen, die wir bereits im Mai auf der E3 in Los Angeles erstmals zu Gesicht bekamen. Andere Giganten wie Electronic Arts, Eidos oder Infogrames sowie natürlich eine Vielzahl kleinerer Anbieter hielten es in diesem Jahr ähnlich.

Hotel-Präsentationen statt Messeständen also, Abendveranstaltungen, zu denen man ganze Busladungen voller Journalisten karrte, und spezielle Presstreffen für

englische Reporter, die bereits im Vorfeld der ECTS anberaumt waren – gut, dass unser Korrespondent Derek dela Fuente stets vor Ort war. Das Fachpublikum musste also viel laufen, fahren oder fliegen und konnte sich dennoch nur schwer einen vollständigen Überblick auf das kommende Softwareangebot verschaffen. Kein Wunder also, wenn die Stimmung unter den mehr als 20.000 Besuchern und Ausstellern eher schlecht war.

Doch noch eine andere Entwicklung hatte die Atmosphäre vergiftet: Weil viele Hersteller große Hoffnungen in Sonys Playsta-



Die aus Tschechien stammende Q3-Weltmeisterin Kornelia in Aktion: Während 7 Stunden Ego-action gelang von 110 fast ausschließlich männlichen Gegenspielern nur einem einzigen ein Sieg!

Trend Mobil-Gaming: Motorola (l.) und Siemens (r.) zeigten Prototypen leistungsfähiger WAP- und GPRS-Handys, mit denen prima gespielt, telefoniert und per PC Datenaustausch betrieben werden kann

tion 2 gesetzt hatten, waren so manche Projekte für den PC zurückgestellt worden. Jetzt aber sorgen erste Zahlen für Ernüchterung, denn in Fernost nutzt man die Konsole offenbar mehr als DVD-Player denn zum Spielen. Hierzulande wiederum steht dem für Oktober erhofften Instant-Erfolg ein viel zu hoher Verkaufspreis von über 850 Mark entgegen. Segas Dreamcast ist in Deutschland bereits gefloppt, Nintendos Gamecube noch längst nicht erhältlich und Microsofts X-Box nach wie vor eine unbekannte Größe. Demgegenüber stehen rasant steigende Verkaufszah-

len von Windows-Rechnern in Deutschland. Hinter vorgehaltener Hand kündigen viele Spielehersteller daher bereits an, in Zukunft noch stärker als bisher auf spezielle Eigenentwicklungen für den PC zu setzen.

Uns soll das alles recht sein, zumal dann auch im kommenden Jahr in England wieder mehr los sein dürfte. Vielleicht bringt ja auch der Umzug frischen Wind, denn im September 2001 gastiert die ECTS in den nagelneuen Hallen des frisch gebackenen Excel-Messegebietes in den Londoner Docklands. Jetzt aber erst mal

viel Spaß auf den folgenden Seiten, denn einen Vorteil hatte die No-Show unbestritten: Nie konnten wir uns intensiver mit dem beschäftigen, was es denn doch an Neuheiten zu sehen gab! (rl)

ECTS-Wegweiser

Abenteuer	ab	 S. 79
Action	ab	 S. 58
Online	ab	 S. 78
Sport & Simulation	ab	 S. 68
Strategie	ab	 S. 56
Hardware	Technik-Teil	... S. 190



Strategie



Messepremiere: Umfangreiche SF-Strategie mit dem Schick eines Echtzeitknallers, die für Kämpfe in den Rundenmodus schaltet – klingt interessant. Besonders, wenn noch eine schöne Story und abwechslungsreiches Design für über 70

Wenig Neues, viel Schönes

Einheiten angekündigt werden. Und wie es scheint, erreicht das Bochumer Team von Trinode alle gesteckten Ziele. Bei der Präsentation gefiel uns nicht nur der Look der elf Planeten und Raumstationen, auch das Handling wirkt angenehm komfortabel. Hey, so könnte das ganze Rundenkonzept wieder in Mode kommen!



Messepremiere: Mittelalterliche Echtzeitschlachten gegen mythologische Monster, dazu Aufbau, Infrastruktur, Handel und Ökologie? Ja,

Black Cactus bastelt sozusagen an der Eier legenden Wollmilchsau! Umso erstaunlicher, dass gerade die Handhabung durchdacht und so gar nicht überladen wirkte. Der Spieler darf seinen Werdegang selbst aussuchen und etwa als Feldherr gewaltige Armeen kommandieren oder als Bürgermeister ganz für sein Volk da sein.



„Lieber eine umfassende Story als tumbe Einzelmissionen!“

Lead Designer Charlie Bewsher von Black Cactus



Messehighlight: Den Joker-Sonderpreis für das am besten aussehende Game auf der ECTS kassiert Shiny's skurriles Echtzeitstrategical! *Sacrifice* bietet coole Welten, geniale Effekte und groteske Geschöpfe satt. In der Kutte eines von 13 verschiedenen Zauberern hetzt man mit rund 50 mächtigen Spells einfach aberwitzige Kreaturen in den Kampf, was wegen der gelungenen Steuerung richtig leicht fällt. Vorrangig für den Netzbetrieb konzipiert, verfügt das simpel zu kapierende Game auch über einen starken Solopart.



„Messiah war zu kompliziert, diesmal achten wir auf einen leichten Einstieg!“

Stuart Roch, Projektleiter bei Shiny

Rim

Genre	Rundenkämpfe
Hersteller	Trinode/Fishtank
Online-Info	www.trinode.de
erscheint	1. Quartal 2001

Warrior Kings

Genre	Echtzeitaufbau
Hersteller	Black Cactus/Sierra
Online-Info	www.blackcactus.com
erscheint	2. Quartal 2001

Sacrifice

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Shiny/Virgin
Online-Info	www.virgin.de
erscheint	November 2000

Außerdem gesichtet

Titel	Hersteller	Inhalt	erscheint
War Commander 1	CDV	WW2-Echtzeitstrategie um den D-Day, hübscher als <i>Sudden Strike</i>	3. Quartal 2001
Kohan	Timegate/Sunflowers	optisch unspektakulärer Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel	2. Quartal 2001
WW3 2	Topware	militärische Echtzeitschlachten in naher Zukunft aus der Engine von <i>Earth 2150</i>	2. Quartal 2001
Iron Dignity 3	Topware	futuristische Echtzeitballerei à la <i>Battlezone</i>	2. Quartal 2001





Messepremiere: Als Kommandant einer fiktiven Friedenstruppe sollen Sie beispielsweise in Afrika oder Jugoslawien Rebellenaufstände niederschlagen – endlich mal ein halbwegs originelles Echtzeitszenario! Ganz realistisch ist Geld dabei die Hauptressource, auch die Medien lassen nicht locker. Wer also zivile Ziele plättet, muss mit negativer Berichterstattung in der Heimat und eingestellten Überweisungen rechnen. Das durchdachte Handling und die schlaue Gegner-KI überzeugten auf den ersten Blick, gut gefielen uns auch das tolle 3D-

Gelände und die detailreichen Einheiten. Ohne P3/500 wird es allerdings keinen Frieden geben...

● Peacemakers

Genre	3D-Echtzeitstrategie
Hersteller	Masa/Ubi Soft
Online-Info	www.ubisoft.de
erscheint	Dezember 2000



Messepremiere: Mehr noch als die erste Dämonenwelt fasziniert das Sequel durch riesige Heere. Bis zu 400 Truppenteile, bestehend aus etwa 3000 Einheiten, sollen theoretisch auf den Iso-Schlachtfeldern platziert werden können. Da sich die *Dunklen Armeen* im

Gegensatz zum Vorgänger in Echtzeit bekämpfen, haben die Designer einige „Hektikbremsen“ eingebaut. So wollen eine Planungsphase vor dem Kampf, ein Pausenmodus sowie einheitenbezogene Kontextmenüs per rechtem

Mausklick dem Spieler sowohl Übersicht als auch volle Befehlsgewalt in jeder Gefechtssituation garantieren. Darüber hinaus warten 60 magische Artefakte, fernzündbare Sprengladungen und drei Lösungswege in der Solokampagne auf Fantasytaktiker.

● Demonworld 2: Dunkle Armeen

Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Ikarion/Egmont
Online-Info	www.demonworld.de
erscheint	November 2000

Produktinfo 023

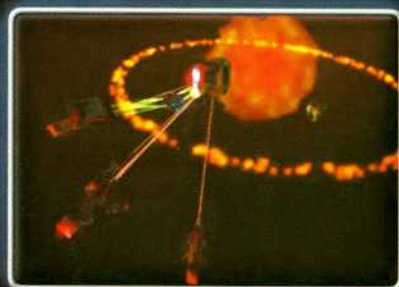
www.starmfck.de

Diesmal bedroht der Feind die Menschheit in ihrem Innersten



CATACLYSM ist ein Vollprodukt –
HOMEWORLD wird zum Spielen nicht benötigt!
www.homeworldcataclysm.de

HOMEWORLD CATACLYSM



SIERRA
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Messehighlight: Der Quasi-Nachfolger zum Kulttitel *Half-Life* will Actionräume bereits ab einem P2/266 mit 32 MB RAM und OpenGL-fähiger Grafikkarte wahr machen. Und so wie die ersten bewegten Bilder aussehen, kann er das auch! Inhaltlich schließt der Egoshoooter an die bekannten Vorfälle im Black-Mesa-Komplex an, doch sind die Waffen greller und die Endgegner größer denn je. Und als „Gunman“ darf man hier mitunter auch von fünf fahrenden bzw. fliegenden Vehikeln aus zur Sache kommen. Die Feinde sind in jeder Hinsicht umwerfend, die Wummen vielseitig verwendbar – etwa Steckgranaten mit Kontaktzünden. Auf den Test in der kommenden Ausgabe sind wir also genauso gespannt wie hoffentlich Sie...



Messepremiere: *Grand Theft Auto* in 3D, das wärs doch? Ergo verdingt sich hier Taxler Tommy Angelo in einem Mafia-

krieg als Fluchtfahrer. Dann werden in den wilden 30-er Jahren (am Steuer von rund 60 zeitgemäßen Oldtimern, oft auch per pedes) Schurken geplättet, Geiseln befreit und Autos geklaut. Dazwischen lockern Plaudereien, zünftige Wettfahrten und beinharte Nah- wie Fernkämpfe mit Fäusten oder Flinte das Gameplay auf.



„Wir bauen noch Einschusslöcher ein, dann sieht das gleich viel besser aus!“

Mafia-Projektleiter Daniel Vávra auf die Frage, warum die Häuser bei einem Shoot-out keinen Schaden nehmen

Die detailreichen Slums, Gassen, Parks und der Flughafen scheinen buchstäblich zu atmen, entstand die fiktive Stadt „City of Lost Heaven“ doch auf Basis zeitgenössischer Zeichnungen und Bilder.



Messehighlight: Bei Thors Hammer, dieser Ragnar ist schon ein typischer Wikinger! Plaudern oder über Felsen hüpfen ist für den hiesigen Helden nur Beiwerk, am liebsten schwingt er Streitaxt, Zweihänder und 13 weitere Nahkampfwaffen. Die Gefechte gegen Dämonen, Höllenhunde und andere Bestien sparen nicht mit Brutalitäten (sogar einen „Blutdurst-o-Meter“ gibt es), doch dafür stimmen Atmosphäre und Story. Für grandiose Lichteffekte in dunklen Höhlen, lichten Weiten und verschneiten Tälern bürgt dabei die Engine von *Unreal Tournament*.

Trend: Vielfalt, Story und Tiefgang

Gunman Chronicles

Genre	Egoshoooter
Hersteller	Rewolf/Sierra
Online-Info	www.sierra.de
erscheint	November 2000

Mafia

Genre	Racing-Egoaction
Hersteller	Illusion Softworks/Take 2
Online-Info	www.take2.de
erscheint	April 2001

Rune

Genre	Wikingeraction
Hersteller	Humanhead/Take 2
Online-Info	www.take2.de
erscheint	Dezember 2000

Außerdem gesichtet

Titel	Hersteller	Inhalt	erscheint
Crime City	EON	polizeiliche Verfolgungsjagd in fliegenden SF-Flitzern	4. Quartal 2000
Jekyll and Hyde ①	Cryo	Jump and Run, Actionabenteuer und etwas Horror	Dezember 2000
Lula 3D	CDV	das Megababe der aktuellen Vollversion in einem 3D-Egoshoooter – stark!	3. Quartal 2001
Severance ②	Codemasters	hieß mal <i>Blade</i> : Schwertkampfaction in schicker 3D-Optik	4. Quartal 2000
Yager ③	THQ	quasi Deutschlands Antwort auf <i>Wing Commander</i> , nur „bodenständiger“	3. Quartal 2001



DU HAST KEINE
NATÜRLICHEN FEINDE-AUSSER
DU BIST ZU LANGSAM



SISKO
CAPTAIN



KIRA
MAJOR,
BAJORAN MILITIA



WORF
LIEUTENANT
COMMANDER

WIR BEFINDEN UNS DORT, WO ES KEINE ZEIT-
RECHNUNG GIBT. IN EINER WELT, IN DER SKUR-
RILE LEBENSFORMEN UM IHRE DASEINSBERECH-
TIGUNG KÄMPFEN. MACHE DICH SOFORT AUF DEN
WEG DORTHIN. DENN GENAU HIER VERBIRGT SICH
DIE MACHT ZUR GRÜNDUNG EINER NEUEN ZIVILI-
SATIONSFORM. FINDE SIE UND SETZE SIE RICHTIG
EIN - SONST HÄTTE DIESE WELT WOHL BES-
SER NIE EXISTIERT.

ADVENTURE PC SPIEL
DEMNÄCHST IM
HANDEL ERHÄLTlich

THE FALLEN

STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Produktinfo 049



A VIACOM COMPANY Star Trek™: Deep Space Nine. All rights Reserved. STAR TREK and related elements are trademarks of
Paramount Pictures. Unreal is a trademark of Epic Games Inc.® 2000 PAN Interactive Publishing © 2000 Simon & Schuster

Koch Media GmbH • D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg/München • A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien • CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau
www.kochmedia.com • Info Telefon: 0180/118 57 95 (7,99 Pf./Min./DTMS AG)

Exklusiv im Vertrieb der Koch Media



Chicken Run: Hennen rennen

Genialität aus Knetmasse: In wenigen Wochen flüchtet das urkomische Federvieh der Macher von „Wallace and Grommit“ von der Kinoleinwand direkt auf Ihren PC!

Zwei Jahre harte Arbeit musste das Aardman-Team um Peter Lord und Nick Park investieren, ehe der erste abendfüllende Animationsfilm der Engländer fertig war.

Doch der Aufwand hat sich mal wieder gelohnt: Für ihre Kurzfilme in traditioneller Stop-Motion-Technik haben die kreativen Köpfe hinter Plastilin und Modellbauten bereits zwei Oscars abgesehen („Die Technohose“ und „Unter Schafen“), auch Chicken Run dürfte der Preis sicher sein. Und es ist fast schon eine Ironie des Schicksals, dass der neue Triumph des Handwerks über Computereffekte nun von Blitz Games

(Glover) für Eidos zu einem PC-Abenteuer umgestrickt wird.

Die Story des Spiels wird sich natürlich eng an den Kassenschlager halten. Wieder geht es also um das ergreifende Schicksal der Hühner auf der Legefarm von Mr. und Mrs. Tweedy – liegen zu wenig Eier im Nest, greift die Despotin schnell zur Axt. Für Henne Ginger ein unhaltbarer Zustand, sie träumt vom Leben hinter dem Hügel, wo das Gras noch frisch und der Tod fern ist. Im Stil solcher Filmklassiker wie „Gesprengte Ketten“ heckt sie andauernd neue Fluchtpläne aus, die jedoch immer wieder scheitern.

Was nicht zuletzt an der Dummheit und Lethargie ihrer Kolleginnen liegt. Doch als

eines Tages der amerikanische Gockel Rocky über den Zaun geflattert kommt, keimt Hoffnung auf: Wer fliegen kann, der kann auch fliehen! Rocky kann jedoch

vielen, nur fliegen kann er nicht. Jedenfalls nicht aus eigenem Antrieb...

Dank seiner vielen liebevollen Zitate ist der Streifen ein Fest für Cineasten, das sie am Computer interaktiv weiterfeiern sollen. Für die Zwischensequenzen greift Blitz Games daher auf originale Filmausschnitte zurück, aber auch in den externen Ansichten sind Charaktere und Umgebungen sofort wieder erkennbar. Klar, dass die Glücke nicht mit einer Railgun

über den Hof fegt. Vielmehr geht es darum, Gegenstände aufzusammeln, in kritischen Momenten unentdeckt zu bleiben und auf clevere Art mit diversen Endgegnern fertig zu werden. Dazu werden sich allerlei Minigames gesellen: Eiersuche im Turbogang, Zielschießen mit dem Hühnerkatapult oder etwa Rockys Whirlpool in Betrieb halten.

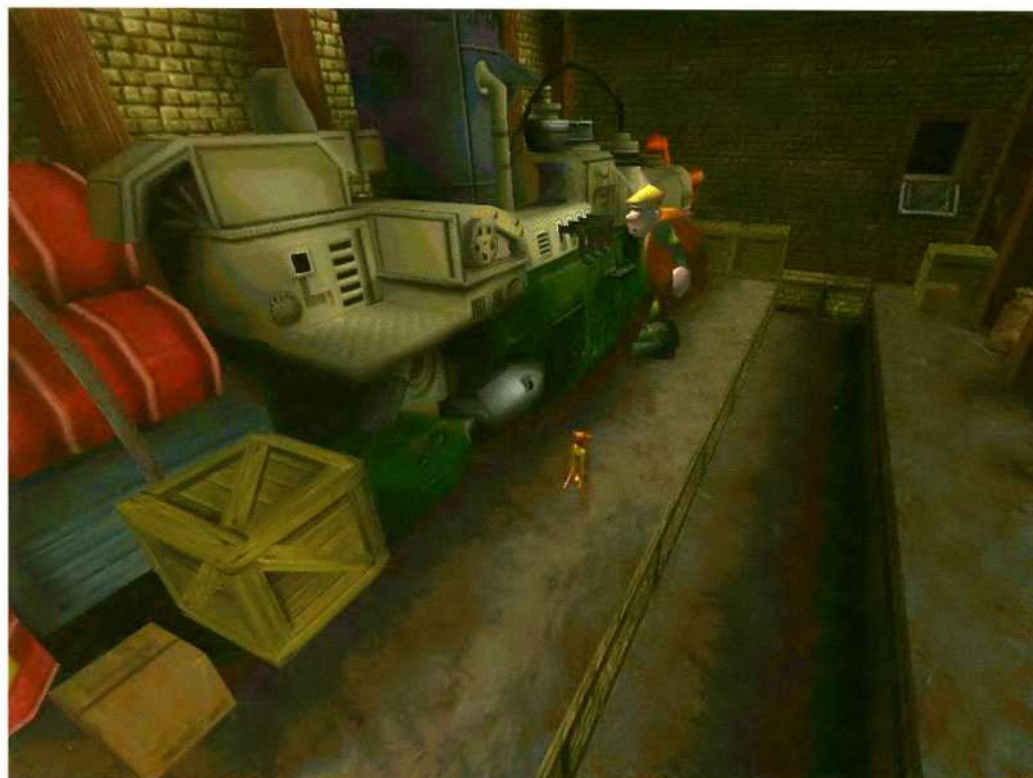
Generell will sich das Actionabenteuer nicht ausschließlich auf die Hauptdarsteller des Movies konzentrieren, sondern dem Spieler auch mal die Kontrolle über andere Helden aus dem Hühnerstall überlassen. So wird man u.a. ein Rennen mit dem holländisch brabbelnden Feder-Genie Mac bestreiten. Im Kern dreht sich das Gameplay aber um den Bau einer Flugmaschine, die Rätsel passen wie die Faust aufs Hühnerauge: Wer etwa Arbeits-



„Viele Spiele nennen sich 3D-Actionabenteuer und sind doch nur Ballergames – Chicken Run wird da ganz anders!“

Entwickler Philip Oliver ist sich seiner Sache sicher





Mr. Tweedys Pastetenmaschine muss sabotiert werden



Mac ist das gackernde Genie auf dem Hof und damit eine große Hilfe



Die verschiedenen Kameraperspektiven sorgen für stetige Übersicht



geräusche nicht mit dem Umgebungslärm synchronisiert, wird von den Tweedys zu Pastete verarbeitet. Und sollten Ersatzteile fehlen, wendet man sich an die ruchlosen Geschäftsratten Nick und Fetcher. Gegen Bezahlung beschaffen die beiden Material von ansonsten unerreichbaren Orten. Ehrensache, dass der Aufstand in der Legebatterie von der originalen Filmmusik untermalt wird. Auch einen Großteil der Sprecher konnte man für das PC-Projekt reaktivieren – ob allerdings Superstar Mel Gibson dem Supergockel Rocky auch auf dem Computer seine Stimme leiht, ist zweifel-

haft. Da haben deutsche Fans bestimmt mehr Glück, denn Synchronsprecher Ingolf Lück kommt wohl nicht ganz so teuer. Weitere bekannte Stimmen: Heidrun Bartholomäus, die ihr Organ sonst Liz Hurley als Ginger leiht und die brillante April Hailer („Wie bitte?!“) als Holländerin Mac. Für die Authentizität der Umsetzung bürgt schon, dass sie in enger Zusammenarbeit mit Aardman Productions entsteht. Damit Sie auf dem Monitor so wenige Details wie möglich missen müssen, hat man den Entwicklern u.a. die originalen Drehbücher, Skripts, Zeichnungen und Modelle

zur Verfügung gestellt. Entwickler Philip Oliver ist sich denn auch sicher, den speziellen Humor der Vorlage einfangen zu können: „Wir setzen alles daran, den Spaß und die Intelligenz des Films in eine interaktive Form zu bringen. Und ich weiß, das wird uns gelingen!“ (pk/Derek de la Fuente)

● Chicken Run: Hennen rennen

Genre	3D-Actionabenteuer
Hersteller	Blitz Games/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
erscheint	Weihnachten 2000



No One Lives Forever



Die Zwischensequenzen in Spielgrafik sind sehr dialogreich

Nichts und niemand lebt für immer – außer vielleicht der Geist der 60-er Jahre: Dieser Egoshooter um den weiblichen Flower-Power-Bond war ein Highlight der ECTS!

Anno 1967 war die Mode schrill, die Musik laut und der Krieg kalt – ein Dorado für Spione vom Schlage eines James Bond oder Austin Powers. Hier geht es jedoch um Cate Archer, eine Agentin der UNITY. Die junge Frau geriet erst auf die schiefe Bahn, dann unter die Fittiche der internationalen Organisation zur Terroristenbekämpfung. Nach neun Dienstjahren sieht sich die groovy Lady im Catsuit diesen Dezember mit ihrer schwierigsten Aufgabe konfrontiert: Der gewissenlose Killer Dimitrij Volkov dezimiert ihre Kollegen, Cate soll ihn und andere Schergen der Verbrecherbande H.A.R.M. stoppen. Neben diesem obersten Ziel werden alle 15 Missionen des Spiels eigene Aufgabenstellungen beinhalten. Da müssen Personen befreit und Safes geknackt werden, sogar der Tauchgang zu einem versunkenen Schiff steht auf dem Programm. Noch interessanter vielleicht, dass nicht immer und überall die Waffen das letzte Wort haben: Wer Kameras und Wachpersonal nicht umgeht oder dezent ausschaltet, muss mit übermächtiger Verstärkung oder dem jähen Game-over rechnen. Genau diese Anleihen beim Egoschleicher *Dark Project: Der Meisterdieb* sind es denn auch, die NOLF zum „bebensicheren Gebiet“ abseits ausgetretener Genrepfade machen sollen.

Umfangreiche Trainingseinheiten werden Sie in das Gameplay einführen und Ihnen den Umgang mit Dietrich, Waffen sowie weiteren Handwerkszeug der Agentenzunft erklären. Am Ende bleibt Shooter



Die Gegner sind detailliert modelliert und dank Motion Capturing sehr lebensecht animiert

Das zoombare Scharfschützenvisier leistet auf große Entfernung gute Dienste

Taktik empfohlen: Um unentdeckt zu bleiben, sollte man auf Lampen statt Wachen schießen

freilich Shooter: 30 Waffen stehen Cate Archer im Verlauf ihrer Einsätze zur Verfügung, darunter Gimmicks, um die sie selbst Q beneiden würde – explodierende Lippenstifte und betäubendes Parfum etwa. Ob schallgedämpfte Pistole, MG, Raketenwerfer oder Armbrust, die meisten Waffen werden sich mit unterschiedlicher Munition füttern lassen. Vor allem aber liegen sie einmal nicht einfach in den Arealen herum, sondern sind nur von erledigten Gegnern oder aus den UNITY-Labors zu erhalten.

Was sporadisch herumliegen wird, das sind Schutzpanzer – aber keine Medikits! Aufgrund der gut 20 verschiedenen Gegnertypen sollten Sie bei Interesse am besten schon jetzt an rechtzeitiges Anlegen von Spielständen (jederzeit möglich) den-

ken. Wenn Sie nämlich erst mal übellauligen Matrosen, bewaffneten Bauarbeitern, mit Harpunen bewehrten Tauchern oder gar Haien gegenüberstehen, mag es bereits zu spät sein. Wie alle Charaktere im Spiel sind die Aggressoren vom Scheitel bis zur Sohle bzw. Flosse exzellent animiert, reagieren auf Geräusche, Licht, Fußspuren oder herumliegende Körper und sprechen lippensynchron englisch. Und was die Finsterlinge teilweise für Tricks auf dem Kasten haben: Mobiliar wird umgeworfen und als Deckung missbraucht, koordinierte Angriffe und Umzinglungstaktiken sind an der Tagesordnung.

Überhaupt sorgte die phänomenale 3D-Grafik des Spiels auf der Messe für viel Hallo. In der Tat braucht sich die von Mo-

nolith (*Shogo*) selbst entwickelte Engine nicht hinter den etablierten Produkten von etwa id-Software zu verstecken. Weitläufige Landschaften kitzelt „LithTech 2.5“ ebenso aus der 3D-Beschleunigerkarte wie dicht besiedelte Wohngegenden oder bombastische Schlösser. Jede Umgebung ist detailliert gestaltet, sehenswert ausgeleuchtet und mit Charakteren bevölkert, die ihre Unmengen an Polygonen dank Motion Capturing sehr lebensecht über den Bildschirm bewegen.

Cate wird Marokko und die USA bereisen, abgestürzte Flugzeuge und abgelegene Labors besichtigen, sie schaut sogar in Ost-Berlin und Hamburg vorbei. Gerade die deutschen Schauplätze sorgten bei einheimischen Messebesuchern für viel Gelächter: Die Beschriftung von Schildern,



3D-Innenarchitektur aus der von Monolith selbst entwickelten Engine „LithTech 2.5“



Tausend Tode: Verschiedene Trefferzonen lassen das Blut spritzen, immerhin werden keine Körperteile abgetrennt

Plakaten und Kisten („Vorsicht! Gebrechlich!“) ist in so seltsamem Deutsch, das kann nur Absicht sein! Gleiches gilt für den kruden „Kraut-Akzent“ der englischen Sprecher – wir sind fast schon versucht, ausnahmsweise mal nicht für eine lokalisierte Version zu plädieren. Die wird sich aber wohl schon deshalb nicht vermeiden lassen, weil verschiedene Trefferzonen, kreative Todesanimationen und Blutfontänen dem hiesigen Jugendschutz auch im witzigen Sixties-Umfeld nicht gefallen dürften.

In jedem Fall will Publisher Electronic Arts die vielen Multiple-Choice-Dialoge im Spiel deutsch untertiteln, da sie neben humorvollen Wortgefechten auch wertvolle Hinweise enthalten. Abschließend noch wertvolle Hinweise von unserem Eindruck: Die Zwischensequenzen in Gamegrafik sind zahlreich, die Musik ist funky und die Effekte sind scharf. Dazu kommt die genreübliche Steuerung mittels Maus und Tastatur. Weihnachten kann also auch kommen, Volkov ebenso – mit Cate Archer haben wir die Lara der 60-er auf unserer Seite! (pk)

● No One Lives Forever

Genre	Egoshooter
Hersteller	Monolith/Fox Interactive/Electronic Arts
Online-Info	www.noonelivesforever.com
erscheint	Dezember 2000

● The World Is Not Enough

NOLF-Alternative Nummer eins: James Bond. Der jüngste Streifen um den Superagenten ihrer Majestät kommt etwa ein Jahr nach dem Kinostart auf den PC. Die Umsetzung von Electronic Arts wird sich inhaltlich eng an die Filmvorlage halten, 007 soll die schöne, aber böse Elektra und ihren Liebhaber Renard durch zehn Missionen jagen.



30 Waffen und Tools sind angekündigt, stilgerecht präsentiert von Q und seinem Nachfolger R. Eine weitere Gemeinsamkeit mit NOLF ist das Gameplay um Actiontaktik statt Dauerfeuer. Auch hier präsentiert sich die Grafik aus der Egoperspektive, basiert aber auf der Q3-Engine. Detailliert nachempfundene Schauplätze des Movies wird es ab Dezember ebenso zu bewundern geben wie den BMW Z8; die Akustik besteht dann aus typischen Bond-Themen und Sprachausgabe der originalen Schauspieler. Lediglich John Cleese alias R wollte seine Stimme dem Polygon-Pendant nicht leihen, doch für die lokalisierte Version dürfte das ja unerheblich sein.

● The World Is Not Enough

Genre	3D-Action
Hersteller	Electronic Arts
Online-Info	www.ea.com
erscheint	Dezember 2000

● Hitman: Codename 47

Alternative Nummer zwei erscheint ebenfalls im Dezember und präsentiert 3D-Action aus der Heckperspektive im Stil von *Tomb Raider*. Im Namen von IO Interactive und Eidos werden wir als Auftragskiller mit Gedächtnislücken in 13 Grafikwelten unterwegs sein, die von



Rumänien über Rotterdam bis in den südamerikanischen Regenwald führen. Überall sind Zielpersonen auszuschalten, was das erforderliche Bare für gut 30 Waffen und tödliche Spielzeuge (Messer, Wummen und sogar Klaviersaiten) einbringt. Jedes Mordinstrument wird man übrigens zuvor an einem Dummy ausprobieren dürfen.

Dank intuitiv beherrschbarer Maussteuerung und einer munter schwenkenden Kamera waren die ersten Aufträge in einem Probespiel (wieder viel Taktik gegen eine zahlenmäßige Übermacht) schnell erledigt, das Blut floss reichlich. Auch hier steht somit noch nicht fest, ob die BPJs uns die superbe 3D-Grafik mit ihren exzellenten Lichteffekten und flüssigen Animationen ohne Abstriche zu-

● Hitman: Codename 47

Genre	3D-Action
Hersteller	IO Interactive/Eidos
Online-Info	www.ioi.dk
erscheint	Dezember 2000

DEMONWORLD[®]

DUNKLE ARMEEN

Die Entscheidung
zwischen Licht und
Dunkelheit



Produktinfo 012

© 2000 Fantasy & Science Fiction, Inc. All rights reserved. Fantasy & Science Fiction, Inc. is a registered trademark of Fantasy & Science Fiction, Inc.



**HOBBY
PRODUCTS**
www.hobbyproducts.com

www.demonworld.de



Lösungsbuch von
PRIMA GAMES

Co-Published by:



EGMONT

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

Greenland - Wuppertal



Lara privat



Shootouts gibt es nach wie vor, doch künftig beherrscht Lara auch den Nahkampf



Der neue Balanceakt ist spaßig – nicht nervig wie das Tarzanseil aus TR4

Zwei Tage vor dem Londoner Messerummel fanden sich ein paar handverlesene Journalisten im idyllischen Ashdown Park Hotel in Südengland ein, um nach den ersten Infos (siehe Ausgabe 10/00) endlich bewegte Bilder von *Tomb Raider: Die Chronik* zu Gesicht zu bekommen. Dies wird Laras letzter Auftritt nach herkömmlichem Muster, anschließend erhält die große Dame des Actionadventures ein Komplettlifting.

TR: The Next Generation lautet der Arbeitstitel, unter dem eine neue Serie von Lara-Games entsteht – Ende 2001 soll es losgehen. Als Marketing-Mann bei Entwickler Core Design weiß Adrian Smith schon jetzt, dass die Croft nicht wieder zu erkennen sein wird: „Es wird ein Episodengame, man kann alle drei oder vier Monate neue Levels und Updates aus dem Internet laden. Außerdem möchten wir die kommende Verfilmung berücksichtigen, etwa mit Cutscenes auf der CD.“ Dem überfälligen Quantensprung steht dann auch keine Playstation-Version mehr als kleinster gemeinsamer Nenner im Wege. Die neue Lara-Generation kann sich auf dem PC unbeschwert von Altlasten bei Präsentation, Gameplay und Story austoben.

In den noch dieses Jahr anstehenden Chroniken kämpft sich Lara wie gehabt parallel über PC und Playstation. Optische Fortschritte konnten wir denn auch kaum



„Die Gegner-KI haben wir sicherlich am stärksten überarbeitet“

Core-Mann Adrian Smith präsentierte im idyllischen Ashdown Park Hotel erstmals bewegte Bilder der TR-Chronik

Eidos mied die ECTS und veranstaltete in Sussex lieber eine eigene Hausmesse. Hier plauderten wir mit einem der Lara-Väter über die Zukunft der schönen Polygon-tochter.

erkennen, vielleicht wirken die weiblichen Rundungen noch ein klein wenig runder. „Technologisch war *TR* nie federführend, auch Teil fünf setzt auf mehr Dialoge und Spieltiefe. Man wird möglichst jeden Gegenstand benutzen können, auch mehrere miteinander“, erklärte uns Adrian. Natürlich begegnet die Heldin auf ihren vier Stationen (Rom, russisches U-Boot, Irland und Wolkenkratzer) auch diversen Angreifern, diesmal eher Menschen, weniger mythologischen Biestern. Von ihnen fordert Adrian Smith mehr Intelligenz: „Die KI ist sicherlich der Teil des Programmcodes, den wir am stärksten überarbeitet haben!“

Cleverness ist auch vom Spieler gefragt, indem er Angreifer schon aus der Umgebung heraushört, dunkles Gelände zur Deckung nutzt und so Schwierigkeiten aus dem Weg geht. Kommt es dennoch zum Kampf, kann Lara nun Wachen würgen oder sie durchs Fenster werfen. Und im Finale erhält sie erstmals Unterstützung durch einen Gefährten, genannt „Zip“. Also gute Gründe für die Fans, diese Weihnachten noch mal zur alten Grabräuberin zu zip... äh, zappen. (Derek dela Fuente/rl)

● Tomb Raider: Die Chronik

Genre	Actionabenteuer
Hersteller	Core Design/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
erscheint	Dezember 2000

INFOGRAAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen
die Nr.1 in den
PSX-Charts!



„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC
WASHINKEN



MANFRED
SCHWARTOWSKI



ARTHUR
SWINEY



GEORGES
PORC FLAMBÉ



WOK
HOG



DSCHINGIS
SCHMARRN



Produktinfo 051

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!



AB 25. OKTOBER IM HANDEL

PRESENTED BY



© 2000 Infogrames Europe.
All rights reserved.

www.frontschweine.com



Messehighlight: PC-Racer gibt es ja fast schon mehr als Touristen auf dem Piccadilly Circus, doch diese Tourenwagensim wird etwas Besonderes. Die Fahrphysik ist eine Pracht, die Fahrzeugmodelle buchstäblich detailgetreu bis unter das Blech – sogar die Bremszangen in den Felgen sind räumlich ausmodelliert! Eine tolle Idee auch, dass man sich auf vernetzten Rechnern mit Unterstützung von Grafikkarten wie der Matrox G400 eine „Panoramaoptik“ über mehrere Monitore hinweg bauen dürfen. Die Gegner-KI war zwar noch nicht vorführbereit, später sollen die Computerpiloten aber u.a. Windschatten einkalkulieren oder nervös auf Drängler reagieren.



„Das Game läuft ab einem P2/300 flott!“

Entwickler Chris West (rechts neben Bruder Tony) verspricht für World Sports Cars Maxi-Optik auf Midi-Rechnern

Messepremiere: Einen Kracher von einer WW2-Flugsimulation hatten die sonst eher auf strategisches Gewusel geeichten Jungs von Blue Byte auf dem Stand. Gemeinsam mit dem russischen Entwickler Maddox schraubt man an sechs Europa-Kampagnen, in denen 17 Flugzeugtypen aus USA, Sowjetunion und Deutschland zu unglaublich authentischen Luftgefechten aufbrechen. 24 weitere Modelle (darunter seltene wie die He111 Z) bleiben unter der Kontrolle der CPU. Von Abgasen über fliegende Patronenhülsen bis hin zu den Geländedetails scheint hier einfach alles zu stimmen. Und das Beste: Man darf auf den Realismus auch pfeifen und sich von Stalls unbelasteten Ballereien im Netzwerk hingeben.

Messepremiere: „Wir lassen Grand Prix 3 so was von im Windschatten stehen!“ Große Worte von EA-Mann James Deverill bei der ersten öffentlichen Präsentation einer neuen F1-Sim, die sich vor allem durch vernünftige Systemanforderungen sowie erstmals ein HUD und ein Wettermodell (Regen!) von F1 2000 unterscheiden soll. Lauter gute Ideen, zumal außerdem die schwache Gegner-KI überarbeitet und der 2000-er-Datensatz um Details wie Schumis neuen Helm angereichert wird. An GP3 kam die Fahrphysik bei der Probefahrt dann aber doch nicht ran und die Grafik hat uns auch nicht unbedingt vom Hocker gerissen.

Trend: nur noch Racing und EA Sports?

World Sports Cars

Genre	Tourenwagensim
Hersteller	West Racing/Empire
Online-Info	www.empire.co.uk
erscheint	1. Quartal 2001

Il-2 Sturmovik

Genre	WW2-Flugsimulation
Hersteller	Maddox/Blue Byte
Online-Info	www.bluebyte.de
erscheint	1. Quartal 2001

F1 Championship 2000

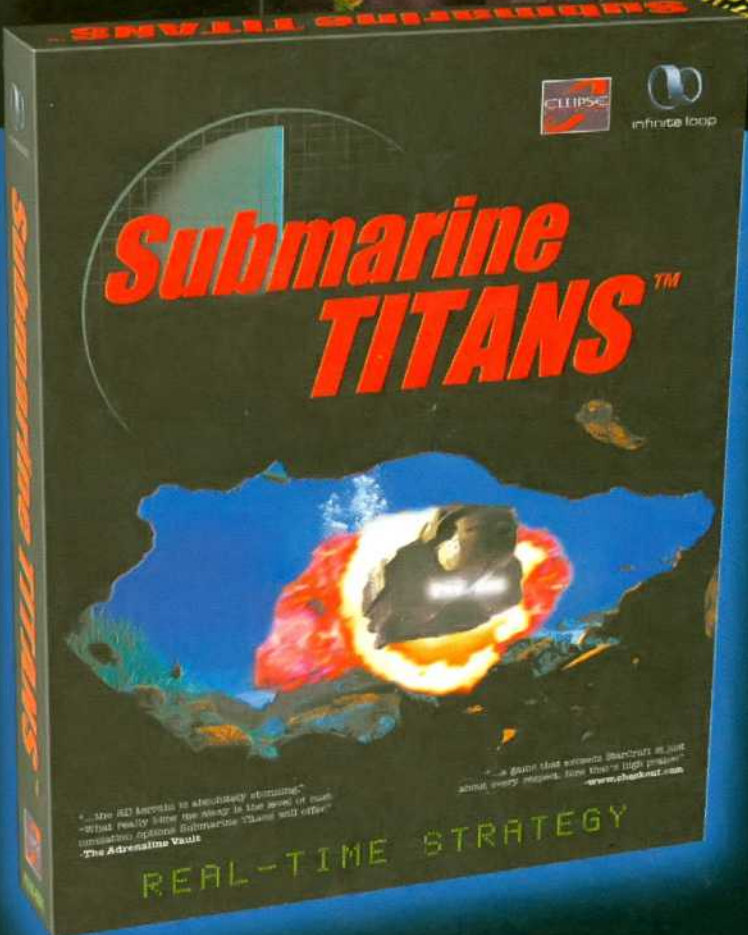
Genre	F1-Simulation
Hersteller	EA Sports
Online-Info	www.easports.de
erscheint	Dezember 2000

Außerdem gesichtet

Titel	Hersteller	Inhalt	erscheint
Bleifuß Offroad ①	Virgin	witzige und authentische Offroadsim – kein Racer!	November 2000
Battle of Britain	Rowan/Empire	WW2-Flugi zur Luftschlacht um England	November 2000
E-Racer ②	Rage	pfeilschnelle Arcaderennen mit Top-Optik, quasi Ridge Racer auf dem PC	Dezember 2000
Oil Tycoon ③	Blackstar	schicke Handelssimulation mit Aufbauelementen, in Echtzeit oder rundenbasiert	1. Quartal 2001



Submarine TITANS™



IN DER TIEFE LIEGT DIE MACHT

1000 METER UNTER DEM MEERESSPIEGEL
GIBT ES KEINE REGELN. WER HIER ÜBERLEBEN
WILL, BRAUCHT GUTE WAFFEN UND EIN KLUGES
KÖPFCHEN. UND WAS AM WICHTIGSTEN IST:
GEWINNEN KANNST DU NUR, WENN DU SCHNEL-
LER BIST ALS DEINE GEGNER – ALSO STRENG
DICH AN, DENN SONST FREUEN SICH DIE HAIE.

Produktinfo 050

AB MITTE
OKTOBER
IM HANDEL
ERHÄLTlich

KOCH
GAMES

Exklusiv im Vertrieb der Koch Media



© 2000 Ellipse Studios. Submarine Titans is a Trademark of Ellipse Studios. Developed by Ellipse Studios.
© 2000 PAN Interactive Publishing. Publishing by Infinite Loop. Infinite Loop is a brand of PAN Interactive Publ. PAN Interactive
Publishing and Infinite Loop logo are trademarks of PAN Interactive Publishing.

Koch Media GmbH • D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg/München • A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien • CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau
www.kochmedia.com • Info Telefon: 0180/118 57 95 (7,99 Pf./Min./DTMS AG)



Colin McRae Rally 2.



In wenigen Wochen pflügt die vielleicht beste Rallyesim aller Zeiten durch den Digi-Dirt: Wir haben uns schon mal hinter das Lenkrad geklemmt.

Die ECTS ließ das Londoner Messegelände beim Olympia Square zum Mekka für Freunde des ungepflegten Motorsports werden: Gleich drei viel versprechende Rallyesimulationen lieferten sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um den Endspurt zur Ladenkasse, zwei der Kontrahenten kommen aus Frankreich. An *V-Rally 2* zieht Infogrames gerade die letzten Schrauben fest, *Pro Rally 2001* ist Ubi Softs Titelaspirant – stammt also von jenem Team aus Paris, das vor rund einem Jahr mit dem todschicken *Rally Championship 2000* bereits mehr als einen Achtungserfolg einfuhr. Den komplettesten Eindruck machte allerdings der Anwärter aus dem britischen Haus Codemasters, wo man mit dem „fliegenden Schotten“ auch wieder den Rallyeweltmeister von 1995 vor den

Details, Details, Details

Werbekarren gespannt hat.

Als Colin vor zwei Jahren erstmals den Namenspatron für ein Computerspiel gab, saß er noch im Cockpit eines Subaru. Mittlerweile ist er auf den neuen Ford Focus umgestiegen und das hinterlässt Spuren: In der von uns Pro-



In der englischen Version warnt Colins tatsächlicher Co-Pilot Nicky Grist vor Kuppen, Wellen, Engstellen und Kurven; optisch unterstrichen von Pfeilen

be gefahrenen Vorabversion war das Kölner Erfolgsmodell omnipräsent, andere Typen durften wir gar nicht erst über die knapp 80 Etappen (in Australien, Italien, Kenia, Großbritannien, Frankreich, Schweden, Griechen- und Finnland) scheuchen. Wie uns aus zuverlässiger Quelle zugetragen wurde, wird die Modellpalette letztlich aber mindestens so üppig wie in der bereits erhältlichen Playstation-Version sein, bei der ein knappes Dutzend weiterer Boliden am Start steht. Sofort verfügbar sind dort u.a. Mitsubishi

Lancer und Seat Cordoba. Wer Rennen gewinnt oder Cheats ertüfelt, darf außerdem in klassischen Lancias wie Stratos und Delta Integrale Platz nehmen, den mächtigen Sierra Cosworth durch enge Gassen jagen oder sich in Winzlinge vom Schlage eines Mini Cooper oder Metro zwängen. Sozusagen als Motivations-Turbo halten sich in den Tiefen des Gameplays außerdem Bonuspisten in Spanien, Japan und Monte Carlo versteckt. Das Genre erfindet *Colin 2* also nicht unbedingt neu, aber das wird von einer Si-



Der bewährte Ghost ist quasi ein interaktives Replay, das den Vergleich verschiedener Fahrstile in Kurven ermöglicht

Augen auf und durch: Im Gelände verstecken sich einige Abkürzungen

Praktisches Etapp-o-Meter: Rot bedeutet, dass dieser Abschnitt schon mal schneller befahren wurde, Grün einen neuen Rekord



Klasse Steuerung: Drifts gelingen sogar mit der Tastatur ganz ausgezeichnet



Im brandneuen Arcademodus mischen fünf Computergegner mit

Traumhaftes Handling

mulation ja auch gar nicht verlangt. Authentizität schon: Ab Dezember wird es grundsätzlich wieder darum gehen, im Kampf um die Bestzeit auf Asphalt, Schotter, Schlamm und Schnee, meist auf trockener, manchmal auch nasser Fahrbahn den idealen Driftwinkel zu finden. Optik, Sound und Handling nehmen dabei klar Kurs auf den WM-Titel: Fantastisch, wie exakt sich Kurven mit einem guten Lenkrad anpeilen lassen! Und selbst per Tastatur klappen Drifts hier

besser als mit jedem anderen erhältlichen Rennspiel. Die Steuerung überzeugt aus jedem Blickwinkel, egal ob das vorbeizoomende Gelände nun durch die Hinterbordkamera, über die Motorhaube hinweg oder aus dem Cockpit heraus betrachtet wird. Überhaupt scheint der Spagat zwischen komplexem Realismus und purem Spielspaß zu gelingen. Wer etwa durch Tuningmaßnahmen an Reifen, Fahrwerk, Bremsen und Getriebe die letzten Leistungsreserven aus seinem Brummer kit-

zeln will, wird nicht von überladenen Menüs erschlagen, kann aber trotzdem die Straßenlage merklich individualisieren. Crashes resultieren in verminderter Fahrleistung, stehen bleibt die Karre jedoch nie. Und wer schnell genug durchs Zielfeld, hat bis zur nächsten Wertungsprüfung sogar noch Zeit für eine Reparatur. Im Vorgänger hatte man es mit dem Rallye-Realismus ja ein wenig übertrieben: Immer allein auf den drei bis fünf Minuten langen Etappen, das war auf Dauer öde – die Stoppuhr oder ein Ghost (eine zuvor



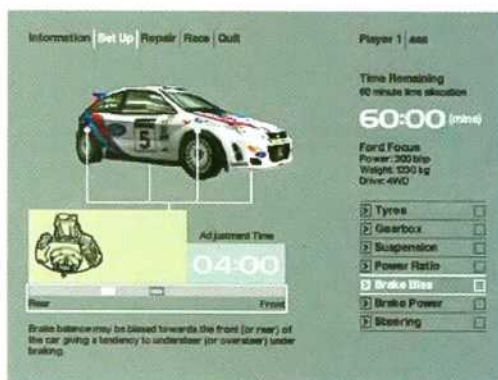
gespeicherte Fahrt, die transparent ins laufende Bild eingeblendet wird) können es mit richtigen Kontrahenten eben nicht ganz aufnehmen. Ergo hat Codemasters nun den schmerzlich vermissten Arcade-modus eingebaut, wo fünf clevere Computergegner Druck machen. Hier warten auch breitere Straßen mit längeren Geraden, die zusätzlich für den Multiplayer-Verkehr freigegeben sind. Am Splitscreen



Das Schadensmodell geht gnädig mit der Karosserie um

sind zwei Piloten zugelassen, im Netzwerk oder Internet bis zu acht. Eine Presseinfo kündigt darüber hinaus noch die sogenannte „Challenge“ für zwei Teilnehmer in wechselnden Fahrzeugen an, doch im uns überlassenen Muster fehlte dieses Feature noch komplett.

Auch die Grafik steht noch nicht endgültig. Nicht dass das Game bisher schlecht aussehen würde, im Gegenteil: Das Gelände zoomt ab einem P2/266 mit 64 MB RAM und ordentlichem 3D-Turbo so flüssig wie heißes Motoröl. Wer gar mit einem P3/500, 128 MB RAM und einem Board aus der GeForce-Leistungsklasse an den Start geht, wird die Optik genauso sexy finden wie ein Boxenluder, das sich auf dem Podest dem Sieger um den Hals wirft. Anhand des Demo-Videos auf der Begleit-CD dieser Ausgabe können Sie



Nicht gerade *Grand Prix 3*, aber ein bisschen Tuning geht auch hier

sich selbst davon überzeugen, dass gerade die Replays schon fast fotorealistisch aussehen. Bäume beispielsweise sind richtig dreidimensional ausgeformt und wirken nicht wie aus Pappkarton geschnitten. Der Knaller schlechthin sind dann Nachtfahrten, wobei realistische Scheinwerferkegel die Umgebung abtasten und sich das Licht sogar auf dem Blech konkurrierender Fahrzeuge spiegelt.

Selbstredend sind die Boliden dank FIA-Lizenz genau so lackiert und beklebt, wie sich das gehört. Nur eine zunehmende Verschmutzung der Karosserie konnten wir nicht feststellen. Schade außerdem: Fließende Wechsel zwischen Tag und Nacht mit Dämmerung und Sonnenuntergang waren zwar mal angekündigt, fielen aber dem Termindruck zum Opfer – zu aufwendig zu realisieren. Aber bereits das mutige, weil relativ schnörkellose und unkonventionelle Design des Titelbildes zeigt, wo es hier langgeht: eine perfekte Schaltzentrale, von der aus schnell und ohne lange Ladepausen jede gewünschte Spielart unkompliziert erreichbar ist. So und nicht anders stellen wir uns virtuellen Motorsport auch vor! (rl)

Colin McRae Rally 2.0

Genre	Rallysimulation
Hersteller	Codemasters
Online-Info	www.codemasters.de
erscheint	Dezember 2000

V-Rally 2

Auf der Playstation zu Recht eine Institution, wurde der erste Teil auf dem PC vor knapp anderthalb Jahren vor allem durch die rostige Optik ausgebremst. Der bereits für Oktober angekündigte Nachfolger sieht deutlich schicker aus, jedoch keineswegs besser als *Colin 2*: Vorab sind uns das brutal hohe Tempo, aber auch technische Schwächen aufgefallen. Ähnliches lässt sich über die Steuerung und das Actiongameplay sagen. Alles soweit okay, nur eben nichts, was einen so richtig vom Hocker reißt. Am Ende mag freilich der Zeitvorteil entscheidend sein, denn *V-Rally 2* erscheint gut sechs Wochen vor seinen beiden Konkurrenten – Test im nächsten Heft.



V-Rally 2

Genre	Rallyracer
Hersteller	Infogrames
Online-Info	www.infogrames.de
erscheint	Oktober 2000

Pro Rally 2001

Mit seinen beiden F1-Spielen aus der Serie *Racing Simulation* hat Ubi Soft die Konkurrenz lange Zeit alt aussehen lassen, auch mit Schlamm und Dreck ist das französische Team bereits erfolgreich in Berührung gekommen. Noch mehr als *Rally Championship 2000* vor einem knappen Jahr hat uns auf der ECTS allerdings die kurze Probefahrt mit *Pro Rally 2001* beeindruckt: Optik, Sound und Handling sind allererste Sahne! Zur enormen Sichtweite, den tollen Lichtverhältnissen und zahllosen Details gesellen sich witzige PS-Extras wie die Rallyeschule auf dem engen Parkplatz. Wir meinen daher, dass dies der stärkste Herausforderer für *Colin McRae* ist.



Pro Rally 2001

Genre	Highend-Rallysim
Hersteller	Ubi Soft
Online-Info	www.ubisoft.de
erscheint	Dezember 2000

CARMAGEDDON®

TDR

2000

Total Destruction Racing
Es geht weiter!



INCLUDING MUSIC FROM

UTAH SAINTS & PLAGUE

© 1997-2000 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Carmageddon is a registered trademark of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. SCi & TDR 2000 are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. E&EO. Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN, UK. Tel: +44 (0)20 7585 3308 Fax: +44 (0)20 7924 3419.

www.carmageddon.com

www.sci.co.uk

sci™

Produktinfo 033

TORUS
GAMES



Patrizier 2



Anno 1992 gab es für den Vorgänger einen Hit, doch das ist lange her. Jetzt wollen die Wirtschaftssimulanten bei Ascaron mit Aufbauelementen und wuseligen Hanseaten an alte Erfolge anknüpfen.

Was das Szenario betrifft, bleibt laut Ascarons Business Development Manager Bernd Almstedt alles wie gehabt: Im 14. Jahrhundert und damit der Blütezeit der Hanse strebt man als Händler nach Reichtum und Ämtern. Ein Tutorial soll den Einstieg erleichtern, ehe im Kampagnenmodus mit vorgegebenen Startbedingungen bestimmte Aufgaben zu erfüllen sind – immer hübsch begleitet von historischen Ereignissen wie Großfeuern, Seuchen oder sozialen Umwälzungen. Darüber hinaus wird es das freie Spiel dann in fünf Schwierigkeitsgraden geben. Hier dürfen Sie unter anderem Einfluss auf die Gewinnspannen, das Startkapital, Piratenaktivitäten oder die bis zu 30 CPU-Konkurrenten nehmen.

Als Schauplätze dienen 20 nordeuropäische Städte zwischen London und Novgorod; wer das richtige Schiff besitzt, kann auch einen Abstecher rheinaufwärts nach Köln wagen. Ferne Gefilde wie das Mittelmeer lassen sich nur im Rah-

men von Expeditionen ansteuern, um neue Warenumschatzplätze zu entdecken. Das dynamische Warenwirtschaftssystem spielt hier die wichtigste Rolle. Nur wenn man Angebot und Nachfrage durchschaut, die Bedürfnisse der Bevölkerung richtig interpretiert und so lukrative Handelsrouten ausfindig macht, häuft sich genügend Kapital beim Schachern mit den 20 Gütern an. Und nur dann kommt man in den Genuss des neuesten Features: Ausbau der Ansiedlungen.



„Sobald man mehr als zehn Schiffe besitzt, wirds stressig!“

Bernd Almstedt, Business Development Manager bei Ascaron

Dabei wird zwischen Rohstoffherzeugung wie etwa in einem Sägewerk und veredelnden Betrieben wie Werkstätten unterschieden. Arbeitskräfte sind natürlich hier wie dort erforderlich; am besten lockt man sie durch die Finanzierung einer Armenspeisung in Form von Bettlern in die Stadt.

Auch die städtischen Gebäude sind von großer Bedeutung. Wohnhäuser für Mieteinnahmen etwa, doch nur wahre Wohltäter haben die Liebe des Volkes und damit vielleicht die Wahl zum Bürgermeister in



Die unterschiedlichen Schiffstypen dürfen jeweils in drei Stufen ausgebaut werden

der Tasche. Also pflastern Sie nach einer Pest besser ein paar Krankenhäuser und neue, unverseuchte Brunnen in die Umgebung!

Okay, ganz so simpel wird es wohl nicht sein, die Vier-Klassen-Gesellschaft zufrieden zu stellen. Klar, die Reichen wollen Luxusgüter, die Armen sind schon mit ausreichender Bierversorgung zu ködern. Doch um zum Alderman über die gesamte Hanse aufzusteigen, muss sich der Emporkömmling zudem die Unterstützung der anderen Stadtväter sichern. Hierfür hat Bernd auch gleich einen Tipp parat: „Es bietet sich an, bei einer Hungersnot schon mal ganz selbstlos Getreidelieferungen ohne Gewinn an den Ort des Elends zu transportieren, um in der Beliebtheit zu steigen.“

Sollten Sie sich einfach nicht zur Mutter Teresa berufen fühlen, werden Sie die Kasse auch mit Waffenhandel oder dem Entsenden von Piraten auf Kaperfahrten füllen können. Falls derlei illegale Machenschaften aber auffliegen, ist der Ruf ruiniert. Andererseits kann es sich lohnen, selbst einen Freibeuter in den (während der Präsentation in London leider noch nicht verfügbaren) Seeschlachten zu bezwingen. Dazu muss allerdings eine schlagkräftige Flotte her. Neue Pötte kann man in der Werft in



Zum Warenein- bzw. Warenverkauf gelangt man per Klick auf die Frachtkräne im Hafen



Gehandelt wird mit 20 verschiedenen Waren – das ist auch über die Seekarte möglich



Kapitäne erhöhen die Kapazität von Kanonen oder die Geschwindigkeit der Schiffe

Auftrag geben, sie zu Kriegsschiffen ausbauen oder der Gilde beitreten, um fix und fertige Modelle ersteigern zu dürfen. Kapitän und Besatzung lassen sich dann in der nächsten Kneipe anheuern.

Wer sich von der globalen Übersichtskarte, über die sich der Warenhandel ebenfalls komfortabel abwickeln lässt, in die Städte klickt, bekommt hübsche Isografik mit vorgeordneten Gebäuden und umherhuschenden Bewohnern zu sehen. „Die Animationen sind skriptgesteuert, damit sie nicht synchron ablaufen, falls mal wie hier

drei Sägewerke direkt nebeneinander stehen“, erläutert Bernd Almstedt stolz. Das Ganze gibt es in drei verschiedenen Auflösungen von 800 x 600 bis zu 1280 x 1024 Bildpunkten. Mit 3D-Karte wird die Optik zusätzlich nette Effekte wie z.B. Feuer und Rauch beinhalten. Untermalt wird das Spiel von einer auf die Bereiche der Umgebung abgestimmten Geräuschkulisse.

Anno 2000 regiert übrigens auch beim Patrizier durch die Bank Echtzeit; selbst während der Stadtbesuche. Das gilt erst recht bei Netzwerkpartien mit bis zu acht

Spielern, nur für die gesellige Wirtschaft vor einem Rechner sucht Ascaron noch nach einer rundenbasierenden Lösung. Ob sie gefunden wurde und wie gut die Mischung aus klassischer Wi-Sim und Aufbaustrategie am Ende wirklich funktioniert, sagen wir Ihnen dann im Test. (st)

Patrizier 2

Genre	Wirtschaftssimulation mit Aufbauelementen
Hersteller	Ascaron
Online-Info	www.ascaron.com
erscheint	November 2000



Pizza Connection 2

Mit Nudelholz und Stinkbombe vom Pizzabäcker zum Millionär: Software 2000 hat wieder eine schrille Wi-Sim im Ofen!

Der Titel ist ein wenig irreführend, denn eigentlich geht das Spiel um belegte Teigfladen bereits in die dritte Runde – Teil eins von 1994 wurde vor anderthalb Jahren schon mit *Pizza Syndicate* fortgesetzt. Während das Original hunderttausenden Käufern mundete, fand das Syndikat allerdings gerade mal 70.000 zahlende Mitglieder. Grund genug für die Eutiner, mit der quietschbunten Comicgrafik und der umständlichen Menüführung auch den Namen zu ändern.

Inhaltlich dagegen nichts grundsätzlich Neues: Man wird seine Karriere als Restaurantbesitzer wieder mit dem Anmieten eines Gebäudes für die erste Filiale starten. Immerhin dürfen wohlhabende Pizzabäcker jetzt so ziemlich jedes Haus in den Städten auch kaufen und anschließend abreißen oder umbauen. Was anfangs noch eher wie eine mickrige Imbissbude aussieht, kann dann je nach Geschmack und Finanzmitteln möbliert werden – wie bei der Zusammenstellung der

Manager und Mafiosi

Speisekarte sind dabei die Vorlieben der direkten Nachbarschaft zu beachten. Wo Teenager hausen, sollte das Lokal also nicht so barock aussehen wie etwa in einem Nobelviertel. Auch das Personalmanagement zählt wieder zum Aufgabenspektrum, wobei man sich Angestellte neuerdings direkt von der Straße oder sogar von der Konkurrenz holt. Rollt der Rubel, steht die Errichtung eines Hauptquartiers auf dem Programm. Ab dessen dritter Ausbaustufe sind die ersten kriminellen Aktionen verfügbar, wie man sie aus den Vorgängern kennt. Beispielsweise lassen sich Holzwürmer oder Stinkbomben in die Fresstempel der Mitbewer-



Die zehn Städte im Spiel (eine pro Kampagne) verfügen nun über Zuzug, Abwanderung und sogar U-Bahnnetze



Alle Veränderungen werden visualisiert – hier veranstalten Punks ein Konkurrenzlokal



Gut 80 Zutaten ermöglichen eigenwillige Pizzakreationen

ber schmuggeln. Später können auch richtig schwere Jungs angeheuert werden, die gegnerische Einrichtungen demolieren und sich sogar Schießereien mit feindlichem Wachpersonal liefern. Mit all dem muss sich der Spieler nicht mehr selbst die Hände beschmutzen, die Drecksarbeit erledigt der Computer. Bis zu sieben Konkurrenten und zehn Kampagnen hat man uns auf der ECTS angekündigt, jede davon handelt in einer anderen Metropole. Um in die nächste Stadt zu gelangen, müssen stets drei teils recht anspruchsvolle Ziele erfüllt werden. Dafür wurde die Benutzeroberfläche vereinfacht; endlos verschachtelte Menüs gehören der Vergangenheit an. Das sieht gut aus, die jetzt realistischere Isografik ebenso. Weniger hübsch, dass es wieder keinen Multiplayer-Modus geben wird. Alles Weitere in der ausführlichen Restaurantkritik der nächsten Ausgabe. (tk)



In der Endversion sollen noch mehr Lichter die Nächte erhellen; als Beispiel nannte Software 2000 die noch fehlenden Autoscheinwerfer

Pizza Connection 2

Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Online-Info	www.pizzaconnection2.de
erscheint	Oktober 2000

DIE SIEDLER®



Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...

Ab Dezember auf PC CD-ROM.



Produktinfo 039

Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!

 Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
 Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!

 Direkter Spielstart über den Browser!
 Weltranglisten, Foren und Chats!

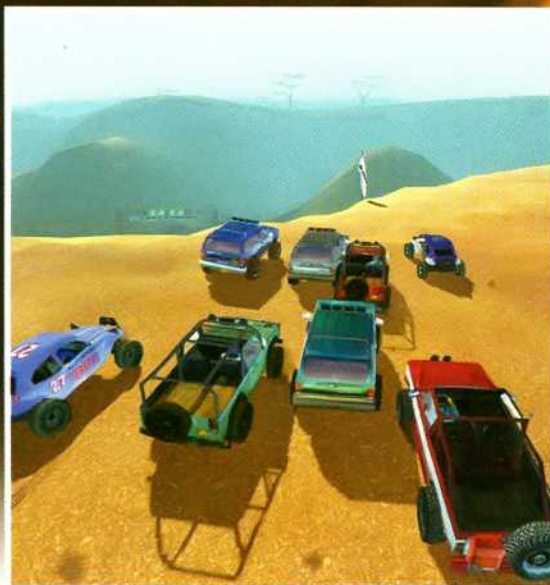
 Clans, Turniere und Gewinnspiele!
 Infos, automatische Updates, Online-Service!

Alles im BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net





Online



Messehighlight: Ganz schön rasant und tatsächlich irgendwie „insane“ (verrückt), was Codemasters da ab November an den Start bringt. Bei der kunterbunten Autohatz geht es im hügeligen Gelände darum, Konkurrenten zu rammen, auszu-

Trend: mehr als nur Fantasy-Rollis

Das macht schon deshalb einen Heiden Spaß, weil die Buggies, Jeeps und anderen Vehikel nicht nur originell aussehen, sondern sich auch prima fahren. Eine Vielzahl abwechslungsreicher Spielmodi (auch für Einzelgänger) in Top-Optik, das sollte genügen, um den Oldie *Ultimate Race* als bis dato beliebtesten Fun-Racer im Redaktionsnetzwerk ablösen zu können.

bremsen und ihnen schließlich die Flagge abzunehmen. Dafür gibt es dann Punkte.



Messepremiere: *Battle Isle* im Internet? Bis zu 200 Spieler pro Szenario werden hier mit 18 Raumschiffstypen in ein 3D-Universum starten, wo Aliens ebenso lauern wie verschrobene NPCs. Im stellaren Geflecht aus politischen Intrigen und wirtschaftlichen Machtkämpfen muss sich der Spieler einem von drei großen Bündnissen anschließen. Individuelle Einsätze (auch bestimmt durch Schiffstyp und Ausrüstung) machen ihn dann zum Fog-of-War-lichtenden Späher oder schicken ihn als Fighterpilot in die Massenschlacht. Blue Byte verspricht viel Action bei komplexen Kommandostrukturen inklusive Beförderungen. Von der fantastischen Optik konnten wir uns bereits selbst überzeugen.



Messepremiere: Auch Sherlock Holmes geht online. Zwar hat man bei Cryonetworks nicht den originalen Meisterdetektiv verpflichtet, aber das Ambiente der hübschen 3D-Grafik atmet viktorianisches Flair. Als Journalist, Wissenschaftler, Anwalt oder Medium wird der Spieler mit einer Verbrechenserie im London des ausgehenden 19. Jahrhunderts konfrontiert – durch Gespräche sowie das Kombinieren von Fundstücken und Erkenntnissen soll er den Fall lösen. Geplant ist, nach einer Eröffnungsgeschichte weitere Kapitel online zu stellen, die modulartig gekauft werden sollen. Über die Kosten wurde noch nichts verraten, der offizielle Veröffentlichungstermin scheint uns auch deshalb sehr optimistisch gewählt.

Insane

Genre	Fun-Racer
Hersteller	Codemasters
Online-Info	www.codemasters.de
erscheint	Dezember 2000

Battle Isle: Dark Space

Genre	Actionstrategie
Hersteller	Blue Byte
Online-Info	www.bluebyte.de
erscheint	1. Quartal 2001

Fog

Genre	Krimi
Hersteller	Cryonetworks
Online-Info	www.cryonetworks.com
erscheint	Oktober 2000

Außerdem gesichtet

Titel	Hersteller	Inhalt	erscheint
Economic War ¹	Monte Cristo	witzige Wirtschaftssimulation aus der Engine von <i>Star Peace</i>	1. Quartal 2001
Everquest: Scars of Velious ²	Verant/Ubi Soft	Add-on mit neuen Monstern, Items, Spells sowie einem Eiskontinent	Dezember 2000
Pirates Online ³	Neo/Gameplay	komplexe Online-Piraterie mit Seegefechten, Kneipen und komplettem Inselleben	2. Quartal 2001





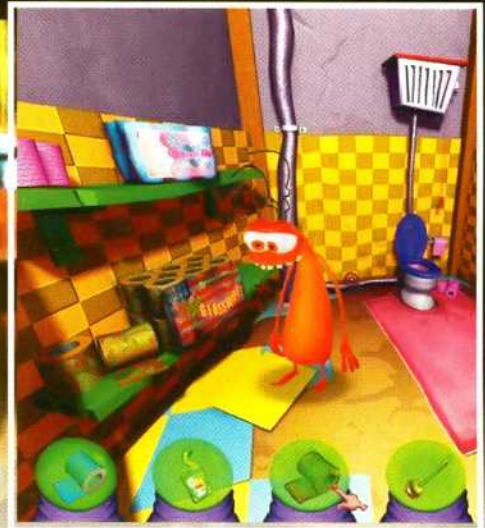
Abenteuer



Messepremiere: Dezember 1663, der Uhrmacher schläft vor Erschöpfung ein, sein Lebenswerk ist vollendet. Das große „Pendel der Unsterblichkeit“ soll ihm und 23 Aristokraten von nobler Gesinnung die ewige Regentschaft über diesen desolaten Planeten bringen, eine Epoche der Weisheit und Güte steht bevor. Warum dann doch alles ganz anders kam, muss der Spieler als Mystery-Forscher zwischen Fox Mulder und Gabriel Knight in der Gegenwart herausfinden. Für die Rätselstruktur und den Handlungsverlauf versprechen die Entwickler (*Nightlong*) nicht weniger als die zweite Evolutionsstufe nach Einführung der Grafik im Genre: Man wird angeblich alle Freiheiten vom Betreten der 3D-Locations bis zur Reihenfolge der Knochen haben.



Messepremiere: Endlich wird die Saga um *Das Schwarze Auge* fortgesetzt, wenn auch unter neuen Vorzeichen. Das traditionelle Rollenspiel mit Rundenkampfsystem ist passé, statt dessen bekriegt man sich auf zoombaren 3D-Schlachtfeldern in Echtzeit. Freilich wird nur bei Gefechten mit vielen Gegnern auf einen solchen Screen umgeschaltet, während die eigentliche Handlung in schon jetzt sehr hübscher Grafik über die 2D-Bühne geht – mit stattlichen 3D-Helden als Hauptdarstellern, die Dialoge führen und sich Gefährten oder Feinde machen. Rollitypisch auch, dass man sein Alter Ego zu Beginn aus 16 Charakteren wählen und mit verschiedenen Fähigkeiten ausstatten darf.



Messehighlight: „Unser Game soll so blödsinnig sein wie möglich“ – die französischen Entwickler von Xilam wissen, was sie schaffen wollen! Beim Probespiel auf der Messe jedenfalls hatten wir einen Heidenspaß mit ihrem Adventure klassischer Machart, fühlten uns spontan an den unübertroffenen Lucas-Arts-Oldie *Day of the Tentacle* erinnert: klasse Gags, schwarzer Humor und skurrile Helden. So funktionieren die fünf auf unserem Planeten gestrandeten Außerirdischen mal eben Toilettenpapier zur Steighilfe um und lösen vorher noch den im Schornstein festsitzenden Weihnachtsmann in Säure auf, um selbst hindurch klettern zu können. Sorge macht uns allerdings die zickige Steuerung, hoffentlich wird die noch nachgebessert!

Trend: Gutes aus deutschen Ländern

• The Watchmaker

Genre	3D-Adventure
Hersteller	Trecision/Topware
Online-Info	www.topware.de
erscheint	1. Quartal 2001

• DSA: Armalion – Realms of Arkania

Genre	Rollenspiel/Echtzeitstrategie
Hersteller	Ikarion/Egmont
Online-Info	www.armalion.de
erscheint	4. Quartal 2001

• Stupid Invaders

Genre	Cartoon-Abenteuer
Hersteller	Xilam/Ubi Soft
Online-Info	www.ubisoft.de
erscheint	November 2000

Außerdem gesichtet

Titel	Hersteller	Inhalt	erscheint
Alcatraz ①	CDV	Ausbrecher-Rolli mit Action und Strategie, könnte nett werden	3. Quartal 2001
Arthurs Knights ②	Cryo	opulentes Grafikabenteuer um Lancelot, Merlin und Excalibur	November 2000
Mystery of the Druids ③	CDV	stimmungsvolles Grafikabenteuer mit 3D-Figuren im klassischen Stil	4. Quartal 2000





Escape from Monkey Island



Die Insulaner laust ein neuer Affe: Nicht mehr THQ vertreibt die Spiele von der Skywalker Ranch fortan in Deutschland, sondern Electronic Arts. Ein gutes Omen?



Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht!

Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.

Aargh ... ich zerreiße deine Hand in eine Million Fetzen.

Aargh ... ich werde deine Knochen zu Brei zermahlen.

Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

Neue Beleidigungsduelle für alte Sprücheklopfer beim Armdrücken oder Scrabble

Die Generalprobe für den auf der ECTS heiß diskutierten Vertriebswechsel findet noch vor Weihnachten statt, wenn Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood hierzulande zum vierten Mal die Geschäfte entert. Wie viel Spaß der alte Antiheld auch im neuen 3D-Look macht, davon konnten wir uns anhand eines vierstündigen Probespiels auf der Messe selbst überzeugen.

Das Abenteuer beginnt mit einem schlechten Tag für Guybrush und Gattin: Als die beiden nach Melee Island zurückkehren, macht ein Unsympath namens Charles L. Charles seiner Elaine den Gouverneursposten streitig – Mrs. Threepwood wurde aufgrund ihrer langen

Abwesenheit für tot erklärt. Jetzt bemüht sich Guybrush darum, den Amtsirrtum aufzuklären, während

Rosa Fregatten und Leber-Prothesen

Elaine ihre Wiederwahl vorbereitet. Doch Charles L. Charles hat eigene Pläne...

Wie bereits mehrfach berichtet, basiert die Grafik auf einer verbesserten Engine von *Grim Fandango*; wir abenteuereten uns also mit echtzeitberechneten Polygoncharakteren durch schick gerenderte 3D-Szenarien. Die passend umgestrickte Steuerung (Tastatur oder Joypad statt Maus) klappt nach kurzer Eingewöhnung



Alte Bekannte in neuem Ambiente: Seebär Otis kultiviert im vierten Ausflug zur Affeninsel seine Paranoia



Wie vor zwei Jahren in *Grim Fandango* agieren Polygoncharaktere vor detailreich gerenderten Kulissen

vorzüglich. Noch wichtiger ist jedoch, dass die neue Optik als zeitgemäße Verpackung für gewohnt geniale Gags dient. So werden die berühmten „Beleidigungsduelle“ der Serie nicht mehr nur ausgefochten, Armdrücken leistet jetzt ebenso lustige Dienste. Oder auch Scrabble, bloß hier gewinnt seltsamerweise immer ein Australier. Ob rosa gestrichene Fregatte oder Leber-Prothese, die Designer des alten Kulthits *Sam and Max* haben skurrilen Humor immer noch prima drauf!

Feine Lichteffekte und detailfreudige Umgebungen sorgen auf neun Inseln für mehr karibisches Flair denn je, dank etlicher Kamerawinkel werden auch die abgedrehten Charaktere immer optimal in Szene gesetzt. Die Umgestaltung hat

zudem steuertechnische Vorteile: Protagonist Guybrush richtet den Blick automatisch auf relevante Gegenstände, so dass dem Spieler kein Item für das Inventory bzw. die vielen abstrusen Rätsel und kein kaputter Spruch entgehen kann. Klar, dass die herrlichen Dialoge auch unter der Regie von EA mit viel Liebe ins Deutsche übertragen werden. Eine Testversion des Ablach-Abenteuers erwarten wir für die nächste, spätestens übernächste Ausgabe. (pk)

Escape from Monkey Island

Genre	3D-Abenteuer
Hersteller	Lucas Arts/Electronic Arts
Online-Info	www.monkeyisland.de
erscheint	November 2000

WWW.EUROPA-UNIVERSALIS.DE

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



MACHT



REICHTUM



GLAUBE

EUROPA UNIVERSALIS



EROBERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON



1492 - 1792

PC CD-ROM



AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



paradox
entertainment
www.black-star.de

Produktinfo 045



Diablo 2 Expansion



Der monströse Death Mauler, die nur scheinbar elfenhafte Succubus, der schlagkräftige Overseer und der ekelhafte Wiederkehrer sind nur vier der neuen Gegner

Es ist ja schon Tradition, dass Blizzard in London ein neues Game ankündigt: Letztes Jahr war es *Warcraft 3*, diesmal hatte man ein Add-on zum Mega-Rolli im Gepäck.

Mag der Untertitel „Lord of Destruction“ auch noch sehr vorläufig sein, so macht er doch bereits deutlich, wohin des Teufels Reise gehen wird: Baal, einer der großartigsten Dämonen des Diablo-Universums, kehrt zurück! Er und seine Horden wollen den „Weltenstein“ an sich bringen, doch noch schlummert das mächtige Artefakt im Inneren eines schroffen Gebirgsmassivs, gut bewacht von einem Barbarenstamm...

Im nächsten Frühjahr wird sich also zeigen, ob Sie Ihren Kämpfer im Hauptprogramm ordentlich aufgepäppelt haben. Falls nicht, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, in die Rüstung eines der neuen Abenteurer zu schlüpfen. Zur Wahl werden ein Druide und seine Assassin stehen. Der Magier kann dabei Tiere wie Wölfe oder Bären zu seiner Unterstützung beschwören oder sich sogar selbst in einen Werwolf, Grizzly oder Kondor verwandeln. Besonders der Riesenvogel verspricht eine echte Erweiterung des Bewegungsrepertoires! Wo wir gerade von Erweiterungen sprechen: Sage und schreibe 30 neue Skills und Zaubersprüche pro Charakter sollen dem alten Spiel ganz neue Seiten abgewinnen. Dabei kommt uns die Assassin von der mechanischen Seite und stellt Fallen sowie automatische

Blitzkatapulte auf. Mit ihren Klauen im Stil von Freddy Krueger wird sie den Gegnern aber auch im Nahkampf Albträume bescheren.

Im Grunde wird das Add-on ein fünfter Akt für *Diablo 2*, denn das Gameplay an sich bleibt natürlich unangetastet. Wem die sechs neuen Quests zu schnell vorüberbrausen, der wird mit einem oder beiden neuen Charakteren die vier bereits bekannten Akte nochmals durchspielen können. Und das dürfte nach unserem Messeindruck keine schlechte Idee sein, eröffnen sich den Fallenstellern und Tierbeschwörern doch wie gesagt ganz neue Möglichkeiten. Darüber hinaus verspricht die Erweiterungs-CD auch Detailverbesserungen wie eine Schatztruhe mit mehr Stauraum.

Ein paar Worte noch zu den Screenshots: Während der Präsentation bekamen wir fantastische Geländearchitektur zu sehen, ein Feuerwerk an atemberaubenden Effekten und wüste Schlachten. Fotos durften wir selbst aber keine schießen – umso betrüblicher, als die Bilder auf der Presse-CD dem gezeigten Spektakel kaum gerecht werden. Aber immerhin mal eine originelle Umkehrung der These, dass Hersteller vorab geschönte Aufnahmen ihrer Spiele verbreiten! (mt/rl)

Die Assassin hat zwei Death Mauler erledigt, auch die anderen beiden tappen in die Feuerfalle



Spektakuläre Präsentation, schwache Presse-CD: Die tollen Effekte sind auf den von Blizzard zur Verfügung gestellten Screenshots leider nicht zu erkennen





Diabolisch tolle Preise gewinnen

Was wäre ein Kult wie der um *Diablo* ohne die passenden Reliquien? Ein paar davon hatte Sierra in London im Gepäck – und wir haben gebohrt, gelöchert und nicht eher nachgelassen, bis die tollsten Teile zur Verlosung freigegeben waren!



1. Preis

Ein *Diablo-2*-Exklusivpaket, bestehend aus der „Collectors Edition“ mit dem Game auf drei CD-ROMs, einem 25-minütigen Videotrailer auf DVD sowie einem vom Entwicklerteam signierten Handbuch. Dazu die drei Actionfiguren „Diablo“, „Barbarian“ und „Unraveler“ plus Armbanduhr, T-Shirt, Kugelschreiber, Zippo-Feuerzeug, Mauspad sowie Pin-Set.

2. Preis

Eine Actionfigur „Diablo“, dazu Armbanduhr, Kugelschreiber, T-Shirt, Mauspad, Zippo-Feuerzeug und Pin-Set

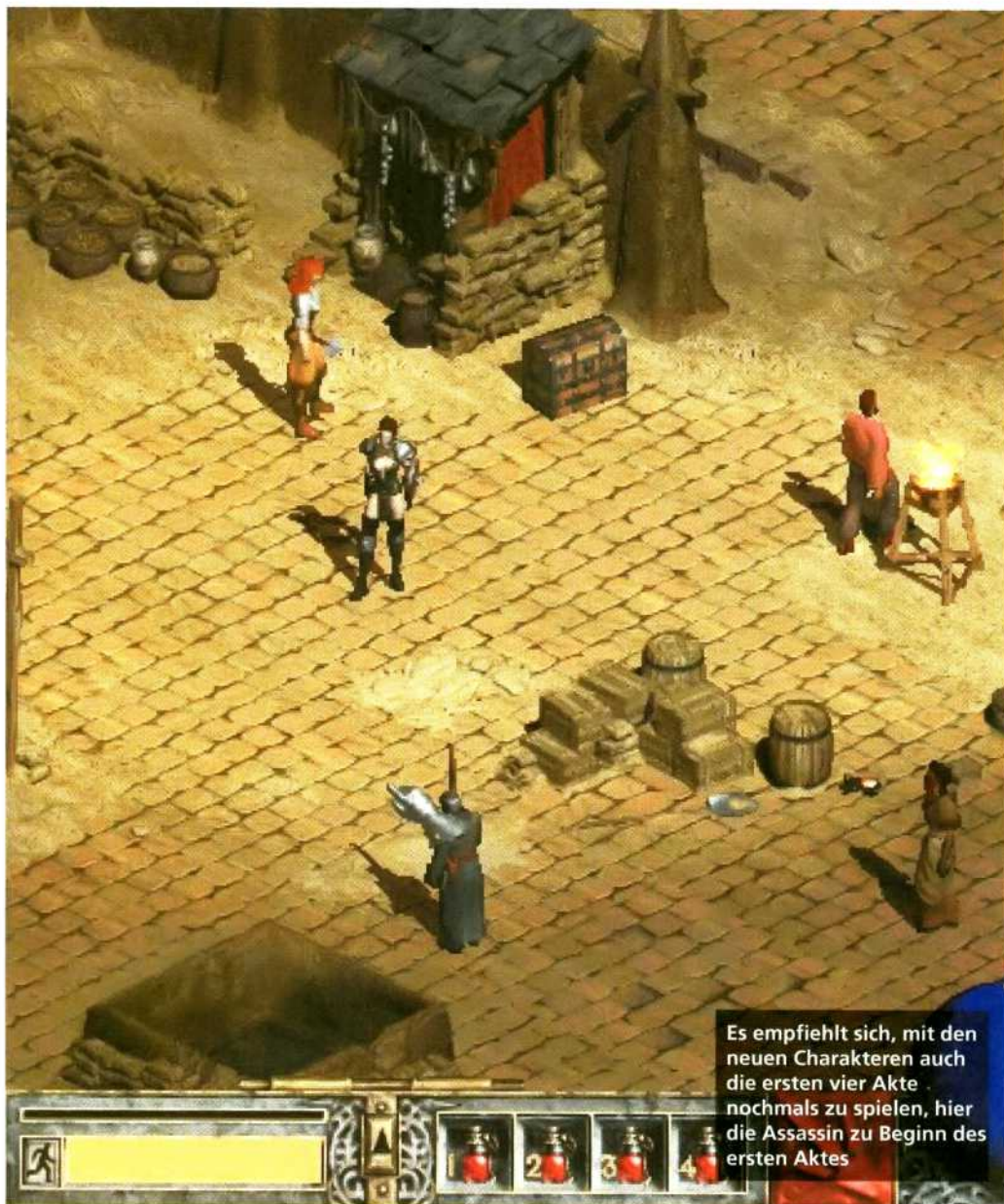
3. bis 15. Preis

Je ein Paket mit T-Shirt, Pin und Mauspad

Zur Teilnahme senden Sie uns bitte bis 7. November 2000 ein Fax, eine Postkarte oder E-Mail. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Sierra, Blizzard und dem Joker Verlag dürfen nicht mitmachen. Allen anderen wünschen wir diabolisch viel Glück!

■ Einfach Karte, Fax oder E-Mail schicken:

Joker Verlag
 Kennwort: **Diablo 2**
 Max-Loidl-Weg 4
 D-85598 Baldham
 Fax: 08106/89 96 07
 E-Mail: gewinn@pcjoker.de



Es empfiehlt sich, mit den neuen Charakteren auch die ersten vier Akte nochmals zu spielen, hier die Assassin zu Beginn des ersten Aktes



Die beiden neuen Charakterklassen: links die Assassin, rechts der Druid als frühe Zeichenstudie, in der endgültigen Fassung sowie als Werwolf

Diese Barbarenstadt ist Schauplatz einer der sechs neuen Quests

● Diablo 2 Expansion

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard/Sierra
Online-Info	www.blizzard.net
erscheint	2. Quartal 2001



»JULIE IST QUASI DIE hardcore-VERSION VON LARA!«

WERTUNG: AUSGABE 10/00 - 86%

PC JOKER



»EIN FEST FÜR FANS HÜBSCHER POLYGONE UND ABGEDREHTER IDEEN.«

- PETER STEINLECHNER, GAMESTAR 8/00



FEATURES

- BEEINDRUCKENDE GRAFIK, BASIEREND AUF DER Q3-ENGINE!
- ÜBER 24 SPANNUNGSGELADENE LEVELS
- JULIE KANN GLEICHZEITIG ZWEI DER ÜBER 20 VERSCHIEDENEN WAFFEN BEDIENEN, VOM ELEKTROSCHOCKER BIS ZUR MEGAWUMME IST ALLES DABEI



»VÖLLIGER WAHNSINN!«

HARALD FRÄNKEL, PC ACTION 8/00

WERTUNG: 89%



HEAVY
METAL
FAKK2

Produktinfo 042

HEAVY METAL[®]

FAKK2



ritual[®]
entertainment

 www.take2.de

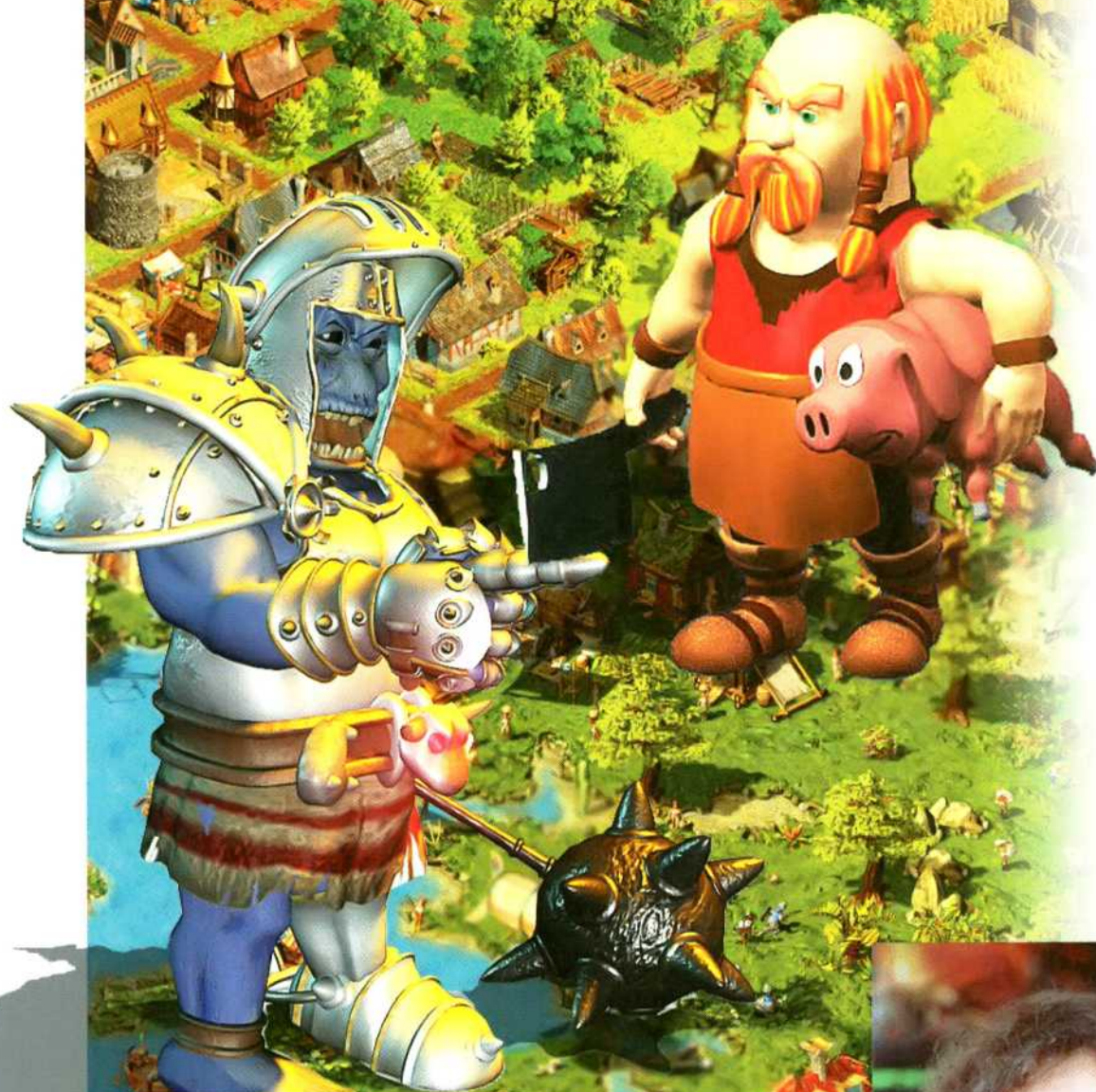

Dreamcast

PC
CD


TAKE2interactive

Krieg der Knilche

Baut der Aufbau ab?



Immer knuddeliger, immer aufwendiger, immer dasselbe? Der Boom für Aufbaustrategie hält ungebrochen an, doch Innovationen bleiben Mangelware.

Und ewig wuseln die Männchen: Der Reiz, quasi aus dem Nichts heraus belebte Bildschirmsiedlungen zu schaffen, schlägt die Spieler seit Jahren in Bann. Vor dem Monitor seine eigene Welt aufzubauen und für das Schicksal eines ganzen Volks verantwortlich zu sein, das hat einfach was. Aber wie lange wird das Konzept noch tragen, wenn zahllose Fortsetzungen das Genre immer nur um schönere Grafik und ein paar neue Handlungsmöglichkeiten, aber nie um wirklich neue Ideen bereichern?

Immerhin datiert das bis heute gültige Grundgerüst solcher Spiele zurück auf Weihnachten 1993. Damals begeisterte Blue Byte mit *Die Siedler* die Massen – davor gab es zwar bereits ähnliche Konzepte, doch *Sim City* war trocken, während die liebenswerten Untertanen in *Populous* sich mehr für Kampf denn Aufbau interessierten. Seither hat das Genre aber viel von seiner Frische eingebüßt: Während im Urahn noch zufallsgenerierte Karten für grenzenlose Abwechslung sorgten, schränkte bereits *Die Siedler 2* die Vielfalt mit vorberechneten Szenarien ein. Und wo man einst mit viel Bedacht ein komplexes Wegesystem entwarf, um die einzelnen Elemente mehrerer Wirtschaftszweige miteinander zu vernetzen, verzichtete *Die Siedler 3* auf diesen Aspekt. Der Massenmarkt frisst seine Kinder...

Konkurrenzprodukte wie *Die Völker* von Jowood wollten Otto Normalsiedler von Anfang an nicht überfordern und so setzte sich eine Spirale in Gang, die uns bevorzugt immer bessere Grafik beschert. Aus VGA wurde bald SVGA, heutzutage sind die Hintergründe bereits gerendert oder

gar polygonal. Zwar kommen auch *Die Siedler 4* noch im traditionellen Iso-Look daher, doch in höheren Auflösungen denn je – und natürlich mit mehr Details sowie schöneren Animationen. „Ein radikaler Umschwung in Design und Aussehen muss hier sicher nicht stattfinden“, erklärt Projektleiter Hans-Jürgen Brändle. „3D ist für Aufbaustrategie noch kein



„Eine Revolution des Genres ist noch nicht nötig“

Hans-Jürgen Brändle, Entwicklungsleiter bei Blue Byte

Thema, da sich nicht Tausende von Polygonfiguren problemlos gleichzeitig dar-

stellen lassen. Zudem belegen die vielen Fans, dass sie vom gewohnten Spielprinzip, welches sich in der isometrischen Ansicht blendend darstellen lässt, noch lange nicht genug haben!"

Tatsächlich? Wahre Aufbaufans wie etwa unsere Brigitta legen allerdings auf Präsentation nur insoweit Wert, als sie übersichtlich sein soll. Entsprechend ist der Erfolg, den Sunflowers 1998 mit *Anno 1602* einfuhr, auch kaum auf tolle Optik zurückzuführen. Vielmehr kam wohl der Gedanke an, das Gameplay mal etwas realistischer zu gestalten. Doch auch hier scheint damit die Innovationskraft weitgehend erschöpft, denn der Nachfolger *Anno 1503* geht auf den ersten Blick mit Neuheiten ähnlich sparsam um wie die Mitbewerber: Wie immer gibt es ein paar neue Gebäude, aufpolierte Isografik und eine erweiterte Handelsstruktur, aber eben kein neues Spiel.

Vielleicht darf man das Risiko einer Neukonzeption aber auch bloß von Entwicklern erwarten, die eben nicht auf ein etabliertes Produkt zurückgreifen können? So gönnte Funatics letzten Monat in *Cultures* jedem Schützling des Spielers einen Hauch von Individualität. Die Sprites führen ihr eigenes Leben, erfahren Höhen und Tiefen, besitzen Stärken und Schwächen. Im Gegenzug hielt man sich bei der Präsentation zurück und offerierte quasi die schönsten Siedler aller Zeiten – der gewohnte Iso-Look, aber auf Landschaften, die aus Polygonen zusammengesetzt wurden, um Erhebungen und Senken glaubwürdig darstellen zu können.

Eigenleben ist also die neueste Errungenschaft, die sich auch bei den Charakteren in *Die Völker 2* wieder finden wird. Im Übrigen bewegt sich Jowood ebenso wie Blue Byte weg von den Kämpfen und zurück zum Aufbau; das Schlachtfeld will man wohl darauf spezialisierten Echtzeit-strategicals oder Zwittern vom Schlage eines *Age of Empires* überlassen. Will man aber nicht den ganzen Krieg um die Spielergunst verlieren, wird es bald mit mehr Details, mehr Animationen und höheren Bildschirmauflösungen nicht mehr getan sein. Ob und inwieweit das die Hersteller bereits erkannt haben, können Sie aus den folgenden Previews zu den kommenden Weihnachtshits *Die Siedler 4*, *Anno 1503* und *Die Völker 2* herauslesen. (tk)



Die erste Fortsetzung wies den Weg: *Die Siedler 2* brachte 1996 verbesserte Grafik, aber kaum inhaltliche Neuerungen

Nicht nur unsere Brigitta liebt *Anno 1602*: Das realistische Aufbauspiel von Sunflowers begeistert seit 1998 mehr Frauen als andere PC-Games



Mit dem Newcomer *Die Völker* erreichte Jowood 1999 lange nicht die Popularität des Klassiker-Sequels *Die Siedler 3*

Der Individual-Pionier: Letzten Monat bescherte Funatics den Wuselmännchen in *Cultures* ein Eigenleben



■ Liebe Knilche, wohin des Weges?

Anno 1503	Seite 96
Die Siedler 4	Seite 88
Die Völker 2	Seite 92

Die Siedler 4



Hier kommt das Original – originaler denn je: Für den vierten Aufbauhit besinnt man sich bei Blue Byte auf die Wurzeln des Erfolgs.

Als die Mülheimer Wuselmännchen das Genre vor über sechs Jahren begründeten, ging es noch nahezu ausschließlich um Aufbau und Ökonomie. Doch bis Teil drei der Saga nahmen die Gefechte einen zunehmend stärkeren Einfluss auf das Gameplay – nicht unbedingt zur Freude aller Fans. Ab Dezember wollen sich die Siedler wieder deutlicher von herkömmlicher Echtzeitstrategie absetzen. Wir durften die kommende Weihnachtsüberraschung auf der ECTS erstmals probe spielen.

Das Team um Projektleiter Hans-Jürgen Brändle stellt also einmal mehr den Aufbau einer funktionierenden Wirtschaftsstruktur in den Vordergrund. Praktisch heißt das unter anderem, dass die Stärke der Truppe von der Größe der Siedlung abhängen wird. Je mehr Rohstoffe produziert und verbaut wurden, desto motivierter ziehen die Soldaten in den Kampf; schließlich gehts ja um was. Bewaffnete Siedler wird es gegen Gold in verschiedenen Stärken geben, wie gehabt befehligt sie der Spieler komfortabel über Zugrahmen. Der Vorteil einer Söldnertruppe liegt auf der Hand: Man erspart sich die zeit- und rohstoffaufwendige Ausbildung der Armee.

Speerträger wurden aus dem Sortiment genommen, von den klassischen Waffengattungen sind nur noch Schwertkämpfer und Bogenschützen übrig geblieben. Dafür gibt es Kriegsschiffe, außerdem verfügt jedes der drei übernehmbaren Völker über eine Spezialeinheit. So ziehen die Wikinger künftig mit Axtschwingern in die Schlacht, während die Mayas ihren Feinden schon aus großer Entfernung Giftpfeile aus Blasrohren entgegenpusten. Römer wiederum haben Heiler in ihren Reihen, können also ausdauernder fighten. Neu ist ebenfalls ein Truppenführer, der die Soldaten ins Getümmel leitet. Hier macht sich neben der vereinfachten Steuerung auch gleich die verbesserte Wegfindung bemerkbar; die Jungs erkennen den kürzesten Weg meist von ganz alleine. Im Übrigen wurde auf Wunsch vieler Fans ein

neues Benutzerinterface entworfen, das die komplette Bedienung leichter machen soll.

Dem aufmerksamen Leser dürfte nicht entgangen sein, dass von drei „übernehmbaren“ Völkern die Rede war. Das liegt daran, dass das sogenannte „Dunkle Volk“ stets unter der Obhut des Rechners bleibt. Warum das so ist, erklärt die Storyline: Der boshafte Gott Morbus hat eine Revolte gegen das Oberhaupt vom Himmel angezettelt und wird deshalb auf die Erde verbannt. Eine echte Strafe, denn Morbus hasst alles, was grün ist! Also gründet er umgehend das Dunkle Volk und sagt allen Pflanzen und Siedlern den Kampf an. Immer mehr Terrain reißt sich der Finsterling unter den Nagel, das seine Untertanen mittels „Schattenkraut“ in unfruchtbares Ödland verwandelt. Bei den unausbleiblichen Konfrontationen mit dem Dunklen Volk ist es daher mit schierer Kriegskunst nicht getan, die eroberten Bereiche müssen von Gärtnern wieder begrünt werden.

Aufbau- strategie mit Öko-Touch

Sicher wird es auch unter den normalen Völkern wieder Keilereien geben, so ganz ohne Schlachten mag auch *Siedler 4* nicht auskommen. Gegen Morbus Schergen wird man aber ohne Verbündete keine Chance haben, weshalb die Diplomaten diesmal mehr zu sprechen haben als die Waffen. Ein probates Mittel zur Völkerverständigung wird der Handel sein, was dem Spiel neue Tiefe verleihen soll. Warenaustausch ist hier übrigens mit Freund und Feind denkbar, lediglich mit Morbus und seinen Handlangern sind keine Geschäfte zu machen.

Die vom Spieler gelenkten Römer, Mayas und Wikinger unterscheiden sich nicht nur in Kleidung, Aussehen und Architektur, sondern auch in ihren Zauberkraften, Nutztieren und Berufen. Für die Magie sind erneut Priester zuständig, die bei entsprechender Huldigung der Götter über Mana verfügen und ein paar ganz nützliche Sprüche kennen. Ansonsten die gewohnte Reihenfolge beim Bau einer Siedlung: Zunächst muss für ausreichend Baumaterial gesorgt werden. Während Holzfäller und Sägewerk für Bretter verantwortlich sind, schleppt der Steinmetz den härteren Stoff herbei.

Durch die Errichtung von Wachhäusern erweitern Sie Ihr Gebiet so lange, bis sich



Hübsche Details dank Direct3D-Unterstützung: prunkvolle Maya-Gebäude auf blühenden Wiesen



Der Retter ist diesmal der Gärtner, nur er kann die vom Dunklen Volk verödete Landschaft wieder fruchtbar machen



Wie man hier deutlich sieht, spielen Soldaten und Kämpfe nur mehr eine untergeordnete Rolle



Kleiner Mann ganz groß: die neue stufenlose Zoomfunktion machts möglich



Pfade entstehen leider wieder automatisch, viel genutzte Wege werden sogar gepflastert



Zwar gibt es dicke Wichte, aber weibliche Siedler oder Kinder nach wie vor nicht

Siedler-Action

Auf der Cover-CD unserer nächsten Ausgabe finden Sie das Minispiel **Die Siedler: Hiebe für Diebe**. Der kleine Actionspaß bietet einen guten Vorgeschmack auf die zauberhaften Animationen des Vollprogramms, dazu Internetunterstützung samt Online-Highscores. Ihre Aufgabe wird es sein, Goldvorräte vor diebischen Wikingern zu schützen. Mehr dazu im kommenden Joker!



Das Team um Projektleiter Hans-Jürgen Brändle will die niedliche Siedler-Welt mit mehr Leben und Bewegung füllen

zumindest ein Teil eines Berges mit allen benötigten Ressourcen unter Ihrer Fuchtel befindet. Für die Versorgung der Arbeiter in den daraufhin eröffneten Bergwerken ist Nahrung wie Fleisch, Fisch oder Brot vonnöten. Allerdings ist die Beschaffung der Lebensmittel wie eh und je keine einfache Sache. Von Fisch allein kann keiner leben, für frisches Brot braucht es mehr als eine Bäckerei. Getreidefelder etwa, eine Mühle und natürlich einen Brunnen an der richtigen Stelle.

Ein paar neue Gebäude bzw. Charaktere werden die Infrastruktur abrunden. Aus der Amazonen-Erweiterung zum Vorgänger hat man beispielsweise den Imker übernommen, der für frischen Honig sorgt. Auch der Jäger hat die in *Siedler 3* genommene Auszeit beendet und steht wieder zur Verfügung. Recht so, denn in den Wäldern wimmelt es jetzt nur so von Wild. Seit *Die Siedler 2* hat keiner der knuffigen Untertanen mehr so viel tierisches Leben auf freier Flur erblickt! Ein weiterer Neuzugang ist der Saboteur, welcher gegnerische Bauten ruckzuck einbauen kann. Last, not least lassen sich nun auch Fallen aufstellen, doch Obacht: Der Feind beherrscht diese Taktik ebenso.

Soweit die Details, werfen wir abschließend einen Blick auf das große Gesamtbild. Neben den Einzel- und Mehrspielerkarten wird es eine umfangreiche Kampagne gegen das Dunkle Volk geben, wo Rendersequenzen zwischen den zwölf Missionen die Geschichte weiterspinnen. Neusiedler können sich zuvor die grundlegenden Funktionen über ein zehnteiliges Tutorial aneignen. Darüber hinaus sind kürzere Kampagnen für Römer, Wikinger und Mayas angekündigt, damit man deren spezifische Eigenarten kennen lernt. Übrigens wird es sogar für Multiplayer einen vollkommen kampfbasierten Wettstreit geben: Sieger ist, wer etwa die Besiedlung eines bestimmten Eilands oder eine gewisse Menge Gold vorweisen kann. Da eine Voice-Chat-Funktion enthalten sein wird, dürfen Internetspieler dabei sogar per Mikro kommunizieren.

Grafisch scheint sich auf den ersten Blick weniger getan zu haben. Die Ansicht ist immer noch isometrisch, die Gebäude sind nach wie vor gerendert. Allerdings kann nun stufenlos gezoomt werden, wobei Unterstützung für Direct3D-Beschleunigerkarten selbst dann noch hässliche Riesenpixel verhindert, wenn ein Sprite

den halben Bildschirm füllt. Damit hat Blue Byte das Rad zwar nicht neu erfunden, technisch aber immerhin zu Konkurrenztiteln wie Jowoods *Die Völker* aufgeschlossen. Und den Bonus, das Original zu sein, kann den Siedlern eh keiner nehmen: Trotz bewährtem Konzept, eher weniger neuen Ideen, aber vielen Detailverbesserungen wird sich das Spiel auch diese Weihnachten wieder unter allen Bäumen finden. (tk)

Neuheiten auf einen Blick

- * 1 computergesteuertes, 3 spielbare Völker
- * neue Bauten, Charaktere und rassenspezifische Spezialeinheiten
- * Armee abhängig von Größe der Siedlung
- * Diplomatie und Handel
- * neue Multiplayer-Modi mit Voice-Chat-Funktion
- * neues Benutzerinterface
- * Direct3D-Unterstützung für stufenlosen Zoom

Die Siedler 4

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Blue Byte
Online-Info	www.siedler4.de
erschient	Dezember 2000

Heute schon den Mund verbrannt?

**Zu heiß für Warmduscher
und Pizzarandliegenlasser.
Zwischen Erfolg und Pleite
entscheidet nicht nur
die Speisekarte.**

Man nehme:

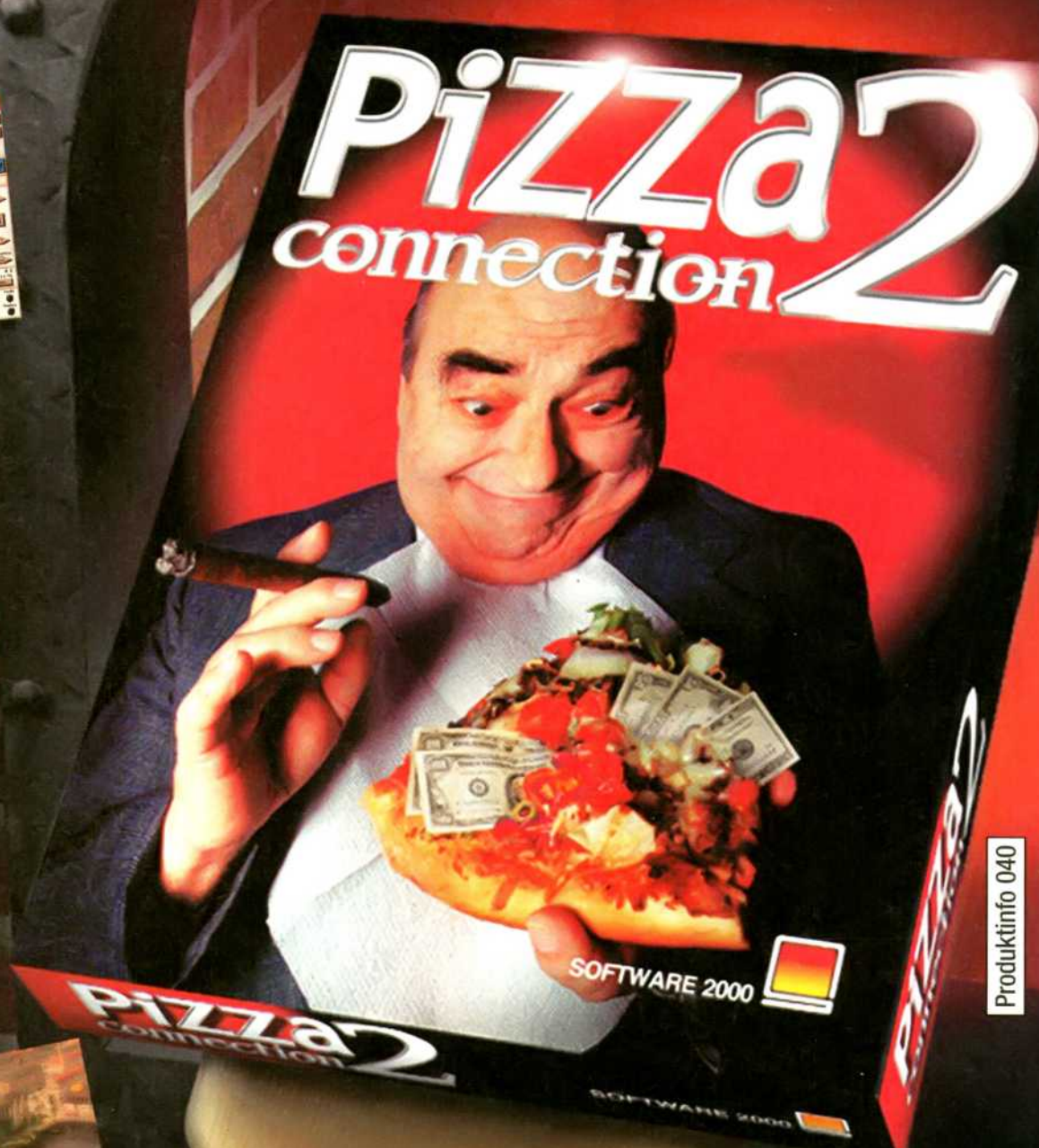
- viele stimmungsvolle Grafiken
- 1 intuitive Benutzeroberfläche
- 5 Computergegner
- 10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
- zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise



- 50 unterschiedliche Figuren, darunter neu: Laufburschen, Polizei und Kriminelle
- 100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U-Bahn, Gefängnis, Hauptquartier, uva
- 100e von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
- ca. 80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
- 100 und mehr Möbel für die ideale Einrichtung
- Freie Standortwahl für Filialen und Lagerhäuser

... würze mit aggressiver Werbung, gebe etwas Lieferservice hinzu und schmecke das Ganze mit einer Prise schwarzem Humor ab.

Nach Belieben garnieren mit Bestechung, Razzien, Entführung, Schießereien und hinterlistigen Aktionen.



SOFTWARE 2000



Die Völker 2

Pimmons sind blau, Amazonen vollbusig und Sajikis Insekten – kann Aufbaustrategie noch individueller sein? Und wie sie kann!

Als sich Jowood vor knapp anderthalb Jahren zum ersten Mal im Terrain von Blue Byte „ansiedelte“, hinkten die Verkaufszahlen dem Presselob hinterher – laut Projektleiter Michael Paeck keine Überraschung: „Die Siedler galten als Paradeprodukt, da hatten wir es als Newcomer natürlich schwer. Und weil es unser erster

Eigenwillige Untertanen

Vorstoß in diese Richtung war, konnten wir auch nicht auf Spielerwünsche zurückgreifen. Doch in die Fortsetzung sind viele Vorschläge der Fans eingeflossen!“

So präsentierten uns die Österreicher bekannte Völker mit neuen Features. Ob Pimmons, Sajikis oder Amazonen, sie alle bestehen nun aus verschiedenen Stämmen. Für Multiplayer-Partien hat das etwa

den Vorteil, dass sich jetzt auch mehrere Teilnehmer für dieselbe Rasse entscheiden dürfen. Dem Solisten fällt die Rolle des Häuptlings eines solchen Stammes zu.



Man ist also kein allmächtiger Gott mehr, eher schon ein Befehlshaber, der seinen Untertanen indirekte Anweisungen erteilt. Beispielsweise gibt man vor, dass an ei-



Nur Ritter lassen sich noch direkt steuern und können Kampfformationen bilden

nem bestimmten Ort Bäume umgelegt werden sollen, schon macht sich ein Holzfäller an die Arbeit. Allerdings nur, wenn seine Bedürfnisse gedeckt sind...

Der Stammesführer entscheidet nämlich auch darüber, welche Rohstoffe er an die Bevölkerung verteilt und welche für den Ausbau des Dorfes oder den Handel genutzt werden sollen. Das Erforschen neuer Berufe bringt hier nicht nur einen Anstieg der Zivilisationsstufe mit sich, sondern auch immer mehr Ansprüche der Schutzbefohlenen. Gönnst man ihnen neben Nahrung und Wohnraum z.B. auch den Luxus eines Gasthauses, werden sie sich umso mehr ins Zeug legen. Bei Missständen hingegen erbittet der Vertreter einer Interessengruppe eine Audienz beim Spieler und trägt ihm seine Probleme vor. Wer-



Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten verhindert grobe Pixel selbst bei extremem Zoom

den sie ignoriert, macht sich Unmut breit: Die Arbeitsmoral sinkt, im Extremfall wandert die Bevölkerung ab. Umgekehrt dürfen sich beliebte Herrscher über Zulauf von Stämmen mit weniger erfolgreicher Regierung freuen.

Umso wichtiger, dass man sich jetzt endlich mit seinen Leuten identifizieren kann, was im Vorgänger nicht eben leicht fiel – wer sieht sich schon gerne als Insektenoberhaupt? Doch Jowood will sich eben von der Konkurrenz abgrenzen: „Immer nur historische Völker, das ist doch langweilig. Mehr als drei Rassen hätten außerdem die Speichergrenzen gesprengt und langsamere Rechner gnadenlos ausgebremst.“ Die wichtigste Neuerung ist daher, dass jeder Dorfbewohner jetzt sein eigenes Leben führt. Neben Pixelmännchen gibt es neuerdings auch Pixelweibchen und sogar Kinder. Die ebenfalls neu eingeführte Tageszeit ermöglicht dabei einen geregelten Ablauf: Männer geht morgens zur Arbeit, mittags ins Wirtshaus, am Abend zum Beten und anschließend ins Bett. Frau und Tochter halten derweil das Heim sauber und kaufen auf dem Markt ein – nicht natürlich bei den Amazonen, denn dort sind ja die Frauen das starke Geschlecht. Und was macht der Nachwuchs? Er geht natürlich zur Schule, wo er von Anfang an auf einen bestimmten Beruf vorbereitet wird. Nach der Ausbildungszeit kann der Filius die Arbeit aufnehmen und seine eigene Familie gründen.

Diese Individualität der Untertanen kennen wir bereits aus *Cultures*. Doch Michael Paeck schwört, dass sein Spiel noch ein paar Schritte weiter geht: „Wir sind nicht nur den Einheiten selbst näher gerückt, sondern simulieren das gesamte zwischenmenschliche Miteinander. Wird ein Dorf beispielsweise häufig von Wölfen angegriffen, hat das verschiedene Auswirkungen. Der eine fürchtet Attacken der umherstreunenden Bestien, der Nächste beschwert sich, dass der Jäger die gefährlichen Tiere nicht in den Griff bekommt. Der Weidmann wiederum klagt über zu viel Arbeit und bittet um Unterstützung. Zu guter Letzt meldet der verzweifelte Wirt, dass seine Kneipe leer steht, weil sich keiner mehr auf die Straße wagt. Jetzt liegt es am Spieler, wie er das Problem angeht – er kann einen Wall errichten oder zusätzliche Jäger ausbilden.“

Doch auch außerhalb der kleinen Dorfgemeinschaft geht das Leben weiter. Man



Sei schlau beim Bau: Gebäude wie Wirtshaus und Schule haben einen begrenzten Einzugsbereich



Gefechte sind im nun stärker aufbauorientierten Gameplay eher die Ausnahme

treibt Handel mit 20 Gütern oder versucht sich als Diplomat. So kann man seinen Partnern etwa den Krieg androhen, falls sie ihre Geschäftsbeziehungen zu einem verfeindeten Stamm nicht einstellen und den Gegner aushungern. Kommt es dann zu Gefechten, lassen sich zuvor angeheuerte Ritter mitsamt ihrer Gefolgsleute über Zugraben in verschiedene Formationen pressen. Die Krieger unterschiedlicher Güte wollen freilich mit Gold bezahlt und mit Nahrung (etwa Schokotörtchen für die Amazonen oder Pilzschnaps für die Pimmons) versorgt werden. Das über Steuern eingetriebene Edelmetall wird auch für fliegende Händler und die For-

schung benötigt.

Ein paar durchaus beachtliche Neuerungen im Konzept also, dafür der bewährte Iso-Look – natürlich bereichert um Details, eine erweiterte Zoomfunktion sowie höhere Auflösungen und mehr Animationen für die einzelnen Objekte. Ob es diesmal reicht, um *Die Siedler 4* oder auch nur das bereits erhältliche *Cultures* auszustechen, müssen Zeit und die endgültige Testversion zeigen. (tk)

● Die Völker 2

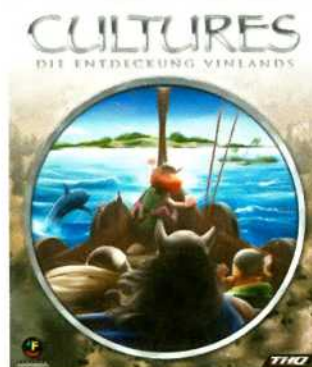
Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Jowood
Online-Info	www.jowood.com
erscheint	Dezember 2000

„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!“
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!“
(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel,
»Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte.“
(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!“
(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)





CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS



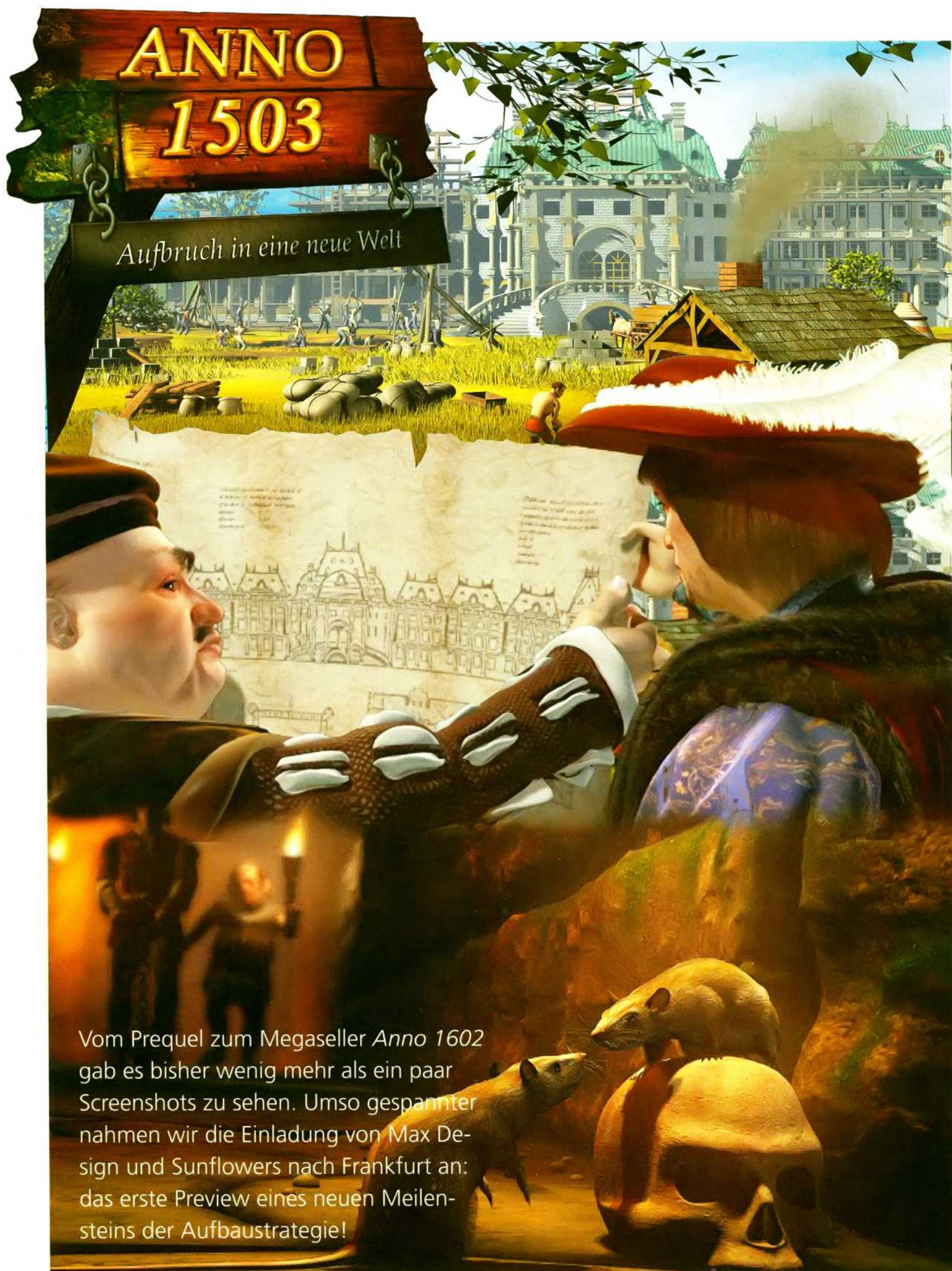
FUNATICS
DEVELOPMENT
a phenomedia company

WWW.CULTURES.DE

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A **THQ** Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2000 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ





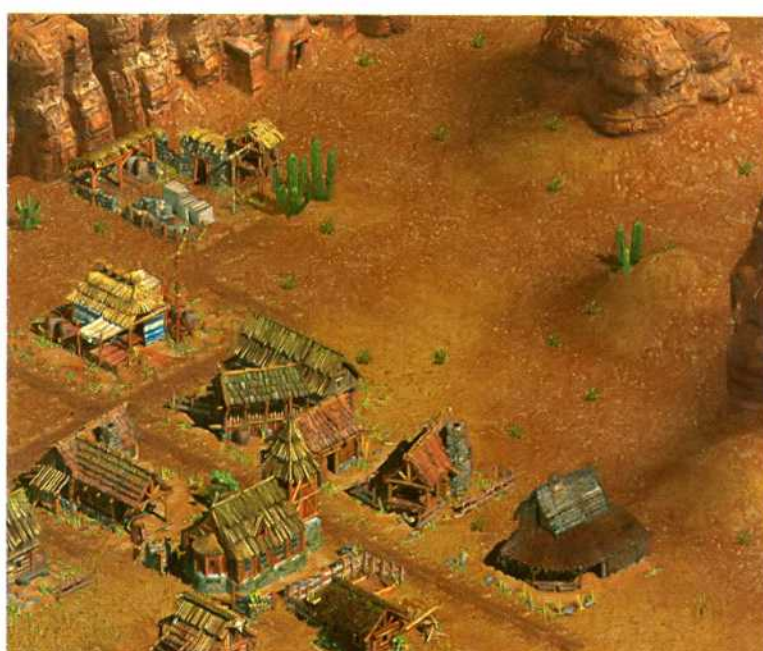
Vom Prequel zum Megaseller Anno 1602 gab es bisher wenig mehr als ein paar Screenshots zu sehen. Umso gespannter nahmen wir die Einladung von Max Design und Sunflowers nach Frankfurt an: das erste Preview eines neuen Meilensteins der Aufbaustrategie!



Für rund 80 geladene Journalisten hat man die Präsentation als Historienspektakel auf Gut Habitzheim nahe Frankfurt inszeniert – hier wird sonst Bio-gemüse angebaut



Saftige Wiese oder staubige Steppe: verschiedenste Klimazonen machen verschiedenste Spieltaktiken erforderlich



Ehe wir zusammen mit rund 80 weiteren Journalisten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz in die neue Welt schipern durften, standen erst mal profanere Transportmittel auf dem Programm: per Bahn oder Flugzeug nach Frankfurt, via Shuttlebus weiter zum Gut Habitzheim. Auf dem Landwirtschaftsbetrieb für biologischen Anbau empfing man die Presse mit einem stilecht inszenierten Jahrmarktreiben und historischen Handwerksständen – ein erster Vorgeschmack auf mittelalterlichen Handel und Wandel, wie man ihn im Frühsommer wieder am PC erleben kann.

■ Eine neue Epoche

Unglaubliche 1,3 Millionen Mal soll sich *Anno 1602* samt Add-on verkauft haben;

entsprechend viel Mühe wird in das Nachfolgeprojekt investiert. Das lässt sich bereits daran erahnen, dass man eben keine simple „2“ an den Titel heftet. Statt dessen siedeln die Entwickler das Gameplay 99 Jahre vor dem Original an. Ein geschickter Schachzug, wie Albert Lasser, der 35-jährige Mitbegründer von Max Design und einer der wichtigsten Anno-Programmierer, erklärt: „Wir haben uns für das angehende 16. Jahrhundert entschieden, weil diese Epoche mit ihren sozialen und wirtschaftlichen Umwälzungen viel Potenzial für ein solches Spiel bietet. Zumal sie auch revolutionäre Erfindungen wie etwa den Buchdruck hervorbrachte.“ Revolutionen im Gameplay sollte man sich dennoch nicht erwarten, dazu war das

Konzept von *Anno 1602* zu gut und zu erfolgreich. Das Augenmerk der Macher liegt jetzt vielmehr auf einer noch akkurateren Simulation. Auf fünf Grundpfeilern soll dabei das Gameplay ruhen: die Entdeckung neuer Siedlungsgebiete, der Aufbau von Städten, die Ausarbeitung von Handelsverträgen, das Knüpfen von diplomatischen Beziehungen und natürlich die Verteidigung der Besitztümer zu Wasser und zu Lande.

■ Der erste Blick

...auf die scroll- und in mehreren Stufen zoombare Iso-Landschaft ließ aber auch erkennen, dass man sich nicht allein auf innere Werte verlassen will. Tatsächlich entsteht das Programm auf Basis einer



Die Bewohner werden auf Aktionen des Spielers ebenso reagieren wie auf äußere Einflüsse, etwa das Auftauchen von wilden Tieren oder Eingeborenen



Kurze Transportwege werden erneut für größere Produktivität sorgen, hier liegen Getreidefarm, Mühle und Bäckerei praktisch Tür an Tür



Neun Volksstämme wie Eskimos, Mauren oder Azteken werden nun auch über eigene Städte und Handelskarawanen verfügen

komplett neuen Grafikengine. Wo vormals nur kleine Wasseranimationen waren, erfreut nun also eine sich sanft wiegende Meeresoberfläche das Auge des Betrachters; in Ufernähe wird das kühle Nass sogar transparent. Die Landschaften selbst bestehen mittlerweile aus Polygonen, bieten bis zu 32 Höhenunterschiede und lassen sich wie gehabt in alle Richtungen drehen. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hat auch direkten Einfluss auf das Wachstum der Pflanzen: In nächster Nähe von Flüssen und Seen ist mit reicheren Ernten zu rechnen als auf Hochebenen. Ebenfalls neu und für die Landwirtschaft von entscheidender Bedeutung sind die Klimazonen – von gemäßigten Temperaturen an der See über staubtrockene Steppen bis hin zu klirrenden Eiswüsten an den Polen.

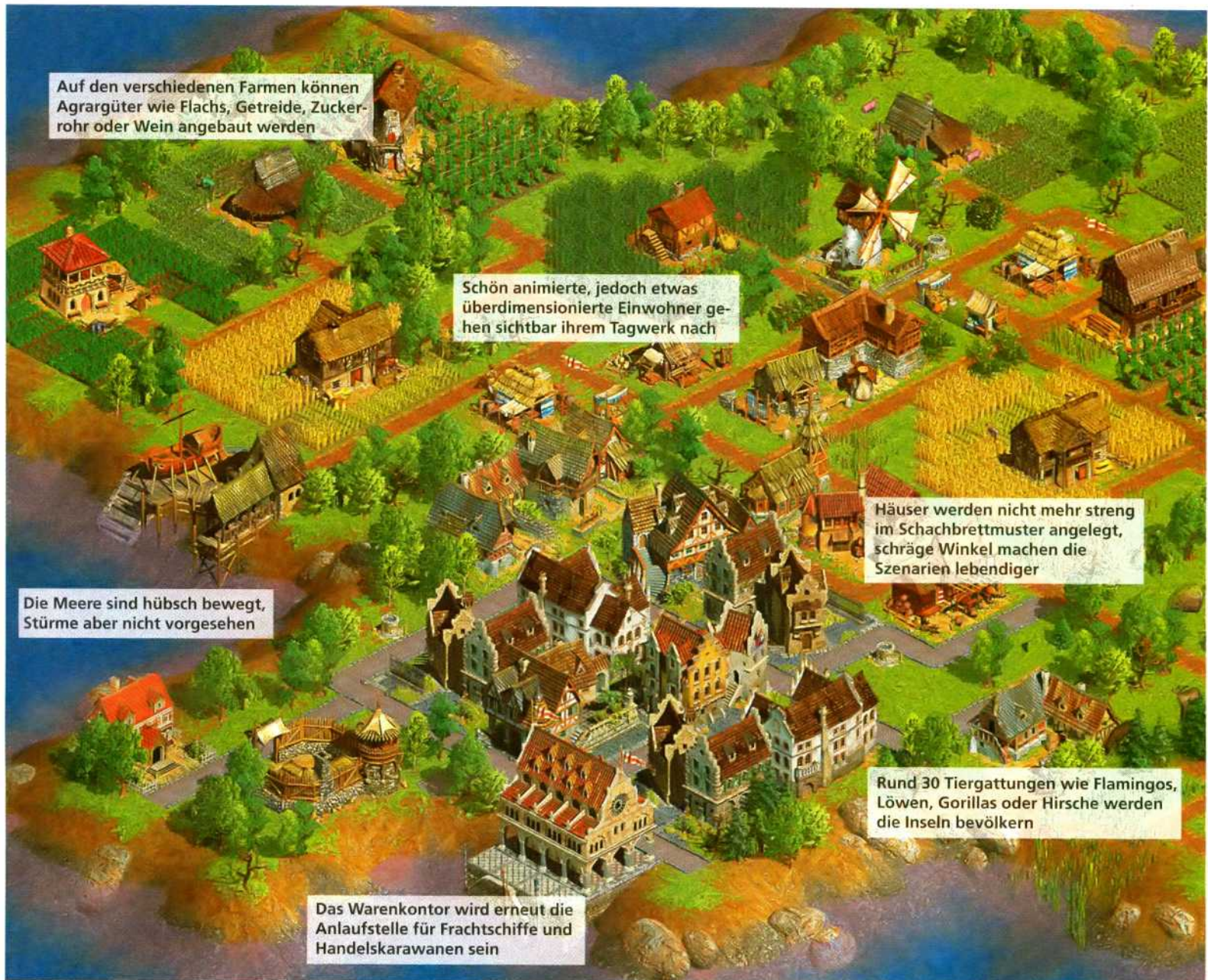
Jeder Standort soll dem Spieler komplett andere Taktiken abverlangen, zumal dieser nun auch die Eigenheiten von gleich fünf verschiedenen Computergegnern ins Kalkül ziehen muss. Deren Gesinnung mag friedlich, kooperativ oder auch aggressiv sein. „Die Schwierigkeit bei der Entwicklung unserer KI liegt darin, dass wir erfahrene Anno-Spieler fordern, Neueinsteiger aber nicht überfordern wollen“, erläutert Martin Lasser in charmanthem österreichischen Akzent. Die Lösung des Problems verspricht sich sein Team

eben nicht von skriptgesteuerten Ereignissen, sondern von digitalen Kontrahenten, die sich den Vorgehensweisen der Spieler anpassen können. Wird man also etwa



Kriegsschiffe produzieren, rüstet die CPU ebenfalls auf; errichtet man ein Tabakmonopol, arbeitet der Computer neue Han-

■ Anno 1503 im Überblick



delsverträge aus. Auch die eigenen Untertanen sollen mehr auf die Aktionen des Spielers reagieren als bisher – und ihrem Misstrauen über Fehlentscheidungen sowohl grafisch als auch akustisch Ausdruck verleihen.

■ Die Eroberung des Paradieses

...dürfte anno 1503 vom Start weg anders verlaufen als gewohnt. Die Inseln werden nämlich erst dann auf dem scheinbar leeren Ozean auftauchen, wenn man mit dem Siedlerschiff nahe genug an sie herangesegelt – der „Run“ auf die größten Landmassen ist damit wohl passé. Auch ihre Rohstoffschätze geben die Eilande nicht mehr einfach auf Knopfdruck preis, man muss schon einen Außenpos-

ten errichten und einen Pionier auf Erkundungstour schicken. Und der hat dann einiges vor sich, denn die neuen Karten sind rund zehnmal größer als die des Vorgängers und decken das gesamte Spektrum von kleinen Inseln bis zu riesigen Kontinenten ab.

Es folgt das alte Spiel um Gebäudebau und Ressourcengewinnung: Holzfäller roden die Wälder, Fischer und Jäger füllen die Mägen der ersten Siedler. Als Nächstes werden Farmen für die Aufzucht von Schafen, Hühnern und Kühen in die Landschaft gestellt. Flachs, Zuckerrohr, Gewürze, Kakao usw. baut man auf Feldern ab, Minen liefern Gold, Eisen und Kupfer. Wie gewohnt lassen sich viele Rohstoffe anschließend in Produktionsstätten zu wertvollen Handelsgütern wie Leinen oder Rum, aber auch zu Waffen weiter-

verarbeiten. Neu sind Upgrade-Gebäude wie etwa eine Klosterschule, deren Mönche durch ihr Know-how die Erträge der umliegenden Felder steigern.

■ Transport und Verkehr

Wie man das bereits aus *Anno 1602* und ähnlichen Genrebeiträgen kennt, bemisst sich der Wohlstand einer Ansiedlung auch hier nicht allein nach Ackerbau und Viehzucht. Aber Luxusartikel wie beispielsweise Zigarren oder Geschmeide lassen sich nach wie vor nicht überall herstellen und müssen daher auch importiert werden. Somit dürfte sich alsbald ein reger Handel mit den fünf CPU-Konkurrenten entspinnen. Außerdem darf mit neun Völkern wie Mauren, Eskimos, Azteken, Mongolen, Beduinen oder Afrikanern geschachert werden. Da sind Preise festzulegen,



Besondere Ereignisse wie der Bau eines Schlosses oder die Einweihung einer Kathedrale sollen erneut durch kurze Rendersequenzen visualisiert werden



Detailreich: Die Grafik von Schiffen und Gebäuden ist bis ins Kleinste der Epoche nachempfunden

Tauschgeschäfte zu tätigen und natürlich Transportrouten zu bestimmen.

Apropos: Auf dem Seeweg wird man die kampfstarke Fregatten nicht länger als Frachter missbrauchen können, zu diesem Zweck gibt es geräumige, aber eben unbewaffnete Schiffe. Diese Änderung ist durchaus einschneidend, werden doch Piraten ein ernsthaftes Problem darstellen – ohne ordentliche Flotte kommt man in *Anno 1502* vermutlich nicht weit. Aus diesem Grund lassen sich gefährliche Passagen nun auch über individuell gesetzte Waypoints umschiffen, während man oft befahrene Routen nach wie vor automatisieren kann. Auf dem Landweg trifft der Spieler als einzige Neuerung auf große Karawanen zum Gütertransport, alles Übrige wird unangetastet vom Vorgänger übernommen.

■ Freund und Feind

Blieben abschließend noch die Kämpfe zu erwähnen. Denn selbstredend werden die Kontakte mit Ureinwohnern oder

Konkurrenten nicht immer nur friedfertig verlaufen. Der Aufbau einer schlagkräftigen Armee kommt wie immer teuer, doch neue Einheiten konnte man uns noch nicht präsentieren – am Ende soll es sie jedoch in großer Zahl geben. Vielleicht noch entscheidender sind hier ohnehin die bereits erwähnten Höhenstufen des Polygongeländes: Strategisch geschickt auf Anhöhen positionierte Kämpfer werden bessere Sicht- und Schussweiten haben.

Überhaupt waren die Schlachten ja ein häufig kritisiertes Manko in *Anno 1602*. Zugraben und Gruppen sollen bald mit der umständlichen Steuerung von einst Schluss machen, alte Fehler wie das unsägliche Einschießen der Truppen will man konsequent ausmerzen. Wie genau, das konnte uns auch Albert Lasser noch nicht sagen: „Im Moment brüten wir noch über einem Konzept, das reibungslose Kämpfe in Echtzeit ermöglicht. Keine Sorge, wir wissen recht genau, wie aufgesetzt dieser Part im Vorgänger wirkte!“

■ Unser Eindruck

Was lässt sich zusammenfassend über die doch noch sehr frühe Version des Spiels sagen? Eigentlich nur Gutes: Die Grafik ist detailreich und liebevoll in Szene gesetzt, die inhaltlichen Neuheiten mögen nicht bahnbrechend sein, hinterlassen aber immer einen durchdachten Eindruck. Hinzu kommt, dass man die neuen Iso-Welten auch wieder einer noch nicht bekannten Anzahl von Multiplayern (sowohl via Internet als auch LAN) zur Besiedlung überlassen möchte. Ein großer Erfolg kann *Anno 1503* also jetzt schon prognostiziert werden – auch wenn der neue Aufbauhit aus Österreich noch bis Mitte kommenden Jahres auf sich warten lässt. (rf)

■ Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Max Design/Sunflowers
Online-Info	www.anno1503.de
erscheint	2. Quartal 2001

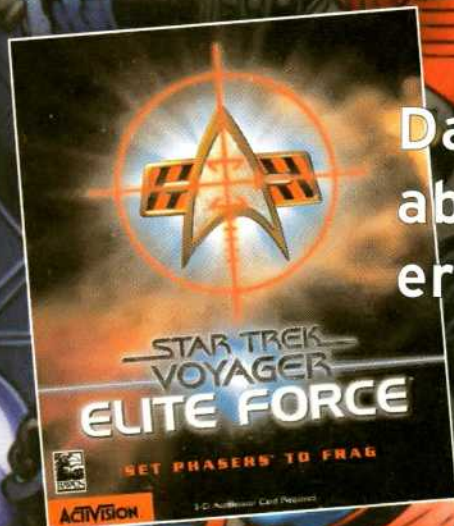
Der Comic zum Ego-Shooter des Jahres

ACTIVISION®

STAR TREK® VOYAGER

ELITE FORCE

Das Spiel für PC
ab September
erhältlich



Star Trek #3 ab 4.10. am Kiosk
Prestige-Ausgabe im Buchhandel

Star Trek and related elements TM, © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Selten erreichten uns in einem Monat mehr Echtzeitstrategicals zum Test: Auf den folgenden Seiten treten sie an zum härtesten Kampf, den es im Genre je gab!



Das

■ Fünf Strategiespiele im Test

Taktieren in einer alternativen Realität, dem Zweiten Weltkrieg, auf der Mondoberfläche, im fernen Weltraum oder dem Star-Trek-Szenario – wer die Wahl hat, hat die Qual. Bevorzugen Sie eher klassische Echtzeitstrategie oder soll es 3D-Grafik sein? Ein möglichst schneller Einstieg oder komplexes Gameplay? Bombastische Präsentation oder zweckmäßiger Iso-Look? Damit Sie den Überblick nicht verlieren, stellen wir Ihnen die Testkandidaten der folgenden Seiten hier kurz vor.

■ Alarmstufe Rot 2

Command & Conquer braucht man eigentlich keinem Genrefan groß vorzustellen, seit 1995 ist die Westwood-Reihe eine feste Größe. C&C hat die Echtzeitstrategie überhaupt erst salonfähig gemacht, allerdings zuletzt auch Schelte für Innovationsarmut und veraltete Technik wegstecken müssen. Dennoch war *Tiberian Sun* das meistgekauftete Spiel des letzten Jahres – was bedeutet das für den neuesten Teil der Serie?

Grafikfetischisten werden wieder nicht auf ihre Kosten kommen, der Iso-Look in 2D ist eher traditionell denn mondän. Dafür sind die Zwischensequenzen einmal mehr erste Sahne und das Gameplay verknüpft Humor mit bewährter Spielbarkeit. Wo sonst darf man aus Kühen wandelnde Zeitbomben machen? Kurzum, hier weiß man, was man für sein Geld kriegt: Kein Konzept ist ausgereifter!



Das beste *Command & Conquer* seit den Anfängen der Reihe

letzte Gefecht

■ Homeworld Cataclysm

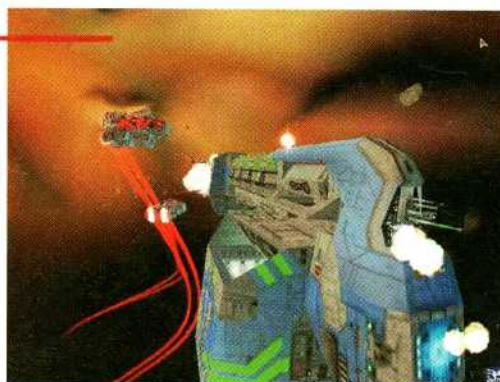
Ob sich Sierras Marketingstrategen bereits von den mit *Homeworld* angezückelten Magengeschwüren erholt haben? Während die Fachpresse dem Titel 1999 geschlossen hohe Qualitäten bescheinigte, lag er wie Blei im Regal – gerade mal 60.000 Exemplare gingen über die deutschen Ladentische, während es vom umstrittenen *Command & Conquer: Tiberian Sun* mehr als 400.000 Stück waren. Trotzdem halten Hersteller und Publisher am innovativen Konzept fest, was alleine schon Respekt verdient!

In hervorragender und vor allem wirklich voll dreidimensionaler Grafik werden also erneut Asteroiden beackert, Technologien erforscht, Raumflotten gebaut und Feinde bekämpft. Neue Schiffe, die dezent optimierte Steuerung und das packende Gameplay machen *Homeworld Cataclysm* zur Herausforderung für Strategen, die gerne abseits ausgetretener Pfade wandeln.

■ The Moon Project

Während Topware bereits an einer neuartigen Engine mit voller T&L-Unterstützung arbeitet, greift das Mondprojekt nochmals auf die 3D-Routinen des hitgekrönten *Earth 2150* vom Vorjahr (als Vollversion in unserer kommenden Ausgabe!) zurück. Das muss kein Fehler sein, denn in vielerlei Hinsicht ist der Krieg zwischen Eurasischer Dynastie, Lunar Corporation und United Civilized States nach wie vor einzigartig – zumal er sich nun von der Erde auf den Mond ausgeweitet hat.

Technologiebaum und Einheitenbau sind hier komplexer als aus dem Genre gewohnt, Schlachten werden auf und unter der Oberfläche geschlagen. Wenn Sie sich also gerne in ein Spiel vergraben, ohne deshalb auf tolle Präsentation mit Licht- und Wettereffekten zu verzichten, ist Moon Project genau Ihr Ding. Nur über teils starke Ähnlichkeiten zum Vorgänger sollten Sie hinwegsehen können.



Nach wie vor ein Nischenprodukt – aber was für eines!



Die Enterprise auf strategischem Kurs durch 3D-Szenarien



Die Schlacht um den Mond tobt in spektakulärer 3D-Grafik



Nach etlichen Verzögerungen rollt der Überraschungsangriff

■ Star Trek: New Worlds

Die Fans der SF-Serien im TV wurden von den Computerumsetzungen immer wieder enttäuscht, auch die neuen Welten hat das Schicksal gebeutelt: Seit drei Jahren in der Mache, wurde zwischendurch nicht nur das Entwicklerteam gewechselt, sondern das komplette Gamedesign umgeschmissen. Kriegt die Enterprise nun endlich das Spiel, das sie verdient?

Futuristische 3D-Grafik bietet *New Worlds* allemal, gepaart mit eher traditionellem Spielablauf um Basen- und Einheitenbau sowie natürlich Kämpfen in Echtzeit. Das ist nicht allzu anspruchsvoll und daher das richtige Konzept für Gelegenheitsstrategen und Freunde des Star-Trek-Szenarios. Weil wir diese Zielgruppe schätzen, bieten wir den Titel diesen Monat auch exklusiv als Abo-Prämie an – einfach mal mit Warpgeschwindigkeit auf die Seiten 50/53 blättern!

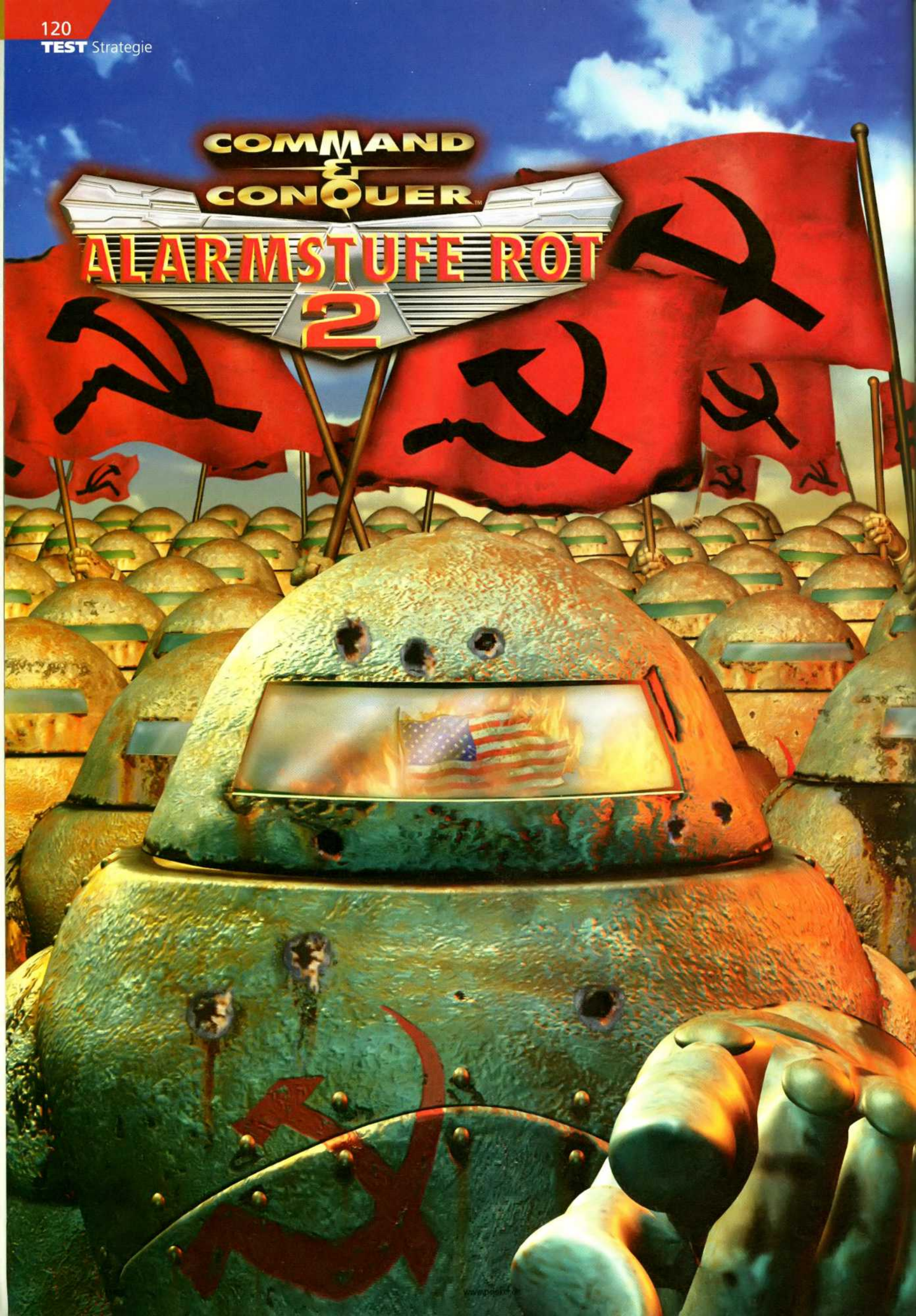
■ Sudden Strike

Ungezählte Male wurde die authentische Aufarbeitung des Zweiten Weltkriegs von Publisher CDV angekündigt, ebenso oft haben die Perfektionisten vom russischen Fireglow-Label den Release verschoben. Jetzt liegt das laut Leserumfrage meisterwartete Game des Quartals endlich in der Verkaufsversion vor – und erfüllt alle Hoffnungen!

Wer wirklich alles über die akkuraten Iso-Gefechte zeitgenössischer Einheiten lesen will, dem empfehlen wir die Lektüre unseres großen Vorabtests in der letzten Ausgabe. Aber auch wenn diesmal nur Feinheiten und die endgültigen Noten nachgereicht werden, soviel lässt sich selbst nach zwei Seiten sagen: *Sudden Strike* ist der optimale Titel für Echtzeitstrategen, die in einem Spiel viel Realismus, aber keinen Basenbau suchen. (pk)

■ Wegweiser

Alarmstufe Rot 2	ab Seite 120
Homeworld Cataclysm	ab Seite 132
Star Trek: New Worlds	ab Seite 138
Sudden Strike	ab Seite 130
The Moon Project	ab Seite 134



COMMAND
&
CONQUER™

ALARMSTUFE ROT
2

Westwood versetzt die Fans in höchste Alarmbereitschaft: Bereit für einen weiteren Tiefschlag nach dem innovationsarmen *Tiberian Sun*? Oder bereit für das beste C&C-Game aller Zeiten?

■ Russen in Washington

Wenn der Spaß schon bei der Installation beginnt, ist das ein gutes Zeichen. Und in der Tat: Während rund 400 MB an Programmdateien von zwei CD-ROMs auf die Festplatte gelutscht werden, unterhält der Monitor den Spieler mit einer vertonten Diashow über die bisherigen Ereignisse im Szenario.

Man erfährt, dass Albert Einstein Zeitreisen unternommen hat, wodurch der Welt die Tyrannei durch Adolf Hitler erspart geblieben ist. Dafür haben sich die Russen ungehemmt ausgebreitet – für die amerikanischen Autoren offenbar eine besonders schreckliche Vorstellung. Nun konnte die US-Army der roten Flut im Vorgänger zwar Herr werden und General Romanov zur Wolga zurückdrängen, doch die Sowjets sind noch nicht geschlagen. Heimlich haben die verhassten Kommunisten wieder aufgerüstet, weshalb der kalte Krieg heiß wird, als plötzlich feindliche Zeppeline über großen US-Metropolen gesichtet werden. Die Ziele der beiden Kampagnen sind also klar umrissen: als russischer Oberbefehlshaber bis Washington vordringen, als amerikanischer General die Heimat verteidigen.

■ Neue Details, höhere Auflösung

Das Startmenü offeriert wie erwartet vielfältige Möglichkeiten. Wer etwa noch keine Erfahrungen mit Echtzeitstrategie à la *Command & Conquer* hat (gibts so was überhaupt?), darf im „Boot-Camp“ die Grundelemente des Gameplays durchexerzieren; Steuerung und Feuerbefehle werden hierbei in zwei Trainingseinsätzen gelehrt. Für den kleinen Schlachthunger zwischendurch sind 28 Schnellstartmissionen und zufallsgenerierte Geplänkel geboten, für Multiplayer in Netzwerk oder



Das Intro ist von gewohnt hoher Qualität, wieder agieren echte Schauspieler vor Renderkulissen



Im Häuserkampf können sich Sowjets neuerdings in Gebäuden verbarrikadieren und amerikanische Marines MG-Nester aus Sandsäcken errichten



Neue Auflösungen: oben das Minimum (640 x 480), unten das Maximum (1024 x 768)



Biologische Kriegsführung: US-Delfine gegen Sowjet-Kraken



Spezialgebäude wie Ölpumpen, Kraftwerke, Flughäfen und Krankenhäuser können von jeder Partei erobert werden und bringen Geld, Equipment oder Dienstleistungen



PSI-Genie Yuri hat Feinde „umgedreht“, zu erkennen am Bogen zu den Einheiten



Träge, aber schussgewaltig: Zeppeline sind mit unendlich vielen Bomben munitioniert

Command & Conquer: Wie alles begann

Mit **Dune 2** ❶ schuf Westwood bereits 1993 das Genre der Echtzeitstrategie, wie man es noch heute kennt: Gebäude auf scrollbarem Iso-Terrain errichten, verschiedene Truppenteile per Zugraben in Gefechte schicken – damals waren es drei Fraktionen und 27 Materialschachten. Das Spiel um Basenbau und Rohstoffe perfektionierte man zwei Jahre später in **Command & Conquer** ❷, dem eigentlichen Urahn der Serie.

Während die Hauptlinie des C&C-Geschlechts den futuristischen Kampf der „Bruderschaft von Nod“ gegen die „Global Defence Initiative“ thematisiert (30 VGA-Einsätze lang stritten sich die Parteien in Teil eins um das Supermineral „Tiberium“), wählte Westwood für **Alarmstufe Rot** ❸ im Jahr 1997 eine alternative Realität des Zweiten Weltkriegs als Szenario – und brachte im Quasi-Nachfolger erstmals SVGA-Grafik. Auf das wenig erfolgreiche Intermezzo mit **Dune 2000** (1999 gab es für die Rückkehr zum Wüstenplaneten Arrakis nur 75 Prozentpunkte) folgte das umstrittene **C&C 3: Operation Tiberian Sun**. Obwohl das Spiel hinter den Erwartungen vieler Fans zurückblieb, war es das meistverkaufte des vergangenen Jahres!



Internet acht Spielmodi wie Deathmatch und Allianzen. Herz und Seele des Programms sind aber die zwei Kampagnen mit insgesamt 24 Einsätzen in drei Schwierigkeitsgraden.

Vor jedem Auftrag gibt es das serientypisch aufwendige Briefing: Ein kurzer Renderfilm visualisiert die Einsatzziele, wobei rasante Szenen auf dem Schlachtfeld kaum, Auftritte solcher Stars wie Udo Kier (Yuri) oder Ray Wise (Präsident Dugan) dafür umso öfter zu sehen sind. Im Anschluss geht es ohne Umschweife in das scrollbare, weil stets mehrere Bildschirm große Kampfgebiet, dessen Kriegsnebel auf den ersten Blick allerlei neue Grafikdetails verbirgt. Wo die tiberische Sonne nur auf karge Wüsten und sterile Häuserschluchten schien, finden sich nun Fußballplätze oder bekannte Gebäude wie das World Trade Center. Ob staubige Prärie oder eisige Taiga, allerorten schweift das Auge über Vegetation in Form von Bäumen, Sträuchern oder auch mal Palmen. Alles wirkt schöner und ausgereifter, lediglich die etwas überdimensionierte Infanterie (hierzulande erneut Cyborgs) stört ein bisschen den Gesamteindruck. Wichtiger jedoch, dass die Grafik nun endlich in drei Auflösungen von 640 x 480 bis 1024 x 768 Bildpunkten verfügbar ist.

■ Biologische Kriegsführung mit Flipper

Ein Schelm, wer neuartiges Gameplay erwartet: Der Bau einer Basis ist wie gehabt erste Strategenpflicht. Beginnend mit einem mobilen Bauhof müssen Kraftwerke und Förderanlagen für nach wie vor zwei Ressourcen (Mineralien und Erz) errichtet werden, danach stehen Kasernen für das Fußvolk und Fabriken für Flug- und Fahrzeuge auf dem Dienstplan. Neu dabei, dass russische Wehrpflichtige sich in Gebäuden verbarrikadieren können, während man in Amerika gelernt hat, Barrieren aus Sandsäcken aufzuhäufen. Bei den Kettenrasslern trifft man jetzt unter anderem auf US-Panzer, die sich im Ruhezustand als Baum tarnen. Die Sowjets halten mit einem V3-LKW dagegen, der nur im Schneckentempo vorankommt, weil seine schussgewaltigen Langstreckenraketen eben keine Leichtgewichte sind. Für Luftunterstützung sorgen unter kommunistischer Flagge Zeppelin-Bomber und



Keine Gefangenen.

THE MOON PROJECT

Offizieller Nachfolger des erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Strategiespiels.

Wasserflächen sind
nicht animiert

Die Tesla-Spule brutzelt
alles in Reichweite, frisst aber ungeheure
Energien Mengen

Die Schatten der
Gebäude fallen
schräg, die der
Kampfeinheiten
jedoch senkrecht

Die Strahlen-
waffen der
Tesla-Trooper
sind zu Recht
gefürchtet

Der Bauhof ist
das Herzstück der
russischen Basis

Yuri kann per Gedankenkontrolle
Einheiten übernehmen
und gegen den Feind richten

Das russische For-
schungslabor ist Voraus-
setzung für weitere
Upgrades

Die Schiffe der Dreadnought-Klasse
sind gut gepanzert, jedoch macht-
los gegen U-Boote oder Delfine

Der russische Sammler ist mit
einer Kanone ausgestattet



Brücken lassen
sich zerstören und
wieder reparieren

Deutsche Schäferhunde sind die einzige wirksame Waffe gegen Spione

Mit der Chrono-Sphäre lassen
sich eigene Einheiten ebenso
teleportieren wie feindliche

Prisma-Panzer und -Türme
feuern einen Lichtstrahl ab,
der vom Ziel noch auf andere
Feinde abgelenkt wird

Chrono-Sammler können
sich nach dem Schürfen
umgehend in die sichere
Basis zurückbeamen

Hat man die Radaranlage
entwickelt, stehen neue
Einheiten zur Verfügung

Das Sammeln von Erz füllt die
Kassen, mehr bringen jedoch
seltene Mineralien ein

Das Gebiet bleibt bis zur
Erkundung abgedunkelt



Aus der US-Werft stechen
Kanonenboote, Flugzeugträger
und sogar Delfine in See





Die Atombombe als ultimative Waffe Russlands: Verheerende Schäden und radioaktive Verstrahlung beenden die Kampagne

Kritik umgesetzt?

Offiziell sieht Westwood *Alarmstufe Rot 2* zwar als eigenständiges Produkt, dennoch sind wir der Frage nachgegangen, ob die wichtigsten Kritikpunkte an *Operation Tiberian Sun* behoben wurden.

Die Isografik von C&C 3 ist altbacken und detailarm

Wieder wird auf scrollbarem Iso-Terrain gekämpft, doch ein Plus an Details und höhere Auflösungen sorgen für einen verbesserten Gesamteindruck.

Die Sammler sind dumm wie Brot

Staus vor Raffinerien gab es während unserer Testreihe nicht mehr, aber die optimale Route finden die Sammler nach wie vor selten. Wenigstens sind sie nun entweder bewaffnet oder dank Chrono-Technologie in der Lage, direkt zur Basis zurückzuspringen.

Langweiliger Tankrush führt immer zum Sieg

Die CPU reagiert überraschend clever und nutzt Fehler des Spielers gnadenlos aus – wer etwa keine Marine aufgebaut hat, sieht sich bald mit einer mächtigen Feindflotte konfrontiert. Tankrush ist somit nicht gänzlich passé, doch will die Übermacht jetzt genau geplant und koordiniert sein.



Angriffsjäger, auf Seiten von Uncle Sam wendige Senkrechtstarter sowie Transporthelikopter mit Stealth-Technologie.

Die während der *Operation Tiberian Sun* zum Leidwesen vieler Fans stillgelegte Marine hat Westwood ebenfalls wieder in den aktiven Dienst berufen. Aus US-Werften stechen nun Schlachtschiffe, Kreuzer und kleine Flugzeugträger in See, die Gegenseite hat gewaltige Zerstörer, Raketenkreuzer und flinke U-Boote im Repertoire. Wortwörtlich tierisch geht die Post auch mit dressierten Delfinen (setzen russische Pötte mittels Sonarwellen außer Gefecht) und roten Kraken (ziehen ganze Schiffe in die Tiefe) ab.

■ Zwölf Minuten Vorwarnzeit

Selbstverständlich sind auch wieder Sondergebäude, etwa die Chrono-Sphäre (bringt Teleportation) oder der Eiserne Vorhang (bringt Unverwundbarkeit), mit von der Partie. Mit den passenden Upgrades wie Forschungslabor oder Radaranlagen hat man Zugriff auf eine ganze Batterie an Spezialeinheiten: Einzelkämpferin Tanja ist Expertin für Bombenanschläge, ihr Gegenspieler Yuri wendet Feindeinheiten durch Gedankenkontrolle gegen die eigenen Leute. Und sein Kollege Crazy Ivan kann vom Wachhund bis zum Förderbagger praktisch alles mit Sprengstoff versehen – die wandelnden Bomben waren ja bereits in der Vorberichterstattung eines der beliebtesten Elemente im Spiel. Die Weiterentwicklung ihrer Teleportertechnik hat den Amerikanern sogenannte Chrono-Soldaten beschert, die beliebig über die Karte springen können; ebenfalls eine wichtige taktische Neuerung. Die Russen halten mit extrem feuerstarken Tesla-Truppen dagegen.

Auch die auf beiden Seiten verfügbaren Mehrzweckfahrzeuge sind erwähnenswert. Setzt man einen Ingenieur ans Steuer, hat man eine mobile Werkstatt; mit einem Soldaten bemannt wird es ein schlagkräftiger MG-Buggy. Mangels Dieb sind Spione noch wichtiger als bisher, denn je nach infiltriertem Gebäude bringen sie nun Geld oder einen Erfahrungszuwachs für die Truppe (drei Ränge pro Einheit) mit. Das Ende der Rüstungsschraube markiert in Russland die Atombombe, während die amerikanische Technologie natürlich schon weiter ist: Mit ei-

ner Wettermaschine lässt sich gegnerisches Terrain großflächig ebnen. Diese Megawaffen können den Widersacher auf einen Schlag auslöschen und läuten daher wirklich das letzte Gefecht ein. Wenn beim Verteidiger also die Alarmsirenen heulen, lichtet sich der komplette Kriegsnebel und man hat noch zwölf Minuten Zeit, um den Angreifer zu überrollen – oder unterzugehen. Multiplayer dürfen daher selbst bestimmen, ob diese kampagnenentscheidenden Kracher überhaupt gebaut werden können.

■ Nichts für Basen-Hocker

Trotz aller angesprochenen Raffinessen spielt sich *Alarmstufe Rot 2* rasanter als jedes C&C-Game zuvor. Mit dem verhassten Tankrush hat das gottlob nichts zu tun, vielmehr mit schneller Expansion auf der Karte. Anders formuliert, das Spieldesign wurde konsequent auf beherztes Vorgehen getrimmt. Wessen entsandter Ingenieur zum Beispiel eine Ölplattform annektiert, der darf fortan mit beständigem Geldsegen rechnen. Wer herrenlose Flughäfen in seine Gewalt bringt, kann Fallschirmtruppen anfordern, eroberte Atomkraftwerke liefern massenweise Energie. Auch Hospitäler und verlassene Werkstätten sind für das Verarzten von Soldaten bzw. das Ausbeulen der Fahrzeuge nützlich, zumal die Einheiten in drei Stufen an Erfahrung gewinnen. In neue Missionen können alte Hasen aber nicht übernommen werden.

Das dynamische Gameplay belohnt also entdeckungswillige Spieler und bestraft Basen-Hocker. Wenn man zusätzlich noch



Mit ihrer Wettermaschine verwüsten die Amerikaner auf einen Schlag ganze Landstriche – ebenfalls das letzte Gefecht



Das Baumenü wurde komplett erneuert und in vier Teilbereiche gegliedert, unten im Bild die abschaltbare Iconleiste für weitere Befehle



Erhöhte Position bringt den Truppen weder Sicht- noch Reichweitenvorteile

Ganz persönlich

Jack: Das alte C&C-Fieber wallte langsam, aber mächtig wieder auf – bereits nach wenigen Missionen fühlte ich mich beim Basenbau und Taktieren ganz zuhause. Sein volles Potenzial zeigt das Game aber auch und gerade in Partien für Multiplayer, weshalb es für den Arbeitsfrieden einer Spieleredaktion in höchstem Maße gefährlich ist. Da liegen bis zu acht Leute auf einen Schlag lahm!



Richy: Das überzeichnete Szenario hat schon parodistische Qualitäten, dazu die kunterbunte Optik – ich liebe das Teil! Böse Russen gegen gute Amis, das kann man doch heute wirklich nicht mehr bierernst nehmen. Vor allem, wenn sie mit originellen Einheiten im Stil von Jules Verne gegeneinander antreten. Ein Extralob für die Videos: Bessere habe ich auf dem PC noch nicht gesehen!



Trille: Von der Story mit ihren durchgeknallten Typen (Udo Kier) über die liebevoll entworfenen Einheiten mit ihren Sonderfähigkeiten (Psychokämpfer Yuri) bis hin zu kleinen Details wie dem fettleibigen Badegast, der hysterisch vor den russischen Sammlern flieht, zeichnet sich der Titel durch Originalität aus – eine Seltenheit gerade in der C&C-Reihe! So unverkrampft kann Echtzeitstrategie sein...



Paul: Während mir das allererste C&C-Game seinerzeit gut gefallen hat, stand ich allen weiteren Inkarnationen eher skeptisch gegenüber – Blizzards *Starcraft* war einfach eher mein Ding als die vielen Aufgüsse. Doch diesmal konnte Westwood mich angenehm überraschen: Spezialisten bringen Spaß, Countdowns zur Totalvernichtung Angstschweiß. Und das Gameplay bringt so richtig Dynamik ins Spiel!



Fleißaufgaben übernimmt und etwa historische Gebäude wie das Weiße Haus oder das Washington Monument repariert, umso besser: Sonderzahlungen und kostenlose Upgrades sind der Lohn.

■ Ordnung im Chaos

Am Ende läuft es meist auf die gewohnten Massenschlachten hinaus, an denen Fans der Serie offenbar so großen Gefallen finden. Verständlich, denn die editierbare Steuerung bringt Ordnung ins Chaos: Die mittels Zugrhamen gebündelten Einheiten lassen sich in zehn Platoons speichern und so bequem über die Karte dirigieren. Weitere Hilfestellung bietet ein jederzeit einblendbares Schnellmenü, wo Waypoints abgesteckt, alle Truppenteile eines Typs markiert oder Sonderfähigkeiten wie Teleportation ausgelöst werden. Vorläufig noch englische Rückmeldungen, markige Soundeffekte und eingängige Musikstücke bringen das martialische Flair auch akustisch gut rüber – an einer deutschen Fassung wird derzeit gearbeitet. Gearbeitet hat man wie bereits angedeutet auch an der grafischen Präsentation. Trotzdem wirkt der Iso-Look insgesamt nun endgültig etwas altbacken. Gänzlich unanimes Wasser und zivile Fahrzeuge, die als solche stellenweise kaum zu erkennen sind, tragen ebenso zu diesem Eindruck bei wie starre Schatten unter den Lufteinheiten. Letzteres mag noch für die Positionsbestimmung nützlich sein und immerhin ist der Schattenwurf der Gebäude stets korrekt berechnet. Doch dass die unterschiedlichen Terrains keinerlei Einfluss auf Schuss- oder Sichtweite haben, ist heutzutage schon fast ein Armutzeugnis!

■ Schlussrapport

Natürlich bezog *Command & Conquer* seine unbestrittene Faszination noch nie aus Präsentationsschnickschnack, weshalb die Mängel in diesem Bereich auch bei *Alarmstufe Rot 2* kaum ins Gewicht fallen. Zumal die inneren Werte ausgereift wie nie sind: Neueinsteiger werden sich zurecht-, Multiplayer ein weites Betätigungsfeld vor- und Fans schlicht das beste Spiel der Serie finden. Westwood ist es gelungen, viele neue taktische Elemente und einen sehr viel flotteren Spielablauf zu konstruieren ohne das originale C&C-Feeling zu verraten. Und allein das ist schon den Hit-Orden wert! (rf)

Spielspaß hoch acht

Bis zu acht Spieler können sich in acht Varianten auf 28 Multiplayer-Karten austoben: Die üblichen Deathmatches und verschiedensten Allianzen sind im Netzwerk oder Internet ebenso möglich wie reine Seeschlachten oder Bodenkämpfe ohne Lufteinheiten. Besonders originell fanden wir die Option, einem von neun Ländern beizutreten, die zwar prinzipiell entweder den Amis oder dem Moskauer Pakt angehören, jedoch über jeweils eine eigene Spezialeinheit verfügen. So besitzt Deutschland einen speziellen Panzerknacker, Frankreich eine Riesenkanone, Kuba Kamikaze-Bombenleger usw.



Variantenreichtum für Multiplayer: acht Spieler, acht Modi, neun Nationen, 28 Karten



Denkmalpflege: Kaum haben wir einen Ingenieur für die Instandsetzung des Washington Monuments geopfert, schon stehen zwei Bonus-Kisten zur Abholung bereit

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Klassische Echtzeitstrategie in Perfektion

86 %

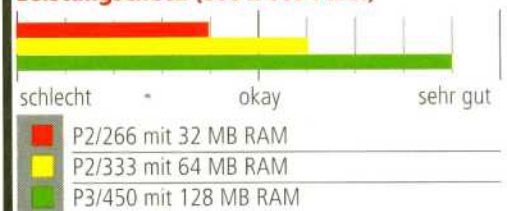


Grafik 74%
Sound 78%

Steuerung 90%
Motivation 89%

Hersteller	Westwood/Electronic Arts
Online-Info	www.westwood.com
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	2 CDs, ca. 400 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/400) mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel, unterstützt weder 3D-Beschleuniger noch 3D-Brillen
Sound	Musik, Soundeffekte und (englische) Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	8 Modi für bis zu 8 Spieler auf 28 separaten Karten über LAN oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel)



Genreanteile





Bestellfax: 08142-54654

Samstag: 9⁰⁰ – 16⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

SUDDEN STRIKE*	KD	79,99	DUNGEON KEEPER 2	24,99
NOX	KD	29,99	TA: KINGDOMS	KD 9,99
SHADOW COMPANY		9,99	MESSIAH	KD 29,99
THEME PARK WORLD		29,99	CAESAR 3	KD 14,99
RACING SIMUL. 2		9,99	STREET WARS	KD 9,99
SYSTEM SHOCK 2	KD	29,99	GRAND PRIX 3	KD 69,99

<http://www.wia1.de>

Pinball Power Pack	34,99
Airborne	24,99
Odyssey: Oddworld	9,99
of Wonders	34,99
Tycoon+Add-on	24,99
Europa	29,99
ICAN PLAY - Action Pack	34,99
Adventure Pack	34,99
Ruggsimulations Pack	34,99
Handels Pack	34,99
Pinball Pack	34,99
Racing Pack	34,99
Sport Pack	34,99
Strategie Pack	34,99
Style Fighter	34,99
in the Dark 3	9,99
Centauri Classic	24,99
Mission: Alien Crossfire	24,99
Merzono	24,99
Cache Longbow	9,99
Cache/Havoc	24,99
Mored Fist 2 Classic	29,99
Mored Fist	29,99
Streit um Gallien	29,99
Arcade Hits 2	29,99
Hits 2 engl.	19,99
1+2 Bundle*	39,99
zahn Raser 1	19,99
zahn Raser 2	29,99
zahn Total	9,99
z & Allies	24,99
z & Gattai SAGA	24,99
z of Steel	9,99
omets Fluch	14,99
die Isle Platinum*	39,99
die Zone	9,99
die Zone 2	39,99
ing 2	39,99
us 1	14,99
out	29,99
Industria Profi 2000	19,99
94 Spiele	9,99
lear 3	14,99
Real Platinum (1-3)	39,99
4	24,99
eriken d. schw. Mondes	9,99
tion: Call to Power	24,99
2: Test of Time	24,99
McRae Rally Classic	24,99
imization	9,99
Manche Gold Classic	29,99
IC1: Megabox	29,99
mandos Double Pack	39,99
IC1 Classic	29,99
Project Gold	34,99
Omien + Synd.Wars	34,99
ristone	29,99
Whitrap Dungeon	29,99
ity Force	29,99
Industriegigant Gold	24,99
Klomanager	29,99
Korsar	24,99
Wachter d. Schatten	24,99
ient 3	19,99
ient 3 - Mercenary	29,99
My Inside	24,99
by the Sword US	9,99
Siedler 2 Gold	24,99
Mission 1	14,99
Mission 2 - Amazonen	24,99
Volker SP	24,99
omacy	24,99
ig 4	24,99
ver SP*	24,99
ver 2000 Classic	29,99
mpson Keeper Gold	19,99
Gold+Magic Carpet 2	24,99
mpson Keeper 2*	24,99
nasty General	29,99
th 2140	9,99
th 2150	34,99
tern Front	29,99
inator	14,99
tergency	19,99
mpen Airwar	24,99
reme Mountainbiking	24,99
reme Pinball	9,99
ractors	4,99
st	29,99
ing Steel	34,99
and Stream Hunting*	19,99
er 2.0	9,99
aken	14,99
gger 2	29,99
acing Sim 2 + Addon	9,99
Profi 2000	24,99
Stephen King & Siedler 2	34,99
17 Mig 29 Double Pack	29,99
2 Raptor	24,99
riel Knight Anthology	34,99
riel Knight 3 - Gold	34,99
ador	9,99
me Gallery	14,99
me Gallery Millennium	29,99
ogsters	29,99
2 - Enter the Gecko	29,99
bal Domination	9,99
ed Games 4	29,99
ky 17	34,99
500	29,99
im Fandango	39,99
A1	19,99
gemischt	34,99
art of Darkness	24,99
Heretic 2	
Heretic 2 engl.	
Hexen 2	
Hexplore	
Holiday Island+Szen.	
Homeworld	
Ibiza Comic Poker	
IF/A-18E Carrier Strike	
Imperialismus	
Imperialismus 2	
Imperium Galactica 1	
Incubation + Lösung	
Incubation Mission	
Indiana Jones 5	
Interstate 76 Nitridors	
Interstate 82	
Israeli Air Force Classic*	
Jagierband 44	
Jagged Alliance 2	
Jedi Knights + Mission	
Kicker Fußball-Manager	
Killerloop	
Knights & Merchants	
Komplett gelöst 3	
Landes of Lore 3	
Larry Collection	
Legacy o. Kain: Soul Reaver	
Legendäre Asse (Red Baron 2	
Asse der Tiefe)	
Links LS 2000 - 10 Course	
Little Big Adventure 1	
LKW-Raser	
Lords 1 - R. 2 + Mission	
Lucas Arts 10 Advent.	
M1 Tank Platoon 2	
Magic: The Gathering	
dto. Spels of the Ancient	
Master of Orion 1	
Mech Commander	
Mechwarrior 2	
dto. Pirates Moon Add-On US	
Messiah	
Midnight Racing	
Midtown Madness	
Monopoly Junior	
Monopoly Star Wars	
Monopoly WM Edition	
Moorhuhn Jagd 1	
Moorhuhn Jagd 2*	
Motorcross Madness	
Moto Racer 2 Classic	
Nascar Speed Pack	
NBA 2000 Classic 2	
Need for Speed*	
Need for Speed 3 Cl.	
Need for Speed 4 - Brennend	
Asphalt	
Nerv Arena	
Newman Haas Racing	
Nice 2 Kingsize	
Nihilist	
Nocturne	
Nox	
Outcast	
Outlaws	
Panzer Commander	
Panzer General IV	
Panzer General	
Passion Pinball	
Pirates Bondage Poker	
Peacemaker	
Phantasmagoria 1	
Phoenix	
Pinball Classics Vol. 1	
Pinball Classics Vol. 2	
Pirates Gold	
Pizza Syndicate	
otto Mission	
Police Quest 1+2	
Prince of Persia	
Prisoner of Ice	
Privateer 2 - Darkening	
Pro Pinball: Big Race USA	
Quest for Glory 5	
Raiden Tycoon 2 Gold</	

Heavy Gear 2
 Helicopter
 Heretic 2
 Heretic 2 engl.
 Hexen 2
 Hexplode
 Holiday Island+Szen.
 Homework
 Ibiza - Comic Poker
 IF/A-18E Carrier Strike
 Imperialismus
 Imperialismus 2
 Imperium Galactica 1
 Incubation + Lösung
 Incubation Mission
 Indiana Jones 5
 Interstate 76 Nitroriders
 Interstate 82
 Israeli Air Force Classic*
 Jagdverband 44
 Jagged Alliance 2
 Jedi Knights + Mission
 John G. Hubbard-Manager
 Killerloop
 Knights & Merchants
 Komplette gelöst 3
 Lands of Lore 3
 Larry Collection
 Legacy o. Kain: Soul Reaver
 Legendäre Asse (Red Baron 2
 (Asse/Tiefe)
 Unks LK 2000 - 10 Course
 Little Big Adventure 1
 LKW-Raser
 Lords o. t. R. 2 + Mission
 Lucas Arts 10 Advent.
 M1 Tank Platoon 2
 Mithras Gathering
 Mto. Spels of the Ancient
 Master of Orion 1
 Mech Commander
 Mechwarrior 2
 Mechwarrior 3
 dto. Pirates Moon Add-On US
Messiah
 Midnight Racing
 Midtown Madness
 Monopoly Junior
 Monopoly Star Wars
 Monopoly WM Edition
 Moorhuhnjagd 1
 Moorhuhnjagd 2*
 Motorross Madness
 Moto Race 2 Classic
 Nascar Speed Pack
 NBA 2000 Classic*
 Need for Speed 2
 Need for Speed 3 CI.
 Need for Speed 4 - Brennend
 Asphalt
 Nerv Arena
 Newman Haas Racing
 Nice 2 Kingsize
 Nihilist
 Nocturne
 Nox
 Outcast
 Outlaws
 Panzer Commander
 Panzer General IV
 Panzer General
 Passion Pinball
 Patti Pains Bondage Poker
 Peacemaker
 Phasasmagoria 1
 Phoenix
 Pinball Classics Vol. 1
 Pinball Classics Vol. 2
 Pirates Gold
Pizza Syndicate
 dto. Mission
 Quest Quest 1+2
 Prince of Persia
 Prisoner of Ice
 Privateer 2 - Darkening
 Pro Pinball: Big Race USA
 Quest for Glory 5
 Railroad Tycoon 2 Gold
 Rail Road Tycoon Deluxe
 Rally Championship 2000
 Red Baron 3D
 Rent-a-Hero
 Revolt
 Ring der Nibelungen
 Road Rash
 Rollgate Stage 2
 RTL Boxen
 Rückkehr nach Kronidor
 SAGA - Age of Vikings
 Sanitarium
 Schleichfahrt
 Sentinel Returns
 Sepultura Core
 Seven Kingdoms 2
 Shadowman
 Shadow of the Empire
 Shanghai 2 Drachenaue
 Shanghai Dynasty
 Shanghai Dynasty II - 2nd Dynasty
 Sheriff Service 2
 Silver
 Sim Ant
 Sim Copter
 Sim City Classic
 Sim Farm
 Sim Life
 Sim Tower
 Skat: Grand Ouvert
 Skout

Polar Crusade
 South Park Luv Shack
 Space Arcade Collection
 Space Clash
 Spirit of Speed
 Sports Car GT Classic
 Sports TV Boxing
 Superbike 99 Classic*
 Star Fleet Command: Captain Ed*
 Starstiege Universe
 Star Trek: Birth of a Fed.
 Star Wars: Behind the Magic
 Star Wars: Rebellion
 Star Wars: Dunkle Bedrohung
 Star Wars: Racer
 Star Wars: Rogue Squadron
 Star Wars: Rucksack
 Starcraft
 Streetwars
 Sumphühner
 Supreme Snowboarding
 Syndicate Wars
 System Shock 2 Classic*
 Teltitan Defense
 Thandor
 Theme Park
 Theme Park+Theme Hosp
 Theme Park World
 Tiger Woods PGA Tour 2000
 Trophy Bass 4*
 Tomb Raider
 Tomb Raider 2
 Tomb Raider 3
 Tomb Raider 4
 Tombstone 1882*
 Touring Car Champions
 Total Annihilation
 Transport Tycoon: Kingdoms
 Transport Tycoon
 Transport Tycoon+World Ed.
 Trick Style
 Trophy Bass 4
 Turok 2
 Tzar
 UEFA Champ.League 98/99
 Ultimate Nascar Speed Pk
 Unreal Tournament SP*
 Viper Racing 450 PS
 Wall Street Trader
 Warcraft 2: Battlennet
 Wargasm
 Warhammer 40K - Chaos Gate
 Warhammer 40K - Rites of War
 Warhammer Collection
 Warzone 2100 Pr. Coll.
 WCW Nitro US
 Western Front
 Wet Attack
 Wheel of Time SP
 Wing Commander 5
 Worlds 2
 X-Com - Apocalypse
 X-Wing vs. Tiefighter + Mission
 X-Wing : Alliance
 You don't know Jack 1
 You don't know Jack 2
 Zork-Dann Inquisitor
 Zork Nemesis

PC TOP-HITS

12 O' OClock High
 Age of Empire Gold
 Age of Empires 2
 dtto. Khan (Mission)
 dtto. Missionen und Kampagnen
 dtto. The Conquerors
 Age of Sail 2*
 Allegiance eDA
 Alone in the Dark 4*
 Anno 1602 Planetary Park
 Anno 1602 Königsedition
 Anpfiff: RTL Fußball Manager
 Ansoñ 3
 Ansoñs Action*
 Aqua*
 Arcatera
 Army Men-Air Tactics
 Army Men in Space
 Army Men - Operation Meltdown
 Art of War 2
 Asheron's Call
 Atlantis 2 dt.
 B 17 Mighty Eight*
 Baldur's Gate: Icewind Dale
 Baldur's Gate 2
 Battle Isle 5 incl. Porto
 89,99
 Billard Nights
 Black & White*
 Blair Witch Project 1: Rustin Parr*
 Blair Witch Project 2*
 Bloodlord Anthology
 Bleem
 Bugdom*
 Bundesliga Manager 2000
 Bundesliga Stars 2000
 Bundesliga Stars 2001 incl. Porto
 Bundesliga 2001-Fussball incl. Porto
 Business Tycoon
 Busa's Move 4
 Caesar's Palace 2000
 Carmageddon TDR 2000
 Catan - die erste Insel
 Close Combat Trilogiy US
 Close Combat 4
 Clood3
 Clood 3
 Colin McRae Rally 2*

C&C 3 engl.
C&C 3: Feuersturm incl. Porto
C&C 2: Megabox
C&C 3: Megabox Incl. Porto
C&C: Renegade*
C&C: Alarmst. Rot 2 incl. Porto
Creatures 3
Croc 2
Crusaders of M&M
Cultures - Entdeckung Vinlands
Daikatana
Daikatana engl
Dark Project 2
Dark Reign 2
Dark Reign 2 engl
Descent Force 2
Demarrage
Demolition Racer
Demon World 2 *
Der Clou 2*
Der Patrizier 2*
Der Trainer 2
Der Uralbräuser
Der Verkehrsguide
Descent-Freespace 2
Deus Ex US-Box mit dt. Anl.
Diablo + Mission
Diablo 2
Die Gilde*
Die Siedler 3 + Amazonen
Die Siedler 3 Gold
Die Siedler 4*
Die Völker Gold
Dino Crisis
Dracula Resurrection
Dragon Fire
Dragon Stories
Duke All Star Tennis 2000
DSF Ultimate Golf
Dukes of Hazzard Racing
East Front 2
Encyclopedia Brit. 2000
dto. Deluxe
Enemy Engaged
Europa Universale*
Everquest Super League*
Ever Dead*
Everquest Ruins of Kunark
Evolva
Evolva
Extreme Biker
F1 Champ. 2000* incl. Porto
F1 2000 incl. Porto
F1 All Star Kit 4.0* incl. Porto
F1 World Grand Prix 99
F 22 Lightning 3
F/A 18
F/A 18 Super Hornet
Falcon 4.0
Fifa 2000 incl. Porto
Fifa All Star Kit 4.0* incl. Porto
Final Fantasy 8
Fire Team
Flight Unlimited 3
Flugsimulator 2000 Pro
Fly 2K
Flying Heroes
Force Commander
Ford Racing
Formel 1 99
Fritz 6
Frontierland
Frontschweine*
Gabriel Knight 3
Game Maker* Pro*
Gardens of the Sun
GZM Star Kit 4.0* incl. Porto
Gamers Choice
(Spielesammlung 10 Titel; Ag
Wonders, Martian Gothic, GT
Hidden & Dangerous, Fly...)
Giants*
Goraul: Lost Souls*
Grasul *
GP World
Grandmaster Chess*
Grand Prix 3
Grand Prix Evolution
Gromada*
Ground Control
Gunship 3
GZM Star Kit 4.0* incl. Porto
Half Life
Half Life Generation Pack
dto. Opposing Force
Half Life: Generation v2*
Hazard
Heavy Metal FAKK 2
Heroes of M&M 3: Double P.
HOMM 3
HOMM 3 Shad. o. Death dA
Heroes of M&M Trilogy*
Hidden & Dang. Double Pack
Homepage Creator
Homeworld 2: Cataclysm incl. Porto
Honda Motocross Grand Prix
Imperium der Ameisen* incl. Porto
Imperium der Galactica 2
Insane*
Infestation:
Invictus
Jettfighter 4*
Käfer Total
Kiss Pinball*
Kiss Psycho Circus
Lego: Alpha Team*
Lego: Stunt Rally*
Leisure S. Larry Casino
Le Mans 24
Lemmings Revolution
Links LS Kurl. Co. Ltd.
Longest Journey

Majesty
 Marston Gothic: Unification
 Maximum Flight
 Max Payne*
 MDK 2
 Mercedes Benz Truck Racing
 Metal Fatigue
 Midtown Madness 2*
 Might & Magic 7
 Might & Magic 8
 Might & Magic Mill.
 MoHo*
 Monopoly 2000
 Moon Project*
 Motorcross Madness 2
 Motorcross
 Muro 2000
 NBA 2000 Incl. Porto
 Need 4 Speed 4
 Need 4 Speed Motor City* Incl. Porto
 dto. Porsche Incl. Porto
 NHL 2001* Incl. Porto
 One Lives Forever* Incl. Porto
 Osces
 Oil Tycoon*
 Omikron - The Nomads Soul
 Prus 1313*
 Pharaoh = Caesar 4
 dto. Mission: kleopatraz
 PGA Golf 2000
 Playhouse Torment
 Player Manager 2000
 Play the Games Vol. 2
 Play the Games Vol. 3
 Pokemon Druckstudio blau
 Pokemon Druckstudio rot
 Police Quest Swat 3
 Pro Pinball Collection
 Pro Pinball: Fantastic Journey
 Rainbow Six Gold
 Rallymasters
 Ran Trainer 3
 Real Never Ending Story*
 Reach for the Stars 2
 Renegade Racing
 Resilent Evil 3*
 Reverent
 Riding Star
 Risiko 2
 Rising Sun
 Roland Garros Tennis 2000
 Roller Coaster Tycoon
 Roolopy Landscapes (2. Add-on)
 Rune
 Satanica
 Search & Rescue 2
 Die Sims
 dto. Mission: Das volle Leben
 Shadow Quests
 Sheep*
 Shogun
 Sim City 3000 Deutsch.
 Simon the Sorcerer 3*
 Slave Zero
 Soft DVD Max
 Soulbriinger
 Spec Ops 2
 Star Lance
 Starship Soldiers
 Starship Troopers*
 Star Trek: Armada
 Star Trek: Captain's Chair
 Star Trek: Conquest Online
 Star Trek: Conflict Warp 2*
 Star Trek: Die Aufstand
 Star Trek: Klingon Academy
 Star Trek: New Worlds*
 Star Trek: Voyager
 Star Trek: Voyager Special
 Star Wars: Droids
 Star Wars: Droids
 Star Wars: Gunpan Frontier
 Star Wars: Magie e. Mythos
 Stunt GP
 Sudden Strike
 Summoner*
 Superbike 2000
 Super 1 Karting
 Supreme Snowboarding
 Superstars Racing
 Swat 3 Elite Edition*
 Tachyon
 Team Alligator
 Techno Mage*
 Test Drive 6
 Theocracy
 The Final Curse*
 TNN Outdoors Pro Hunter 2*
 Tony Hawk = Pro Skater 2
 Traitors Gate
 Tribes 2*
 Triple Play 2001 Incl. Porto
 Trivial Pursuit 2000
 UEFA Champions League 2000
 Ultimate Fighting
 Ultima World Edition
 dto. Renaissance
 dto. Unser schwarzer Flagge
 Urban Chaos
 USAF-US Air Force
 V... Rally 2 Expert Edition*
 The Maskerade dt.
 Vampire: Die Maskerade
 dto. Special-Edition I. Sarg
 Vikings
 Virtual Pool Hall
 Virtual Skipper
 Wall Street Tycoon
 Warbirds Battleyard
 Wild Wild West

Worms: Armageddon	49,99
X-Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
Dto. Special Spiel+Mission	59,99
X-Files: The Game	79,99
You don't know Jack 3	74,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp*	79,99

Liste „Kindersoftware“ anfordern!!!
Vollständiges Programm von
ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola,
Disney u.v.m

PC ZUBEHÖR
Liste „Zubehör“ anfordern!!!

Liste „Zubehör“ anfordern!!!

Netzwerkbundle:
2 Karten, Ser Hub (10 Mbps) **109,99**
2 TP Kabel

CH Products	
Flightstick Pro	124, 99
F 16 Combat Stick	189, 99
dfo. USB	214, 99
F 16 Fighter Stick	189, 99
Flightstick Pro	124, 99
Flight Sim Yoke	239, 99
Flight Sim Yoke USB	269, 99
Force FX Feedback	169, 99
Mach 1	34, 99
Pedals	139, 99
Pedals Pro	209, 99
Pedals Pro USB	259, 99
Throttle	34, 99
Throttle Pro	179, 99
Virtual Pilot	169, 99
Virtual Pilot Pro	179, 99
Gravis	
Analog Pro Joystick	19, 99
Gamepad	19, 99
Gamepad Destroy II	54, 99
Gamepad Stinger (Laptop)	49, 99
Xterminator Dual Cont.	89, 99
Xterminator Gamepad	89, 99
Gamepad Pro (auch USB)	29, 99

Logitech	
Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordless Wheel Maus USB+PS/2	99,99
Cordless Track Man Wheel	129,99
Gaming Mouse	
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extr. Dig. 3D USB+Gameport	89,99
Interceptor	99,99
Force FFB-Joystick USB	189,99
Gamepad USB+Gameport	44,99
Gamepad Extr. USB+Gamep.	74,99
Formula(yellow)	144,99
Rumble Pack	79,99
Thunderpad	19,99

Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59.99
Dual Strike	89.99
FreeStyle	99.99
Plug and Play (USB)	39.99
Precision Pro Joystick	99.99
Force Feedb. Pro 2.0 Stick	199.99
Force Feedb. Stick USB*	179.99
Force Feedback Wheel USB	239.99
Precision Pro Racing Wheel	99.99
Game Voice	89.99
IntelliMouse Explorer	99.99
IntelliMouse Optical	79.99
IntelliEye	79.99
Cordless Wheel Maus	59.99
Trackball Optical Shooter	69.99
Strategic Comm. 2.0 USB*	179.99
Internet Keyboard	44.99
Natural Keyboard Pro	94.99

Saltek	
Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2 (Pad+Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P 750	54,99
Cyborg 3D Digital - auch USB	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 Force Feedback Wheel	219,99

Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GT52 32 MB AGP	649,99
Voodoo ES 5500 Ed MR SRDM 4x AGP	649,99

12 D. * O'Clock High	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	24,99
The Conquerors	54,99
Age of Sail 2*	74,99
Allegiance edA	69,99
Along the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anpfiff: RTL Fußball Manager	74,99
Anstöß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua*	79,99
Arctaris	69,99
Army Men-Air Tactics	59,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltown	54,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call	69,99
Atlantis 2 dt.	79,99
B 1 Mighty Eight*	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	79,99
Baldur's Gate 2*	79,99
Battle Isle: 5 Incl. Porto	
89,99	
Billard Nights	59,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr*	44,99
Blair Witch Project 2*	44,99
Blizzard Anthology	44,99
Bleem	49,99
Bugdom*	49,99
Bundesliga Manager 2000	64,99
Bundesliga Stars 2000	74,99
Bundesliga Stars 2001 incl. Porto	79,99
Bundesliga 2001-Fussball incl. Porto	79,99
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carnageddon TDR 2000	69,99
Catan - die erste Insel	69,99
Close Combat Trilogy US	89,99
Close Combat 4	69,99
Cred3	54,99
Criminoid	69,99
Colin McRae Rally 2*	79,99

Prontschweine
 Gabriel Knight 3
 Game Maker* Pro*
 Game Port: Start Kit 4.0* incl. Ports
 Gamers Choice*
 (Spielesammlung 10 Titel; AG
 Wonders, Martian Gothic, GT
 Hidden & Dangerous, Fly...)
 Giants*
 (incl.: Lost Souls*)
 Gothic*
 GP World
 Grandmaster Chess*
 Grand Prix 3
 Grand Prix Evolution
 Gromada*
 Ground Control
 Gunship 3
 GZSZ Quiz
 Half Life Generation Pack
 dto. Opposing Force
 Half Life: Generation v2*
 Hazard
 Heavy Metal FAKK 2
 Heroes of M&M 3 Double P.
 dto. Expansion Set
 HOMM 3 Shad. o. Death dA
 Heroes of M&M Trilogy*
 Hidden & Dang. Double Pack
 Homepage Creator
 Homeworld 2: Cataclysm* incl. Porto
 Honda Motocross Grand Prix
 Home of the Armejan* incl. Porto
 Imperium Galactica 2
 Insane*
 Infestation:
 Invictus
 Jettfighter 4*
 Käfer Total
 Kiss Pinball*
 Kiki: Psycho Circus
 Lego: Alpha Team*
 Lego: Stunt Rally
 Leisure S. Larry Casino
 Le Mans 24
 Lemmings Revolution
 Links LS Kurs Coll. 4
 Link LS 2000
 Longest Journey

Star Trek: Captain's Chair
Star Trek: Conquest Online
Star Trek: Galactic Warp 2
Star Trek: Der Aufstieg
Star Trek: Klingon Academy
Star Trek: New Worlds*
Star Trek: Voyager
Star Trek: Voyager Special
Star Wars: Droids
Star Wars: Droids
Star Wars: Gungan Frontier
Star Wars: Magle e. Mythos
Stunt GP
Sudden Strike
Summoner*
Superbike 2000
Super 1 Karting
Summoner 2 Snowboarding
Suzuki Alstare Racing
Swat 3 Elite Edition*
Tachyon
Team Alligator
Techno Mage*
Test Drive 6
Theebezzy
The Final Curse*
TNN Outdoors Pro Hunter 2*
Tony Hawk's Pro Skater 2
Traitors Gate
Tribes 2*
Triple Play 2001 Incl. Porto
Trivial Pursuit 2000
Ultimate Fighting League 2000
Ultima 9 Ascension
Ultima World Edition
dto. Renaissance
Unter schwarzer Flagge
Urban Chaos
USAF-US Air Force
Vampire: The 2nd Edition
Vampire: Die Maskerade dt.
Vampire: Die Maskerade e.
dto. Special-Edition i. Sarg
Vikings
Virtual Pool Hall
Virtual Skipper
Wall Street Tycoon
Warbirds Battlery
Wild Wild West

Formula (yellow)	144,99
Rumble Pack	79,99
Thunderpad	19,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedb. Pro 2.0 Stick	199,99
Force Feedb. Stick USB*	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision Pro Racing Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	89,99
Intellimouse Optical	79,99
Intellimouse	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Shooter	64,99
Strategic Comm. 2.0 USB*	179,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99
Saitek	
Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2 (Pad+Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P 750	54,99
Cyborg 3D Digital - auch USB	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-Flightstick	199,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 Force Feedback Wheel	219,99
Guillemot	
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GT52, 32 MB AGP	649,99
Voodoo3 5550, 64 MB SDRAM, 4x AGP	649,99

Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr,
 Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Produktinfo 016

WIAL 11/00

Sudden Strike

Kann die endgültige Verkaufsversion den guten Eindruck im großen Vorabtest der letzten Ausgabe bestätigen? Sie kann – und noch mehr!



Dank ihrer enormen Reichweite und Feuerkraft sind die russischen „Stalinorgeln“ unter den 80 zeitgenössischen Einheiten besonders gefürchtet



Jeder Einsatz wird detailliert per Text- und Sprachausgabe anhand einer animierten Landkarte erläutert

Die Position auf Anhöhen garantiert eine wesentlich verbesserte Sichtweite über das scroll- und zerstörbare Gelände

Die erste positive Überraschung wartete gleich beim Öffnen der Packung, wo sich hinter der ausführlichen Anleitung nun zwei Silberlinge verstecken: einer für die WW2-Echtzeitstrategie selbst, der andere für 23 zusätzliche Karten, die CDV zwischenzeitlich noch als Bonus produziert hat.

Bereits ohne diesen Nachschub offeriert das Hauptprogramm nach dem rasant geschnittenen Renderintro 15 Schnellstartmissionen mit abwechslungsreichen Aufgaben wie der Einäscherung eines Tiger-Prototyps, dem Halten von strategischen Stellungen für 30 Minuten oder der Eroberung von stark befestigten Fabrikanlagen. Der Schwierigkeitsgrad dieser Einsätze liegt allerdings hoch, Einsteiger arbeiten sich deshalb zuvor besser durch die ersten von insgesamt 34 Aufträgen in drei angebotenen Kampagnen. Auf Seiten der deutschen Wehrmacht, der sowjetischen Verteidiger und der Alliierten steht also jeweils ein eigener Feldzug aus den Kriegsjahren zwischen 1939 und 1945 auf dem Programm der russischen Entwickler von Fireglow.

Blinde Attacken führen freilich weder in der Normandie noch vor Stalingrad zum Erfolg, immer ist taktisches Vorgehen

WW2-Realismus pur! nach akkurater Aufklärungsarbeit angesagt. Zu gut

verstecken sich feindliche Mörser im Kriegsnebel, zu gefährlich sind unentdeckte Scharfschützen, als dass Kamikazekrieger hier eine Chance hätten. Selbst die wenigen Höhenunterschiede im Terrain sind von strategischer Bedeutung, denn auf Erhebungen postierte Einheiten verfügen über eine deutlich größere Sichtweite und können den Gegner daher früher unter Feuer nehmen. Gerade bei der Erstürmung eines Hügels ist es somit ratsam, potenzielle Feindstellungen flächendeckend zu bombardieren, sonst endet der Sturmangriff der Landsr (als eigene Option durch simplen Knopfdruck auslösbar) womöglich schon vor den Garben eines verborgenen MG-Nestes.

Ein genaues Studium der Reichweiten aller rund 80 zeitgenössischen Truppenteile macht sich hier auf alle Fälle bezahlt, zumal es im authentischen Szenario eben keine Fabriken gibt und Nachschub nur spärlich und streng limitiert zu haben ist. Diesbezüglich gibt es aber eine Neuheit zu vermelden: Die schwach gepanzerten

Nachschub-LKWs können doch mehr als nur Munition herbeikarren, zwei verschiedene Panzersperren sowie schwimmende Pontonbrücken errichten – auch angeschlagene Übergänge machen sie wieder passierbar. Die Reparatur von beschädigten Einheiten fiel immer schon in ihr Ressort, neuerdings können Panzer aber leichte Schäden auch selbst beheben.

Bei der Steuerung fällt neben dem komfortablen Handling via Zugrathmen und Gruppenbildung vor allem die Vergabe von langen Befehlsketten angenehm auf. So lässt sich zum Beispiel ein LKW anweisen ein Geschütz anzuhängen, es zu einer neuen Stellung zu transportieren, dort abzuladen und sich dann wieder zurückzuziehen. Ähnlich darf mit einem großen Tross Soldaten verfahren werden, der sich mit gehaltener Shift-Taste gleich auf mehrere Häuser oder LKWs verteilen lässt. Weniger schön macht sich die fehlende Möglichkeit Formationen zu bilden bemerkbar. Immerhin gleicht die Front oftmals einer zackigen Fieberkurve, dann muss der Spieler selbst für begradigte Schützenlinien sorgen.

Die wenigen Wermutstropfen können den Geschmack an diesem atmosphärischen und vor allem erstaunlich realistischen Echtzeitstrategical kaum trüben. Und so lautet das neue alte Fazit: *Sudden Strike* ist einer der besten Genrebeiträge seit langem! (rf)



Neu: Leicht beschädigte Brücken lassen sich nun von den Nachschub-LKWs wieder instand setzen



Praktisch, aber gegen die Genfer Konvention: In mobilen Lazaretten können Soldaten nicht nur verarztet, sondern auch transportiert werden



Sudden Strike

WW2-Echtzeitstrategie:
authentisch, abwechslungsreich, gut

86 %

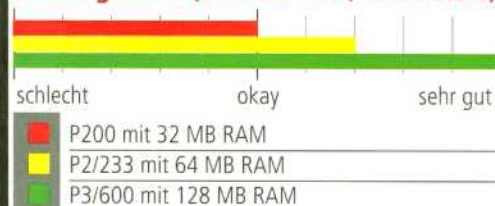


Grafik 82%
Sound 82%

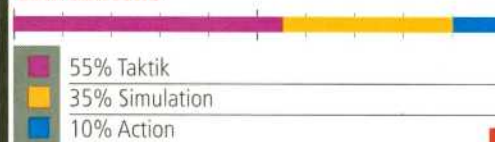
Steuerung 84%
Motivation 88%

Hersteller	CDV/Fireglow
Online-Info	www.suddenstrike.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch, Rückmeldungen in der jeweiligen Landessprache
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschrittene
Datenträger	2 CDs, 106 oder 316 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser ein P2/350 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger werden nicht unterstützt, daher auch keine 3D-Brillen
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 12 Spieler auf 21 separaten Karten gegeneinander, wahlweise via LAN, (Null-)Modem oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Genreanteile



Homeworld Cataclysm



Komplexe Gefechte im frei zoom- und rotierbaren 3D-All, aber wenig Übersicht

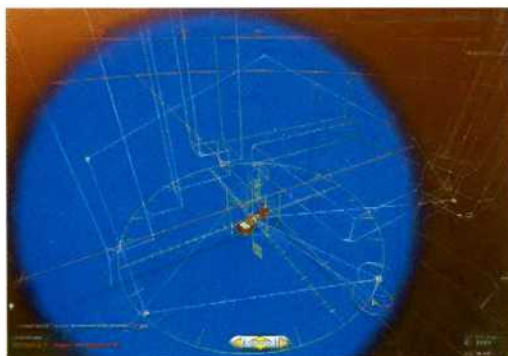
Nachdem die Kushan in *Homeworld* ihren neuen Heimatplaneten erreicht hatten, spalteten sie sich in Clans auf. Als Angehöriger der Somtaaw bekommen Sie es in einer Kampagne 17 Missionen lang mit bössartigen Aliens zu tun: biomechanische Monstrositäten, die gegnerische Schiffe per Virenbefall übernehmen – eine ernste Gefahr für Ihre kleine Flotte.

Raumschlachten nach bewährtem Muster

Um sich gegen Übergriffe auch konventionellerer Gegner zur Wehr setzen zu können, müssen Sie wie gehabt Erze aus Asteroiden buddeln, neue Schiffs-, Antriebs- und Waffentypen erforschen und eine ganze Armada aus dem Vakuum stampfen. Über kurz oder lang entsteht so ein rundes Dutzend neuartiger Raumjäger und Großkampfschiffe; den aus dem Vor-

gänger bekannten Modellen sind nur kurze Gastauftritte beschieden. Auch sonst hat sich einiges getan: Wurmlöcher verbinden nun die Gebiete der 3D-Übersichtskarte, Tarnschiffe zapfen größeren Feindraumern unbemerkt Energie ab, besonders ertragreiche Kristalle liefern speziell in Multiplayer-Gefechten Stoff für Scharmützel.

Fünf Schwierigkeitsgrade erleichtern neuerdings den Einstieg in die doch recht komplizierte Echtzeitstrategie im voll dreidimensionalen Raum; zur Befehlsvergabe muss auch nicht mehr direkt auf ein Schiff geklickt werden. An der Präsentation gab es ja noch nie etwas auszusetzen, lediglich die gezeichneten Zwischensequenzen fallen gegenüber der Spielgrafik ab. Kurzum: Zum Preis eines besseren Add-ons bietet *Cataclysm* dem Homeworld-Fan viele neue Herausforderungen. (mz)



Wegpunkte vereinfachen neuerdings Patrouillenflüge



Kristall-Asteroiden müssen vor dem Abbau zum Kommandoschiff geschleppt werden

Manchmal schnappen bellende Hunde auch: Barking Dog präsentiert einen neuen Abstecher in Relics 3D-Universum – Echtzeitstrategie mit Biss!

Homeworld Cataclysm

Dezent überarbeitete Erweiterung der 3D-Echtzeitstrategie

83 %

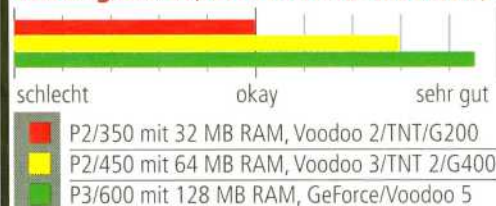


Grafik 84%
Sound 80%

Steuerung 84%
Motivation 82%

Hersteller	Barking Dog/Sierra
Online-Info	www.barking-dog.com
Preis	ca. 59,- DM
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	5 Stufen
Datenträger	1 CD, 130 bis 430 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM (besser P2/350 mit 64 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel bei 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D und OpenGL unterstützt, Softwaremodus vorhanden, sehr plastisch mit 3D-Brille
Sound	unterstützt Stereo- und Surround-sound, Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im konfigurierbaren Deathmatch über Netzwerk oder Internet

Leistungsscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)



Genreanteile



KILLERHUHN

www.timescan.de

**JETZT SCHIESSEN DIE HÜHNER ZURÜCK
KÄMPFEN WIE IN EINEM EGO-SHOOTER**

3D

Vergessen Sie zweidimensionales Hühnerabballern am PC! Killerhuhn versetzt Sie in eine komplette dreidimensionale Landschaft, in der Sie sich wie in einem EGO-Shooter in alle Richtungen bewegen können. Von allen Seiten werden Sie von Killerhühnern attackiert, denn jetzt schießen diese auch zurück. Berge, ein Fluß, Bäume und sogar eine Scheune, in der sich die Hühner verstecken

können, bieten eine spannende Kulisse. Selten hat das Hühnerjagen soviel Spaß gemacht, wie mit Killerhuhn! Laden Sie Ihr Gewehr und kämpfen Sie gegen die gefiederte Bedrohung!



ARI
Germany

ARI DATA

Hans-Böckler-Strasse 13

D · 47877 Willich

Tel.: +49 (0) 21 54 / 94 76 - 0

Fax: +49 (0) 21 54 / 94 76 42

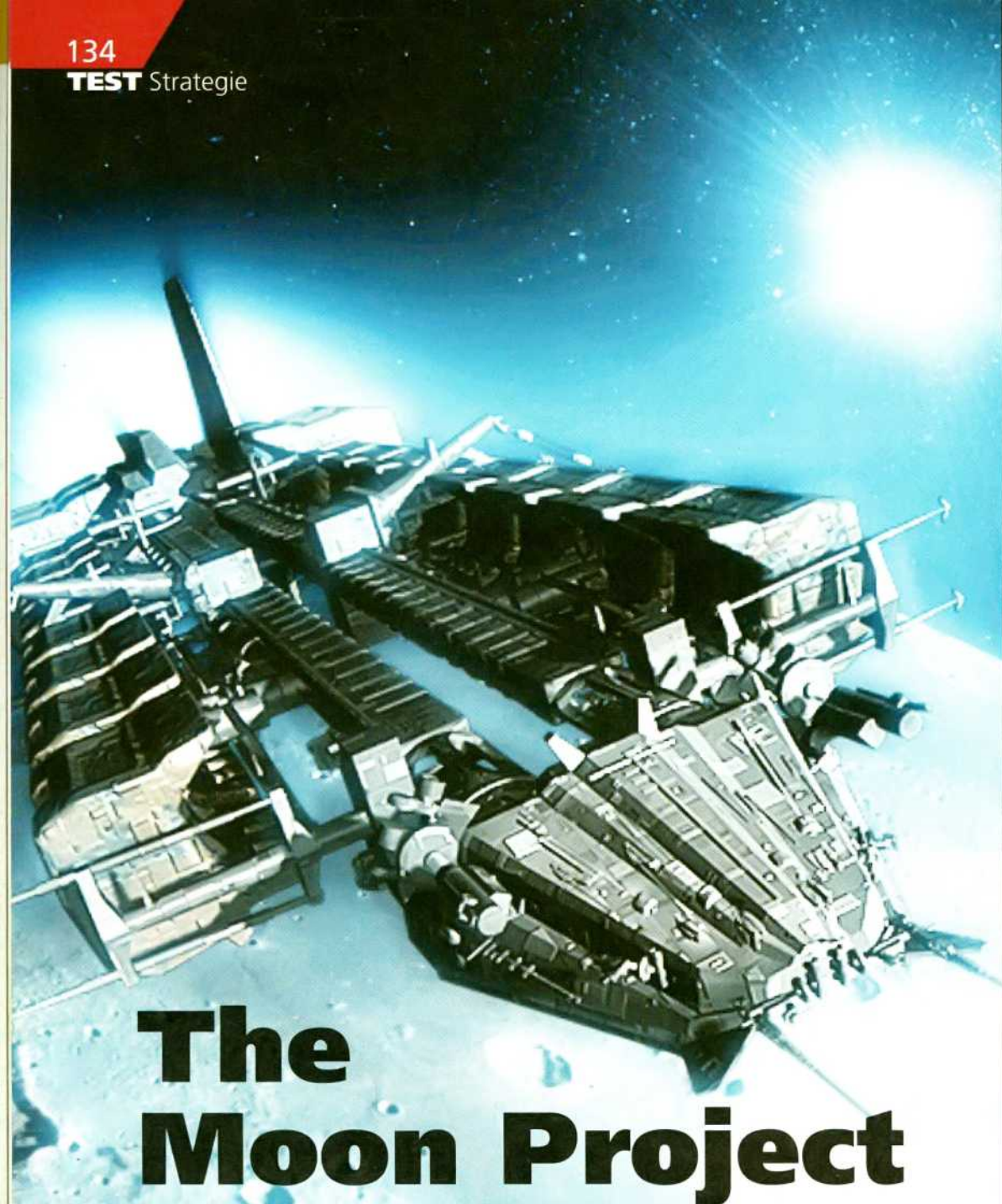
www.ari.de

Problemlose
Zahlung



ab sofort auch
mit Kreditkarte

MIT GEWINNSPIEL



The Moon Project

Guter Mond, du scheinst so stille? Von wegen: Der Nachfolger zum Strategie-Hit *Earth 2150* erklärt den Erdtrabanten zum Kampfgebiet!

Im coolen Renderintro trifft man die drei Kriegsparteien aus Topwares hitgekürter 3D-Echtzeitstrategie wieder: Eurasische Dynastie, Lunar Corporation und United Civilized States liegen nach wie vor im Clinch um die letzten Ressourcen der Erde, da ruft die Lunar Corp. das mysteriöse „Project Sunlight“ auf dem Mond ins Leben. Wie es den Amazonen der Zukunft den Sieg sichern soll, wird hier natürlich nicht verraten – nur wer die drei Kampagnen mit je zwölf Missionen absolviert, erfährt die ganze Wahrheit.

Ehe Sie sich in die Schlachten stürzen, können Sie im Hauptmenü zwischen ver-

schiedensten Tutorials wählen. Diese kommentierten Lerneinsätze gibt es gestaffelt für jede Konfliktpartei; sie führen den Spieler in mehreren Lektionen sanft an die Feinheiten des Gameplays heran. Um die Streithansel selbst näher kennen zu lernen, bietet sich ein Blick auf deren Werbevideos an – was sich Kenner von *Earth 2150* jedoch sparen können, denn dieser Part wurde unverändert übernommen. Vielleicht soll es aber eine Runde „Skirmish“ sein, wo man sich mit einigen Mausklicks das Gefecht gegen Computergegner selbst zusammenstellt? Noch mehr kreativen Spielraum offeriert der Editor für individuelle Szenarien. Mit zahllosen neuen Texturen und 3D-Modellen sowie viel Bedienungskomfort zählt dieses Tool zu den leistungsfähigsten im gesamten Spielbereich! Last, not least warten fünf Multiplayer-Modi wie „Melee“ (jeder gegen jeden) oder „Top vs. Bottom“ (Teamkampf) auf bis zu 14 gesellige Strategen.

Das eigentliche Gameplay steht den Basisoptionen in Sachen Variantenreichtum

nicht nach, wie *Earth 2150* spielt sich auch *The Moon Project* um einiges komplexer als man das von 3D-Echtzeitstrategie gewohnt ist. Einheiten können nicht so einfach produziert werden; erst muss man ein Chassis und die dazugehörige Waffe in Auftrag geben. Und die Kämpfe beschränken sich nicht nur auf die Oberfläche des Mondes: Steht ein Berg im Weg, wird er eben untertunnelt. Die Bedienung solcher Funktionen ist alles andere als selbsterklärend, der Technologiebaum extrem verästelt. Kurzum, ohne die Tutorials stehen Neueinsteiger auf verlorenem Posten.

Während die UCS auf Mechs und Spinnenroboter setzt, bevorzugt die ED Panzer und sonstiges schweres Gerät. Am verrücktesten treiben es aber die wilden Weiber von der Lunar Corporation. Hier können fast alle Maschinen fliegen, man baut auch keine Gebäude, sondern holt sie aus orbitalen Fabriken – eine kleine Anspielung auf die „Protoss“ in Blizzards Genreklassiker *Starcraft*? Was in der jeweils nächsten Mission auf Sie zukommt, erfahren Sie wie gewohnt aus einem eher unauffälligen Textbriefing. Eine Feindbasis ausradieren oder die eigene verteidigen? Möglich, aber auch Spionage steht des Öfteren auf dem Dienstplan. Man klagt zudem gegnerische Technologie, infiltriert Gebäude und übernimmt fremde Einheiten.

Die meisten Einsätze bieten neben dem Hauptauftrag ein oder zwei Bonusziele an, deren Erfüllung die Kasse klingeln lässt. Zwecks Geldgewinnung lassen sich Einheiten auch recyceln und Gebäude verkaufen. Ganz allgemein dienen aber glänzende Felder im Terrain als Finanzspritzen: eine Mine daneben setzen, den Rest besorgen ein paar herbeizitierte Sammler. Sollte Ihnen das alles zu schnell oder langsam vonstatten gehen, kann die Geschwindigkeit im Spiel nachgeregelt werden. Und wer richtige „Gedenkminuten“ will, darf seine Befehle auch im Pausenmodus vergeben.

Grafisch ist das so schön wie in *Earth 2150*, also ganz besonders ansehnlich: weitläufige Polygonlandschaften mit geländeabhängigem Kriegsnebel, Details und Effekte ohne Ende. Hier darf der Baumbewuchs abgefackelt werden, es bewegen sich Gewässer und man trifft auf eine exzellente Verteilung von Licht und Schatten. Jedes Gebäude ist liebevoll



animiert und detailreich texturiert, jede Einheit verfügt über ihre eigenen Scheinwerfer. Soll uns der Feind im fließenden Wechsel von Tag und Nacht nicht bemerken, knipsen wir also einfach das Licht aus und schleichen uns im Schutz der Dunkelheit an. Natürlich bekommt man im per

Amazonen auf dem Mond

Maus oder Tastatur frei dreh-, zoom- und kippbaren 3D-Terrain auch hervorragende Explosionen zu sehen, dazu spontane Wetterumschwünge mit Regen, Schnee oder Nebel nach dem Zufallsprinzip. Besondere taktische Bedeutung kommt der bereits erwähnten Unterscheidung zwischen Ober- und Unterwelt zu. Um zum Tunnelbau zu wechseln, genügt ein simpler Tastendruck.

In die Begeisterung über die mannigfaltigen Features mischt sich dann aber doch ein wenig Enttäuschung: Warum können die Spieloptionen beispielsweise nicht vom Hauptmenü, sondern nur direkt aus dem Spiel heraus geändert werden? Wes-



Je nach Opfer bekommt man unterschiedliche Explosionen zu sehen



Nicht ausgewogen: Dicke Mechs sind den meisten anderen Einheiten überlegen



Die maximale Zoomstufe bringt mehr Übersicht – auf Kosten der Spielgeschwindigkeit



Die Amazonen der LC fliegen ihre Gebäude aus dem Orbit ein



Nachts kommen die feinen Lichteffekte besonders gut zur Geltung

halb geht bei manchen Wettereffekten die Bildwiederholrate gnadenlos in die Knie? Wieso dauert der Wechsel vom Einsatzgebiet in das Hauptquartier selbst auf der höchsten Geschwindigkeitsstufe gar so lange? Warum muss man erst auf eine im Bau befindliche Einheit klicken, um die verbleibende Bauzeit zu erfahren? Echte Patzer sind das alles nicht, aber kleine Ärgernisse können sich auch zu großem Frust addieren.

Doch zurück zum Gameplay. Im Vergleich mit *Earth 2150* weisen die Parteien jeweils nur drei bis vier neue Einheiten auf, die Munition ist nach wie vor begrenzt. Also müssen Nachschubflieger auch hier gebaut, versorgt und an die Front geschickt werden. Auf diese Weise werden die hilflosen Blechbüchsen mit neuer Feuerkraft für MGs, Raketen, verschiedenste Laser, Elektroschocker, Minen und dergleichen mehr versorgt. Gekämpft wird zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Dabei macht sich die verbesserte KI positiv bemerkbar, vom Optimum ist das Programm aber nach wie vor weit entfernt. So reagieren die Einheiten nicht immer

spontan auf neue Befehle, auch die Gruppenkommunikation funktioniert längst nicht perfekt. Wieder scheren gelegentlich Einzelgänger aus dem Verband aus, um geradewegs ins Verderben zu laufen.

Immerhin wird man von klarer deutscher Sprachausgabe auf Angriffe hingewiesen, was aber gerade bei den Eurasiern immer noch lächerlich klingt: der russische Akzent wirkt extrem aufgesetzt. Ansonsten passt der Sound aus fetziger Begleitmusik und wummernden Effekten aber tadellos zum Geschehen. Auch die Steuerung bietet mit der dicht belegten Tastatur einerseits und den traditionellen Features wie Zugrahmen oder Einheiten-gruppierung über Hotkeys andererseits ein etwas zwiespältiges Bild. Am negativsten fällt jedoch die starke Nähe zu *Earth 2150* ins Gewicht. Wie dort ist die Einheitenbalance nicht vollkommen stimmig, wie dort läuft es trotz aller Strategie am Ende oft auf Massenschlachten hinaus. Fazit: Viel Spiel für wenig Geld, aber auch viele Ähnlichkeiten mit dem Vorgänger – und deshalb kein Hit. (pk)



Unter Tage werden Tunnel angelegt

The Moon Project

3D-Echtzeitstrategie mit Schwächen im Detail

83 %

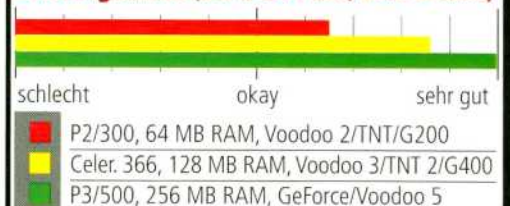


Grafik 84%
Sound 76%

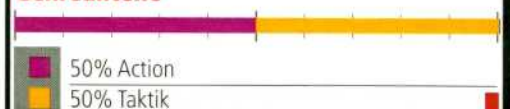
Steuerung 75%
Motivation 84%

Hersteller	Topware Interactive
Online-Info	www.moon-project.com
Preis	ca. 50,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	2 CDs, ab 248 MB (besser 568 MB) auf der HD
System	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt, kein Softwaremodus, für 3D-Brillen eher ungeeignet
Sound	Lautstärke von Sprache, Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	via Netzwerk oder EarthNet-Server bis zu 14 Spieler in 5 Modi auf 29 speziellen Maps

Leistungsscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



Genreanteile



ZEHN DEMOS SPAREN NERVEN

Nicht ausrasten! Wenn du wissen willst, was sich lohnt, brauchst du nur eins: Das Offizielle PlayStation Magazin! Denn nur das hat jeden Monat alle Fakten und die exklusive 10-Spiele-Demo-CD. Für brandheiße Infos und maximalen Spielspaß.

Das Spiel beginnt. Ab 4. Oktober an deinem Kiosk!





STAR TREK NEW WORLDS

Der Weltraum, unendliche Weiten. Beinahe ebenso unendliche Lizenzmöglichkeiten für PC-Spiele hat das Star-Trek-Universum eröffnet: Beam die Echtzeitstrategen rauf, Scotty!

Ob (Action-)Adventure, Flugsimulation, Egoshooter oder Strategie, kaum ein Genre, das Captain Kirk und seine Nachfolger noch nicht unsicher gemacht hätten. Jetzt schließen Interplay und Virgin mit *New Worlds* den Kreis und bieten den Fans der Serie erstmals Gelegenheit, in eigener Verantwortung jene Bodenkriege nachzuspielen, von denen im TV meist nur berichtet wird. In einem Szenario, das kurz nach dem fünften Kinofilm angesiedelt ist...

Das Schlachtfeld bildet ein neues Sternensystem mit dem sinnigen Namen „Tabula Rasa“, welches nach einem fehlgeschlagenen Experiment der Romulaner aus dem Nichts mitten in der neutralen Zone erschienen ist. Die Bodenschätze der jungfräulichen Planeten locken auch die Klingonen auf den Plan – dank der unvermeidlichen Einmischung der auf Frieden bedachten Föderation entbrennt alsbald ein heftiger Streit um die neuen Territorien. Im Klartext bedeutet dies, dass dem PC-Strategen drei Kampagnen à 14 Missionen offen stehen. Nach dem Vorbild von *Starcraft* sind die Feldzüge in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt, optional lässt sich zudem ein einfacherer Kadetten-Modus aktivieren.

Einsteiger sollten zunächst das umfassende Tutorial absolvieren und danach der simplen, aber effizienten Kriegsphilosophie der Klingonen folgen: Alles, was sich bewegt, ist als potenzieller Feind anzusehen und früher oder später zu vernichten. Dem gegenüber stehen die mehr auf Diplomatie ausgelegten Föderationseinsätze; allerdings will der Frieden auch hier meist mit Waffengewalt erkämpft sein. Die

Was im TV nur angedeutet wird

der ihnen eigenen Verschlagenheit an den neuen Welten und ihren Einwohnern bereichern wollen.

So unbewohnt wie es zunächst den Anschein hatte, sind die unerforschten Regionen nämlich keineswegs! Neben den verhältnismäßig primitiven Taubat und Hubrin wurden bei dem unglücklichen Experiment auch die brandgefährlichen Metar aus ihrem zwischendimensionalen Gefängnis befreit. Diese Spezies entpuppt sich schon bald als wahrer Feind des galaktischen Friedens, weshalb sämtliche Kampagnen im Versuch gipfeln, das

interessanteste Begleitgeschichte haben die Romulaner zu bieten, welche sich mit



Während der Briefings werden hin und wieder auch Feindinstallationen gezeigt, deren Position man sich unbedingt merken sollte



Das professionell in Szene gesetzte Renderintro bleibt bis zum weniger gelungenen Abspann leider die einzige Videosequenz



Kriegervolk in seinen künstlichen Winterschlaf zurückzusetzen.

Bis es dazu kommt, bleibt dem Kolonieführer vor dem Monitor jedoch viel zu tun: In praktisch jeder der zwischen einer halben und fünf Stunden Spielzeit verschlingenden Missionen muss zunächst eine funktionierende Basis errichtet werden. Hierzu gehört neben dem Koloniezentrum in erster Linie der Bauhof. Beides lässt sich abwechselnd erweitern und ermöglicht so das Errichten von Geschütztürmen, Fahrzeugfabriken, Forschungszentren und Krankenhäusern (erhöhen die Einheitenobergrenze). Soweit verfügbar, dürfen diese Neubauten überdies mit trainierbaren Offizieren besetzt werden, welche beispielsweise die Produktionsrate oder Regenerationsfähigkeit der Gebäude steigern. Um eine optimale Effizienz aller Einrichtungen zu gewährleisten, sind zudem Kraftwerke in ausreichender Anzahl sowie eine Raffinerie erforderlich. Letztere wandelt nach den entsprechen-

den Upgrades die sechs verschiedenen (in Minen abgebauten) Rohstoffe in verwertbare Materialien um.

Ist die eigene Existenz solchermaßen gesichert, macht man sich daran, die Umgebung zu erforschen, neue Erzvorkommen zu erschließen und zu kämpfen. Trotz dreier diplomatischer Haltungen den anderen Fraktionen gegenüber kommt es nämlich bei jedem Einsatz schon nach kurzer Zeit zu den ersten bewaffneten Auseinandersetzungen. Zu diesem Zweck werden ausgewogene Trupps aus mindestens einem Scout (Scanreichweite), Panzern (Nahkampf) sowie Photonenartillerie (exzellente Feuerreichweite, jedoch erbärmlich schlecht gegen andere Gleiter) zusammengestellt und in die Schlacht geschickt. Gelegentlich umfassen die jederzeit einblendbaren Missionsziele auch das Auskundschaften oder Einnehmen feindlicher Gebäude, wobei spezielle Forschungsfahrzeuge und Truppentransporter zum Einsatz kommen. Jede Rasse

Basisvoraussetzungen für den Sieg



Mit der Kommandozentrale beginnt alles; sie lässt sich zweimal aufrüsten



Ohne Bauhof keine Gebäude, er wird zuerst errichtet



Die Raffinerie verarbeitet sechs Rohstoffe, Upgrades beschleunigen den Prozess



Kraftwerke versorgen Fabriken und Verteidigungssysteme mit Energie



Das Forschungszentrum ermöglicht die Produktion von Waffen und Schildgeneratoren



Geschütztürme sind unerlässlich zur Basisverteidigung: Es empfiehlt sich eine Mischung aus Phaser- bzw. Disruptor- und Photonenwaffen



Kranken- und Wohnhäuser erhöhen die maximal mögliche Anzahl von Gebäuden und Einheiten



Die Fahrzeugfabrik stellt alle beweglichen Einheiten her, darunter auch Arbeits- und Konstruktionsdrohnen



Scouts offenbaren kostengünstig und schnell Feindstellungen im 3D-Gelände



Panzer gehören zu jedem Stoßtrupp und sind unerlässlich im Nahkampf



Die Artillerie ist effizient gegen statische Ziele



Forschungsfahrzeuge müssen nur selten mit einem Wissenschaftsoffizier bemannt werden, um spezielle Scans durchzuführen

Im 2-Kampf mit den Sumpfhühnern



2

Jetzt neue Version 2
Im Handel erhältlich!

DM 29,95*

* unverbindliche Preisempfehlung

Besuchen Sie uns im Internet
www.verlag.kochmedia.com

www.kochmedia.com

Info-Telefon: 0180/118 57 95 (7,99 Pf./Min. / DTMS AG)
D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau

KOCH
MEDIA

Der Sumpfhuhn Song –
Jetzt auch als
Maxi CD erhältlich!





Hübsche Explosionen entschädigen für die eher langweiligen Fahrzeugmodelle



Blickwinkel für jeden Geschmack: Ob übersichtlich (links), frei (Mitte) oder nah (rechts), jede Kameraeinstellung wird anders gesteuert

Ganz persönlich

Reichlich archaisch, was Interplay hier abliefern. Irgendwie fühle ich mich ständig an den Oldie *Dune 2* erinnert: Drei Fraktionen, die sich nur minimal voneinander unterscheiden, keine Weg- und Sammelpunkte, keine Luftstreitkräfte. Also simplifiziertes Gameplay im Traktorstrahl der ersten Enterprise-Generation. Hoffentlich reicht man wenigstens eine Speicherfunktion per Patch nach!



Markus

So verkehrt ist *New Worlds* gar nicht; endlich kann ich mal selbst eine Romulanersiedlung auseinander nehmen! Und die verschiedenen Rohstoffe bieten ein kleines, aber feines strategisches Element: Brauche ich Nitrium für Photonenwerfer, muss ich mich nach Magnesitvorkommen umsehen, für den Basisbau ist wieder ein anderes Material vorrangig. Trekker werden also sicher ihren Spaß haben.



Jack

Irgendwie sahen die ersten Screenshots bombastischer aus als jetzt die finale Version. Klar, die Explosionen sind noch immer nett, aber die Optionsarmut gibt einem doch zu denken: keine Keyboard-Konfiguration, kaum Grafikeinstellungen und vor allem keine Speicherfunktion. Wenig Komfort für Kirk & Co. also, dafür findet man sich viel schneller zurecht als im überkomplexen *Birth of the Federation*.



Trille

verfügt zudem über jeweils zwei Spezialeinheiten, die ihre Stärken allerdings nur in Multiplayer-Gefechten richtig ausspielen können: Während Romulaner und Klingonen ihre Gegner mit Hilfe von Tarn-technologie überrumpeln, setzt die Föderation auf verbesserte Artillerie und mobile Schildgeneratoren.

Leider weist das Handling der bis zu fünf definierbaren Kampfgruppen jedoch einige Schwächen auf. Da eine Wegpunktefunktion ebenso fehlt wie eine permanente Überwachung des Geländes (abgesehen

von vom Bau zusätzlicher Geschütztürme mitten in der Landschaft), lassen sich unvorhergesehene Konfrontationen kaum vermeiden.

Dabei macht sich negativ bemerkbar, dass die Gruppen größere Entfernungen nicht in Formation zurücklegen, weshalb die schwach gepanzerten und unbewaffneten Scouts stets ein ganzes Stück vor dem restlichen Tross manövrieren. Lässt man seine Fahrzeuge und die stufenweise zoombare Übersichtskarte also nur für einen Moment aus den Augen, kann man sich schon mal im Geiste von der unvorsichtigen Vorhut verabschieden.

Auch sonst erfordert das Geschehen auf dem virtuellen Schlachtfeld die volle Aufmerksamkeit des Spielers. Zerstören etwa übereifrige Kämpfer nach stundenlangem Suchen das zu erforschende Artefakt, schickt einen das Programm gnadenlos

zum Anfang der Mission zurück. Speicherfunktion? Fehlanzeige! Selbst konfigurierbare Tastatur-Shortcuts sucht man vergeblich. Zugegeben, die wenigen Tasten dienen hauptsächlich der Kamera-Steuerung. Dennoch wäre eine freie Belegung der Zoomfunktion ein feiner Zug der Programmierer gewesen, da die vorgegebene Variante kein Mausekranz unterstützt. So schaltet man immer wieder zwischen den drei wählbaren Perspektiven um, von denen eine übersichtlich, eine hübsch und eine so ziemlich unbrauchbar ist. Allen gemein ist jedoch, dass sie über ihre komplett eigene Steuerung verfügen. Mal dient der Ziffernblock zum Schwenken und Zoomen, dann wieder nur zum Rotieren. Ein andermal lässt sich zusätzlich noch die Kamerahöhe variieren – ebenfalls nicht gerade eine ideale Lösung.

Das ist umso bedauerlicher, als die Spielgrafik gerade in der Maximalauflösung von 1024 x 768 Pixeln eigentlich recht nett anzusehen ist. Zwar ähneln sich die Einheiten einer Rasse stark, doch wissen die Schlachtfelder durch immer neue Szenarien zu gefallen. Und wenn vor dem wolkenverhangenen Firmament eines Vulkanplaneten feindliche Fabriken in gleißenden Lichteffekten verglühn, sind für einen kurzen Moment alle Ärgernisse vergessen. Diese melden sich jedoch spätestens beim spartanischen Debriefing („Gut gemacht, weiter gehts!“) wieder zu Wort. Nach dem wirklich hübschen Renderintro beschränken sich die Zwischensequenzen in unserer Testversion auf noch

englisch gesprochene Lageberichte und Missionsanweisungen, Videos gibt es erst wieder nach dem erfolgreichen Abschluss der jeweiligen Kampagne zu sehen.

Die angesprochenen Schwächen verhindern leider eine höhere Bewertung und es darf ernsthaft bezweifelt werden, ob die deutsche Version daran viel ändern können wird. Somit ist *Star Trek: New Worlds* hauptsächlich für eingeschworene Fans der Serie eine Überlegung wert – nämlich die, ob sie sich das Spiel als Joker-Abopremie schenken lassen sollen. Auch als nimmer satter 3D-Taktiker ist man im Umfeld der Enterprise gut aufgehoben. Und wer mit dem Ambiente so gar nichts anfangen kann, findet auf dem Strategiemarkt ja gottlob genug Alternativen. (mz)

Star Trek: New Worlds

3D-Strategie für taktische Trekker

75 %

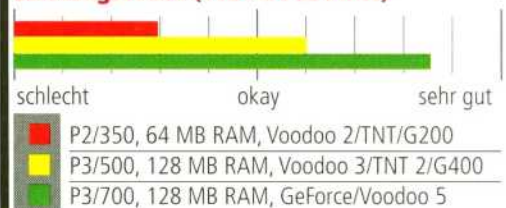


Grafik 76%
Sound 77%

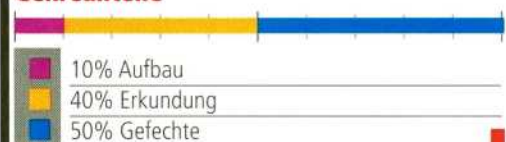
Steuerung 68%
Motivation 74%

Hersteller	14° East/Interplay/Virgin
Online-Info	www.interplay.com
Preis	ca. 109,- DM
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen
Datenträger	1 CD, 251 MB auf der HD (mit Auslagerungsdateien 400 MB)
System	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D-Beschleunigerkarte mit 16 MB wird vorausgesetzt, etwas verwirrend mit 3D-Brille
Sound	Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Multiplayer	14 Karten für bis zu 3 Spieler gegeneinander über Netzwerk, Modem und Internet

Leistungsscheck (1024 x 768 Pixel)



Genreanteile



Nicht sehr hübsch und nur mäßig praktisch: Auf Tastendruck tauschen Tricorderkarte und Landschaftsansicht die Plätze

„Legale

die
VÖLKER



„Fast wie Weihnachten!“

PC Action 09/2000



„Die drei Spieleriesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der Play-the-Games-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe.“

„Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei – eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist.“

PC Games 10/2000

Powered by

SAT.1





Drogen!"



EA
ELECTRONIC ARTS

INFOGRAVES

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Crimson Skies

Eine Hand am Steuer, die andere umklammert die Whiskypulle. Der Propeller rattert, die Blondine im Begleitflugzeug lächelt und der gegnerische Pilot zittert. Ein Spiel für echte Himmelhunde!

Amerika 1937, allerdings in einer alternativen Realität: Die große Depression ist noch nicht ganz überwunden, die Prohibition nach wie vor ein Ärgernis für durstige Machos. Etliche Bundesstaaten haben ihre Unabhängigkeit erklärt, teilweise Koalitionen untereinander geschlossen und

Der Errol Flynn der Lüfte

bekämpfen sich munter gegenseitig. Praktisch alle Straßen- und Schienennetze fielen Sabotageak-

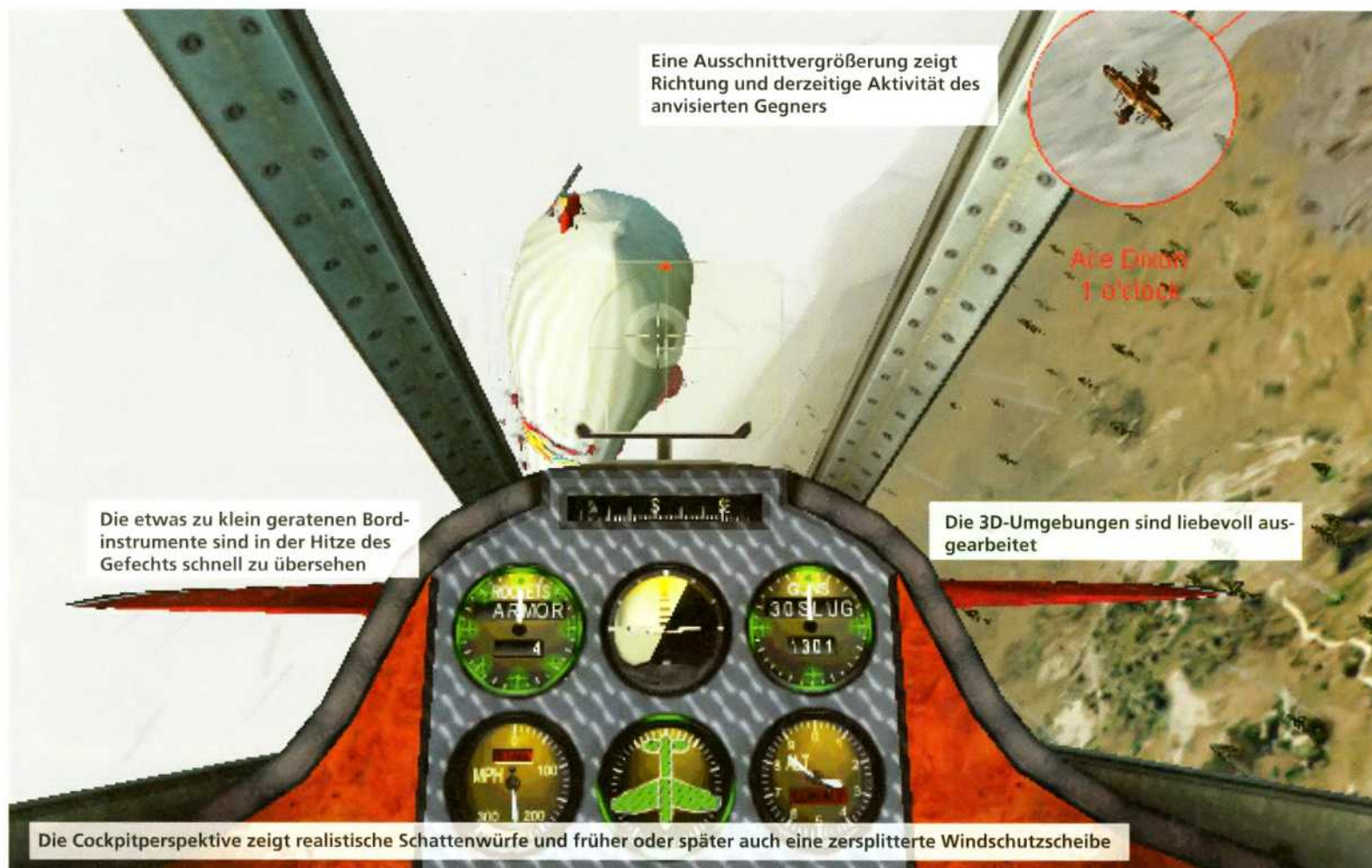
ten zum Opfer, nur am Himmel sind noch Handelsrouten offen. Schwer bewaffnete Zeppeline pflügen durch die Wolken, Lufttaxen sind ein alltäglicher Anblick. Und die Luftpiraterie blüht! Ehemalige Soldaten, abgehalfterte Hollywoodsternchen und geldgierige Amazonen haben sich zu Jagdverbänden zusammengeschlossen und hetzen gnadenlos alles, was nicht bei drei aus dem Fadenkreuz verschwunden ist. Sie sind so ein Glücksritter: Nathan Zachary, Berufsgentleman und Freibeuter bei den „Fortune Hunters“.

Die skurrile Flugsimulation von Zipper Interactive (*Mechwarrior 3*) basiert auf dem gleichnamigen Rollenspiel aus dem Hause FASA, doch dazu später mehr. Erst mal wählen wir zwischen Instant-Action, der Kampagne und drei Multiplayer-Modi für



bis zu 16 Teilnehmer. Besonders die Instant-Action dürfte bei Richthofen-Fans für Freudentränen sorgen, ist sie doch ganz ähnlich strukturiert wie das seinerzeit so beliebte *Red Baron* von Sierra/Dynamix: Innerhalb der Erzählform lassen sich sämtliche Optionen bequem aus Pull-down-Menüs heraus abändern, sodass man sich seine Missionen beliebig zusammenstellen kann – sehr amüsant. Für Himmelhunde, die am liebsten im Ru-

del fliegen, bietet sich zunächst ein klassisches Deathmatch an. Sollte „Jeder gegen jeden und Gott gegen alle“ nicht Ihr Ding sein, dann ist es vielleicht die Jagd auf die gegnerische Flagge in Capture the Flag. Und Teamworker sind schließlich am besten beim Kampf Zeppelin gegen Zeppelin aufgehoben. Im Internet lassen sich diese Spiele übrigens nur auf Microsofts hausgener MSN Gaming Zone ansteuern. Der Königsmodus ist aber auch in Crim-



Eine Ausschnittvergrößerung zeigt Richtung und derzeitige Aktivität des anvisierten Gegners

Die etwas zu klein geratenen Bordinstrumente sind in der Hitze des Gefechts schnell zu übersehen

Die 3D-Umgebungen sind liebevoll ausgearbeitet

Die Cockpitperspektive zeigt realistische Schattenwürfe und früher oder später auch eine zersplitterte Windschutzscheibe



Die meisten Zwischensequenzen kommen aus der Gameengine, Renderszenen sind eher selten

son Skies die Kampagne. Eingeleitet von einer auf alt getrimmten Rendersequenz besteht sie aus 24 Missionen, die von einer coolen Story im Stil eines typischen Hollywoodschinkens (um Liebe, Verrat und alle übrigen Klischees) umrahmt werden. Natürlich kann man Spielstände abspeichern und ebenso natürlich darf die eigene Maschine mit dem in der Luft verdienten Geld aufgepeppt werden: Von neuem Lack über Panzerungen und ver-

besserte Bordkanonen bis hin zu stärkeren Motoren reicht die Palette. Wer es sich leisten kann, darf sich auch ein ganz neues Flugzeug zulegen.

Jeder erfolgreich abgeschlossene Einsatz macht sich also auf dem Konto positiv bemerkbar. Da sind Schätze zu bergen, Technologien zu stehlen, Menschen zu beschützen bzw. zu befreien oder einfach nur möglichst viele Gegner abzuschießen – das Missionsdesign ist so abwechslungs-

reich, wie man es sich nur wünschen kann. Jeder Auftrag wird in einem Audio-Briefing anhand von Bildern der Ziele erläutert, was auch mal komisch ist: Da die gesamte Staffel an den Besprechungen teilnimmt, entspinnen sich immer wieder witzige Dialoge. Hier heißt es die Ohren zu spitzen, denn Untertitel gibt es nicht. Was es sehr wohl gibt, das sind sekundäre Ziele. Für den Erfolg der Mission sind sie nicht relevant, für den Geldbeutel durchaus. Außerdem ernten konsequente Luftkrieger natürlich mehr Ruhm als jene, die nur Dienst nach Vorschrift fliegen. Und dieser Status macht sich in Presseberichten bemerkbar, die auch der Feind liest. Ob die Gegner also schon bei Erwähnung Ihres Namens die große Flatter kriegen, können Sie nach jedem Einsatz im Tagebuch nachlesen. Hier warten neben Zeitungsausschnitten auch Fotos im herrlich trashigen Stil der 30-er Jahre, die sogar direkt aus dem Programm auf den Windows-Desktop exportiert werden können. Ein wenig getrübt wird der nette Einfall aber vom verwendeten JPG-Format, das erst in Bitmaps umgewandelt werden muss, ehe die Bilder als Wallpaper taugen. Auf die Einsatzbesprechung folgt stets eine automatische Abflugsequenz von der



Treffer werden cool visualisiert, riesige Rauchscheiden und Flammenschwänze lassen um die eigene Maschine bangen



Willkommen in New York: lebensechte Landschaften aus sechs Perspektiven



Nachts sind alle Flieger grau: erschwerte Sicht nach der Dämmerung

„Pandora“, unserem Heimatzeppelin. Endlich in der Luft kann die exzellente 3D-Grafik aus sechs Kameraperspektiven bewundert werden: bewaldete Hügel, die Hollywood-Hills, komplette Städte – und Details ohne Ende. Die Wolken sind flauschig, die Explosionen mit viel Rauch und Licht mächtig und nächtens illuminiert ein erstaunlich heller Mond die ansonsten düstere Szenerie. Im Verlauf der Kampagne kämpft man sich von den Stränden Hawaiis über Hollywood bis nach New York vor und trifft dabei auf CPU-Widersacher unterschiedlicher Güte. An ein „Ace“ sollten sich wirklich nur erfahrene Piloten wagen, die ihr Bord-MG und die un gelenkten Raketen im Schlaf beherrschen. Nun aber zurück zur FASA-Vorlage, aus der schließlich auch die seltsamen Stahlvögel im Spiel entliehen sind. Die insgesamt zwölf Maschinen wie „Curtiss-Wright J2 Fury“, „Bell Valiant Mark II“ oder „Hughes Aviation Bloodhawk“ weisen die wohl verrücktesten Designs in der Geschichte der Aeronautik auf: Manch-

mal weiß man wirklich nicht, wo eigentlich vorn und hinten ist! Die für einen Actionflugi relativ realistische Physik macht kleine Flitzer wendig und dicke Brummer träge, doch mit einem guten Flightstick (auf den die wichtigsten Funktionen serienmäßig verteilt sind) lassen sich alle Modelle beherrschen. Nur mit der dicht belegten Tastatur und der Maus abzuheben, kann dagegen bloß Hartgesottene empfohlen werden.

Der Sound schließlich entspricht dem durchgehend positiven Gesamteindruck. Charlestonmusik gibt es ebenso wie dramatische Klänge, dazu natürlich massig Effekte und deutsche Sprachausgabe. Letztere ist oft humorvoll, streckenweise aber etwas zu hektisch: Nicht immer haben wir kapiert, was uns der Wingman oder ein großmäuliger Gegner nun eigentlich sagen wollte. Drücken wenigstens wir uns also unmissverständlich aus: *Crimson Skies* ist die Flugsimulation für den besonderen Geschmack, quasi der Errol Flynn der Lüfte. Noch Fragen? (pk)



Die ausgefallenen Flugzeugdesigns basieren auf einem Rollenspiel von FASA

Crimson Skies

Origineller Actionflugi für PC-Piloten mit ausgefallenem Geschmack

81 %

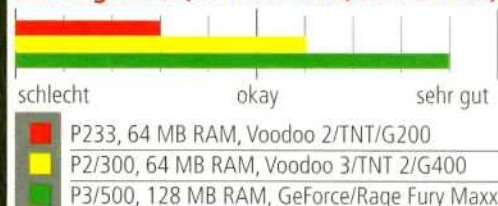


Grafik 86%
Sound 82%

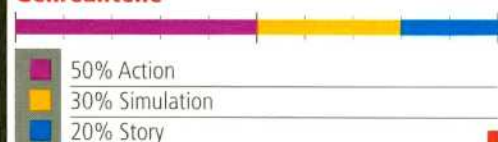
Steuerung 74%
Motivation 80%

Hersteller	Zipper/Microsoft
Online-Info	www.crimsonskies.com
Preis	ca. 99,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, 450 oder 700 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (P3/500 empfohlen) mit 64 MB RAM (96 MB für Multiplayer, besser gleich 128 MB) und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, kein Softwaremodus, für 3D-Brillen bestens geeignet
Sound	Lautstärke von Effekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick
Multiplayer	3 Modi (Deathmatch, Capture the Flag und Teamspiel) für 2 bis 16 Teilnehmer über (Null-)Modem, LAN oder auf der MSN Gaming Zone im Internet

Leistungstest (640 x 480 Pixel, volle Details)



Genreanteile



Game it!

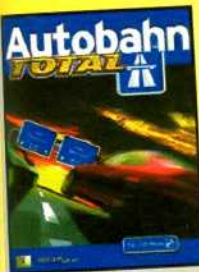
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SOFTWARE-HIGHLIGHTS November 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter www.gameit.com

Stand der Preise: 12.09.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



Autobahn Total

KD 9,99 DM
Wollten Sie nicht schon immer mal auf der Autobahn so richtig zeigen, was in Ihnen steckt, ohne dabei auf lästige Geschwindigkeitsbegrenzungen achten zu müssen? Mit Autobahn Total haben Sie die Möglichkeit hemmungslos über Deutschlands Autobahnen zu rasen, ganz egal welcher Verkehr gerade herrscht. Die anderen Fahrer werden nur noch einen Wunsch haben: Mit heiler Haut wieder nach Hause zu fahren.



Total Annihilation: Kingdoms

KD 9,99 DM
Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte.



Abomination

KD 9,99 DM
Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithful" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangt den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihren Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



Dungeon Keeper 2

KD 29,99 DM
Entdecken Sie Ihre dunkle Seite, während Sie Ihr Unterirdisches Reich erbauen. Aber nehmen Sie sich in Acht: Sie sind nicht allein... Erschaffen Sie sich eine lebendige Welt und heuern Sie ein Bestiarium von teuflischen Kreaturen an. Vergrößern Sie Ihr Reich, während Sie Ihre Mission verfolgen, ans Tageslicht zu gelangen und auch die oberen Sphären zu überfluten.



Game Gallery 1

KD 14,99 DM
Diese Sammlung enthält: Anstoss 2, Constructor, Test Drive 4, Deadlock II, Johnny Herbert Grand Prix, Forsaken, Heroes of Might & Magic II, Bernhard Langer Golf, Judge Dredd Pinball, ...



NOX

KD 29,99 DM
Wähle den Pfad des Kriegers und beweise Kraft und Schnelligkeit. In NOX kannst du sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus Deine eigenen Fallen bauen. Es gibt über 50 verschiedene Sprüche, Waffen und besondere Fähigkeiten. Versetze Berge, um Wege zu verschließen. Brich Dämme, um Feuersbrünste zu löschen, oder entflamme Pulverfässer. Die innovative Kameraführung sorgt für ganz besondere Spannung.



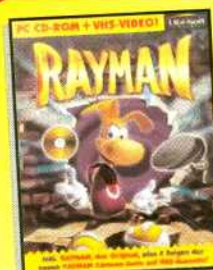
Wet Attack

KD 14,99 DM
Seit ihrem letzten Abenteuer ist Lula zur erfolgreichen Herrscherin des Planeten "Pleasure 6" aufgestiegen. Doch der fiese "Pimperator" gönnt Lula ihren Erfolg nicht und droht "Pleasure 6" zu vernichten. Als unser Held Bug auf mysteriöse Weise davon fährt, entführt er ein Raumschiff und versucht alles, um Lula zu retten.



Pizza Syndicate

KD 19,99 DM
Gute Pizzabäcker und geschickte Gastronomen machen sich auf, den Globus kulinarisch zu erobern. Die besten Pizzarezepte, die Auswahl des Standortes, des Personals und der Einrichtung entscheiden über Erfolg und Pleite. Ein perfektes Werbekonzept lockt die Bewohner von Pizzaworld in die Filialen. Der gut geschmierte Draht zum Bürgermeister bringt auch so seine Vorteile. Und schon liegen Euch die Mrtropolen zu Füßen.



Rayman 1 + Video

KD 14,99 DM
Erleben Sie die spannenden Abenteuer von Rayman und begleiten Sie ihn durch über 20 Levels und mannigfaltige Gefahren. Das Kult-Jump'n' Run des kleinen Kerls erstmalig in einer aufgearbeiteten Version für Ihren PC.



Prince of Persia 3D

KD 9,99 DM
Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine saubere 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm banen.



Star Craft dt

KD 14,99 DM
Stürzen Sie sich in eine tödliche Mischung aus Weltraumduellen, Oberflächenmissionen und Gebäudekampf. Befehligen Sie geheime Spionage-Agenten, Tarnkappen-Jäger, Protoss Hohe Tempel oder Zerg-Schänder während Ihres Eroberungszugs durch die Galaxis.



FLY!

KD 9,99 DM
Ein akkurates Fluggefühl sowie eine sehr schöne Darstellung der Landschaftsgrafiken zeichnen diese Simulation aus. Heben Sie ab und kontrollieren Sie Ihre Maschine. Sie haben die Wahl zwischen Propellermaschinen oder kleineren Jets. Auf das Fluggefühl wurde allergrößter Wert gelegt.



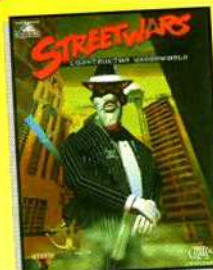
Seven Kingdoms 2

KD 9,99 DM
Als König eines von sieben Reichen müssen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschafts-, Forschungs- und Diplomatiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgemissionen übernommen werden. Stark verbesserte Grafik.



Racing Simulation 2 plus Renntraining

KD 9,99 DM
Auf 17 Kursen geht es rund: jeder Rennwagen ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennstrecken sind absolut detailgetreu nachgebildet, mit allen Änderungen zur vorherigen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielmodi vom Einzelrennen bis zum Karrieremodus. Inklusive Renntraining mit Christian Danner.



Streetwars

KD 9,99 DM
Fortsetzung der bitterbösen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit unfairen Mitteln versuchen Sie, Mieter für Ihre Immobilien zu gewinnen und den Bewohnern der Häuser von Konkurrenzunternehmen das Leben schwer zu machen. Extrem fesselnd und mit viel schwarzem Humor...

Bequem bestellen:

in Deutschland:

- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: <http://www.gameit.com>
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

in Österreich:

- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: <http://www.gameit.com>
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wie für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

**Versandkostenfreie Lieferung
bei Warenwert über 180,00 DM!**

Versandkosten:

- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Produktinfo 006

Rufen Sie uns an...

0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr

SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game It!-Hotlines:

Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24

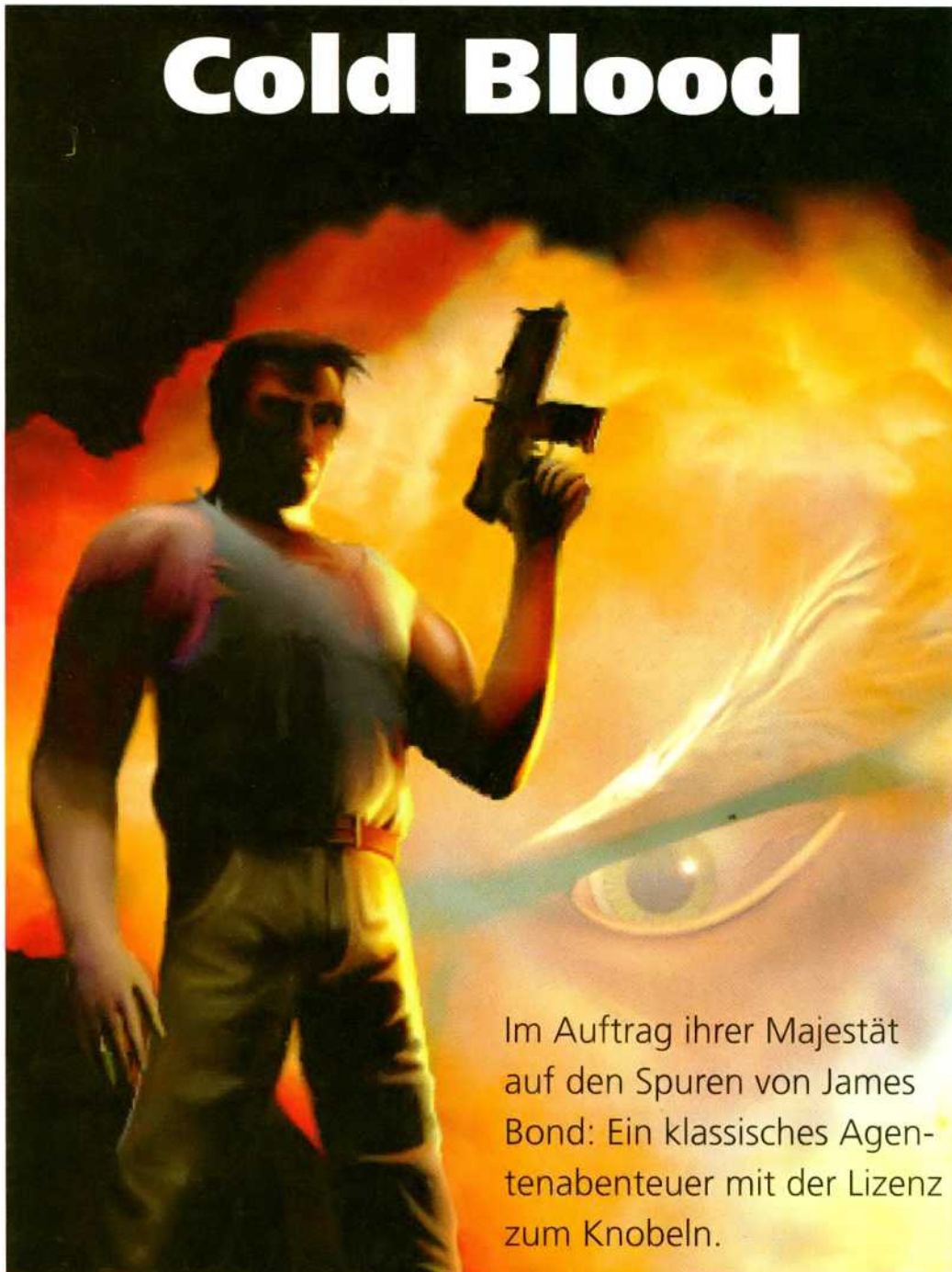
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25

Computer: 0190 / 882 419 33

Internet: 0190 / 882 418 84

täglich von 8-24 Uhr * 3,63 DM / Min.

Cold Blood



Im Auftrag ihrer Majestät auf den Spuren von James Bond: Ein klassisches Agentenabenteuer mit der Lizenz zum Knobeln.



Die vielen gerenderten Zwischensequenzen können sich durchaus sehen lassen

Zwischen China und der ehemaligen Sowjetunion befindet sich der fiktive Staat Volgia. Hier war der britische Geheimagent John Cord auf der Suche nach einem verschwundenen Kollegen, als er einer Verschwörung auf die Spur kam. Doch John Cord wurde erwischt und gesteht seinen Folterknechten nun sieben Spielkapitel lang seine Taten. Im achten Abschnitt holt die Vergangenheit die Gegenwart ein, in Level neun schlagen Spieler und Spion kaltblütig zurück.

Drei Jahre nach *Baphomets Fluch 2* meldet sich Revolution Software mit einem Adventure zurück, dessen futuristische Story irgendwo zwischen James Bond und „12 Monkeys“ angesiedelt ist: Seit dem Amiga-Klassiker *Flashback* hat man nicht mehr eine so gekonnte Verknüpfung von Zeitsprüngen und Rückblenden mit Rätseln und Actioneinlagen erlebt. Allerdings war der Held vor acht Jahren wesentlich beweglicher als unser moderner Topagent. John Cord beherrscht relativ wenige Aktionen (benutzen, ziehen, schießen, ducken), ist erstaunlich schwerfällig im Umgang mit der Waffe und lässt sich zu allem Unglück auch noch recht ungenau dirigieren.

Besser ein solches als gar kein Adventure, denkt da der ausgehungerte Genrefan und macht sich daran, dem korrupten Präsidenten von Volgia seine Weltherrschaftsgelüste auszutreiben. Der will mit Hilfe des außerirdischen Stoffes „Blue Nephilin“ überlegene Waffen- und Computersysteme entwickeln, während unser eins dies mittels Joypad, Stick oder der Cursortasten zu verhindern sucht – die Steuerung ist alles andere als klassisch und erinnert mehr an Actionabenteuer à la *Tomb Raider*.

Dank seiner „Remora-Einheit“ am Handgelenk kann sich John Cord in Computersysteme hacken, Datenbanken abrufen oder Kontakt zum Hauptquartier aufnehmen. Bei sonstigen Gesprächen kommt das gängige Multiple-Choice-Verfahren zum Einsatz. Zu Beginn muss man John an ein paar Wachen vorbeischmuggeln, um in eine Uranmine zu gelangen, wo der amerikanische Kollege verschollen ist. Das Gameplay setzt dann noch oft auf Stealthtaktiken, generell bleibt man besser unentdeckt und schleicht im Stil von *Dark Project: Der Meisterdieb* auf leisen Sohlen durch die Gebäude. Immer ist das natürlich nicht möglich, aber Cord verfügt

ja über die Lizenz zum Töten sowie eine großkalibrige Pistole. Oft ist es auch sinnvoll, Wachpersonal hinterrücks mit einem Schlag in den Nacken auszuschalten. So manches Opfer kann dann noch um ein volles Magazin oder ein Medipack erleichtert werden. Praktisch, da bei Schusswechseln häufig Munition und Lebensenergie gleichermaßen in Mitleidenschaft gezogen werden.

An einem sternartigen Aufblinken erkennt man anderweitig nützliche Gegenstände (werden teils automatisch mit bereits im Inventar lagernden Items kombiniert), von denen jedoch nicht an allen Schauplätzen welche zu finden sind. Überhaupt scheinen viele Räume und Örtlichkeiten für die Handlung nicht relevant zu sein, was zwangsläufig zu einer Menge

nerviger Laubarbeit führt. Immerhin sind die Lösungen der Rätsel meist logisch nachvollziehbar, eher scheitert man wegen

Spion mit Ladehemmung

der hakeligen Steuerung an der Ausführung. Sollte z.B. verspätetes Ziehen der Waffe zum verfrühten Heldentod führen, ist das kein Beinbruch: Spielstände dürfen jederzeit angelegt werden.

Größter Pluspunkt von *Cold Blood* dürfte neben der packenden Handlung die düstere Atmosphäre des Spiels sein. Die schummerig ausgeleuchteten Locations sind (neben den starren Kamerawinkeln) aber auch dafür verantwortlich, dass Türen und Durchgänge gerne mal übersehen werden. Vor diesen Kulissen agieren wunderbar animierte Polygoncharaktere, denen man kleine Detailmängel in der Ausarbeitung gerne nachsieht. Und weil coole Musikstücke die Spannung bisweilen ordentlich in die Höhe treiben, wird selbst das Fehlen dezenter Hintergrundmelodien nicht störend wahrgenommen. Ein weiterer kleiner Webfehler im Klangteppich ist die gegenüber dem englischen Original etwas abgehakt und aufgesetzt wirkende deutsche Sprachausgabe – besonders Superagent Cord ist allzu sehr um lässige Sprüche bemüht.

Cold Blood ist also insofern enttäuschend, als es hätte ein richtig tolles Spiel werden können. Mangels Alternativen werden sich PC-Abenteurer aber auch so endlich mal wieder köstlich amüsieren, zumal einen die futuristische Story im Lauf der Zeit mehr und mehr in den Bann zieht. (tk)



Die Betätigung dieser riesigen Maschine legt einen Geheimgang frei



Bei sturen Besitzern wichtiger Gegenstände hilft manchmal nur noch die Überzeugungskraft einer Bleispritze



Nur mit der auf Tri-Nephilin-Technologie basierenden EMP-Mine kann man den zähen Wachrobotern den Garaus machen

Cold Blood

Agentenabenteuer mit Detailmängeln

73 %

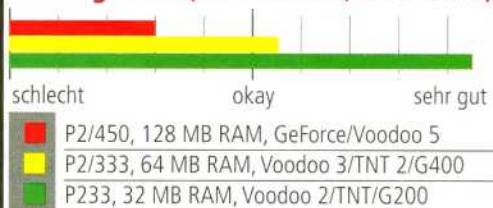


Grafik 74%
Sound 70%

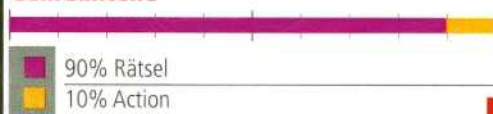
Steuerung 64%
Motivation 75%

Hersteller	Revolution/Ubi Soft
Online-Info	www.revolution.co.uk
Preis	ca. 99,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Geübte
Datenträger	3 CDs, 400 oder 1380 MB auf der HD
System	ab einem P233 MMX mit 32 MB RAM (besser P2 mit 64 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen geeignet
Sound	Lautstärke von Sprache, Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Joypad
Multiplayer	nein

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



Genreanteile





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

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 - 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 - 07425/33840

86150 Augsburg
WIAL Shop
Karlst. 2 / Ecke Karolinenstr.

87435 Kempten
In der Brundstatt 6 - 0831/17762

87527 Stuhlfen
Magic Media
Blumenstraße 17

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 - 09231/667650

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

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

PC CD-ROM PREISKNALLER

3D Ultra Power Pack - 4 Titel in einem Paket	24,99	Der Krieger	24,99	Hexen 2	9,99	Outlaws	24,99	Superbike 99 Classic*	24,99
3D Ultra Power Pack - 4 Titel in einem Paket	24,99	Der Krieger	24,99	Hexen 2	9,99	Outlaws	24,99	Star Trek: Captain Edition*	34,99
101 Airborne	24,99	Der Wächter der Schatten	19,99	Homeworld	24,99	Panzer General IV	39,99	Star Trek: Birth of Federation	9,99
Abe's Oddysee: Oddworld	9,99	Descent 3	19,99	ibiza Comic Poker	9,99	Panzer General	9,99	Star Wars: Behind the Magic	29,99
Age of Wonders	34,99	Descent 3 - Mercenary	29,99	Incubation	24,99	Passion Pinball	24,99	Star Wars: Rebellion	39,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99	Devil Inside	24,99	Incubation	24,99	Peacemaker	34,99	Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
Akte Europa	29,99	Die by the Sword US	9,99	Imperialismus 2	34,99	Phantasmagoria 1	24,99	Star Wars: Racer	39,99
ALL YOU CAN PLAY - Action Pack	34,99	Die Siedler 2 Gold	24,99	Imperialismus 2	34,99	Phantasmagoria 2 (kein Index)	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
dt. Adventure Pack	34,99	dt. Mission 1	14,99	Imperium Galactica 1	9,99	Phoenia	24,99	Star Wars: Rucksack	9,99
dt. Rugsimulationen Pack	24,99	dt. Mission 2 - Amazonen	24,99	Incubation Mission	24,99	Pinball Classics Vol. 1	24,99	Starcraft	14,99
dt. Handels Pack	34,99	Die Völker SP	24,99	Indiana Jones 5	39,99	Pinball Classics Vol. 2	24,99	Streetvars	9,99
dt. Pinball Pack	34,99	Diplomacy	24,99	Interstate 76 Nitroriders	19,99	Pirates Gold	9,99	Sumpphühner	24,99
dt. Racing Pack	34,99	Dogz 4	24,99	Interstate 82	29,99	Pizza Syndicate	19,99	Supreme Snowboarding SP	24,99
dt. Sport Pack	34,99	Driver SP*	24,99	Israeli Air Force Classic*	24,99	Police Quest 1+2	24,99	Syndicate Wars	9,99
dt. Strategie Pack	34,99	Dune 2000 Classic	29,99	Jagdwildband 44	39,99	Prince of Persia	24,99	System Shock 2 Classic*	24,99
Allystyle Fighter	34,99	Dungeon Keeper Gold	19,99	Jagged Alliance 2	29,99	Prisoner of Ice	9,99	Tellurian Defense	24,99
Alone in the Dark 3	9,99	DK Gold+Magic Carpet 2	29,99	Jeon Knights - Mission	39,99	Privateer 2: The Darkening	9,99	Theme Park	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99	Dungeon Keeper 2 Classic*	29,99	Kicker - Der Fußball-Manager	24,99	Pro Pinball: Big Race USA	24,99	Theme Park+Theme Hospital	34,99
dt. Mission: Alien Crossfire	24,99	Dynasty General	29,99	Killerloop	14,99	Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99	Theme Park World	29,99
Amerzone	24,99	Earth 2140	9,99	Komplett gelöst 3	19,99	Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99	Tiger Woods PGA Tour 2000	9,99
Apache Longbow	9,99	Earth 2150	34,99	Lands of Lore 3	9,99	Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99	Trophy Bass 4*	19,99
Apache/Havoc	24,99	Eastern Front	29,99	Larry Correlation	29,99	Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99	Tomb Raider	34,99
Armored Fist 2 Classic	29,99	Eliminator	14,99	Legacy of Kain: Soul Reaver	24,99	Rem Battle 3D	24,99	Transport Tycoon	24,99
Armored Fist 3	29,99	Emergency - Fighters for Life	19,99	Legend of the Red Dragon	34,99	Rent-a-Hero	14,99	Tomb Raider 3	34,99
Asterix-Streit um Gallien	24,99	Euro 2000	24,99	Links LS 2000 - 10 Course Pack	39,99	Revolit	24,99	Tomb Raider 4	39,99
Atari Arcade Hits 2	19,99	European Airwar	24,99	Little Big Adventure 1	9,99	Ring der Nibelungen	24,99	Tombstone 1882*	39,99
Atlantis 1+2 Bundle*	39,99	Extreme Mountain Biking US	14,99	LKW-Racer	9,99	Road Rash	9,99	Touring Car Championship 1	24,99
Autobahn Raser 1	19,99	Extreme Pinball	9,99	Lords of the Realm 2 + Mission	34,99	Rollage Stage 2	34,99	Total Annihilation	9,99
Autobahn Raser 2	29,99	Extractors	4,99	Lucas Arts: 10 Adventures	34,99	Rollage Stage 2	34,99	Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Autobahn Total	29,99	Faust	29,99	M1 Tank Platoon 2	24,99	Rollage Stage 2	34,99	Transport Tycoon	24,99
Axis & Allies	24,99	Fighting Steel	34,99	Madness	29,99	SAGA - Age of Vikings	24,99	Trick Style	9,99
Baldur's Gate SAGA	39,99	Field & Stream Hunting*	19,99	Madness	29,99	Schleichfahrt	24,99	Trophy Bass 4	19,99
Ball of Steel	9,99	Flanker 2.0	34,99	Master of Orion 1	9,99	Sentinel Returns	9,99	Turok 2	14,99
Baphomet's Fluch	14,99	Fly	9,99	Mech Commander	34,99	Sentinel Returns	9,99	Tzar	34,99
Battle Isle Platinum Edition*	39,99	Forsaken	14,99	Mechwarrior 2	9,99	Seven Kingdoms 2	9,99	UEFA Champ League 98/99	9,99
Battle Zone	9,99	Frogger 2	29,99	Mechwarrior 2	9,99	Shadowman	9,99	Ultimate NASCAR Speed Pack	34,99
Battle Zone 2	9,99	F1 Racing Sim 2+Add-on	9,99	Mechwarrior 3	24,99	Shadow Company: Left for Dead	9,99	Ultimate Racer 450 PS	19,99
Battle Zone 3	9,99	F1 Profi 2000	24,99	Midnight Madness	24,99	Shanghai 2 Drachenaugen	9,99	Wall Street Trader	29,99
Battle Zone 4	9,99	F1 Stephen King + Die Siedler 2	34,99	Monopoly Junior	9,99	Shanghai Dynasty	24,99	Warcraft 2: Battletent	34,99
Battle Zone 5	9,99	F16/17/29 Double Pack Classic	29,99	Monopoly Star Wars	24,99	Shanghai Dynasty II - Second Dynasty	29,99	Warhammer 40K-Chaos Gate	24,99
Breakout	29,99	F22 Raptor	29,99	Monopoly WM Edition	9,99	Silent Service 2	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Bundesliga Profi 2000	19,99	Gabriel Knight Anthology	34,99	Moorhuhn Jagd 2	19,99	Sim City	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
C 64 Spiele	9,99	Gabriel Knight 3 - Gold	34,99	Motorcross Madness	29,99	Sim City Classic	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Caesar 3	14,99	Galador	9,99	Moto Racer 2 Classic	29,99	Sim Farm	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Caesar Platinum (1-3)	39,99	Game Gallery	14,99	Nascar Speed Pack	34,99	Sim Life	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Catz & Co.	24,99	Game Gallery Millennium	29,99	NBA 2000 Classic*	9,99	Sim Tower	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Chroniken d. schw. Mondes	24,99	Game Gallery Millennium	29,99	Need for Speed 3 Cl.	9,99	Skat: Grand Overt	24,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Civilisation: Call to Power	34,99	Game Gallery Millennium	29,99	Need for Speed 4 - Brenner der Asphalt	39,99	Skat: Grand Overt	24,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Civilisation 2: Test of Time	24,99	Game Gallery Millennium	29,99	Nerv Arena	39,99	South Park Luv Shack	9,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Colin McRae Rally Classic	24,99	Game Gallery Millennium	29,99	Newman Haas Racing	9,99	Space Arcade Collection	14,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Colonization	9,99	Game Gallery Millennium	29,99	Nice 2 Kingsize	24,99	Space Clash	39,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Comanche Gold Classic	29,99	Game Gallery Millennium	29,99	Nocturne	19,99	Spirit of Speed	24,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Command & Conquer 1: Megabox	29,99	Game Gallery Millennium	29,99	Nox	29,99	Sports Car GT Classic	29,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Commandos Double Pack	29,99	Game Gallery Millennium	29,99	Outcast	14,99	Sports Car GT Classic	29,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Croc 1 Classic	29,99	Game Gallery Millennium	29,99			Sports TV Boxing	24,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Dark Project Gold	34,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Dark Omen + Synd Wars Classic	34,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Darkstone	29,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Deathtrap Dungeon	29,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Delta Force	29,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99
Der Industriegigant Gold	24,99	Game Gallery Millennium	29,99					Warhammer 40K-Rites of War	24,99

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

PC CD-ROM

12 O'Clock High	69,99	Daikatana engl	79,99	Ford Racing	69,99	Might & Magic 7	74,99	Starship Soldiers	74,99
Age of Empire Gold	69,99	Dark Project 2	79,99	Formel 1 99	69,99	Might & Magic 8	74,99	Starship Troopers*	64,99
Age of Empires 2	79,99	Dark Reign 2	69,99	Fritz 6	74,99	Might & Magic Mill	69,99	Star Trek - Armada	69,99
dt. Khan (Mission)	19,99	Dark Reign 2 engl	79,99	Frontierland - Der Eisenbahnpionier	74,99	Moho*	74,99	-Captain's Chair	29,99
dt. Missionen und Kampagnen	24,99	Delta Force 2	69,99	Frontschweine*	74,99	Monopoly 2000	59,99	-Conquest Online	39,99
dt. Offizier: Moon: The Conquerors	54,99	Demarrage	44,99	Gabriel Knight 3	69,99	Moon Project*	44,99	-Creator War 2*	74,99
Age of Sail 2*	74,99	Demolition Rider	59,99	Game Maker Pro*	84,99	Motorcross Madness 2	64,99	-Der Aufstieg	39,99
Alliance eDA	69,99	Demon World 2 *	74,99	Game Pro: Starter Kit 4.0* incl. Porto	89,99	Motocross*	74,99	-Klingon Academy	74,99
Alone in the Dark 4*	79,99	Der Clou 2*	74,99	Games Choice*	49,99	Music 2000	69,99	-New Worlds*	64,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99	Der Patrizier 2*	74,99	Spiele Sammler 10 Teil: Age of Wonders	74,99	NBA 2000 incl. Porto	79,99	-Voyager	79,99
Anno 1602 Königsedition	54,99	Der Trainer 2	49,99	Mania Gothic: GTA 2, Hidden & Dangerous (P.)	74,99	Need 4 Speed 4	79,99	-Voyager Special Edition	99,99
Antipf: Der RTL Fußball Manager	74,99	Der Urlaubsbraser	59,99	Giant's	64,99	Need 4 Speed Motor City* incl. Porto	79,99	Star Wars	64,99
Anstöß 3	79,99	Der Verkehrsgigant	72,99	Gorals: Lost Souls*	74,99	Need 4 Speed Porsche incl. Porto	89,99	-Droids	39,99
Amstoss Action*	59,99	Descent-Freespace 2	64,99	Gothic *	74,99	NHL 2001* incl. Porto	89,99	-GunGan: Die neue Welt	39,99
Aqua*	79,99	Deus Ex US-Box mit dt. Anl.	74,99	GP World	54,99	No One Lives Forever* incl. Porto	79,99	-Magie eines Mythos	44,99
Arctura	69,99	Diablo 4 - Mission	34,99	Grandmaster Chess*	69,99	Odyssey	74,99	Stunt GP	54,99
Army Men-Air Tactics	54,99	Diablo 2	79,99	Grand Prix 3	69,99	Oil Tycoon*	69,99	Sudden Strike	79,99
Army Men in Space	54,99	Die Gilde*	74,99	Grand Prix Evolution	59,99	Omikron - The Nomad Soul	79,99	Summoner*	79,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99	Die Siedler 3 + Amazonen	74,99	Gromada*	74,99	Paris 1313*	59,99	Superbike 2000	69,99
Art of War 2	69,99	Die Siedler 3 Gold	79,99	Ground Control	74,99	Pharao + Caesar 4	74,99	Super 1 Karting	69,99
Asheron's Call	69,99	Die Siedler 4*	79,99	Gunsch 3	69,99	dt. Mission: kleopatra	39,99	Super Snowboarding	69,99
Atlantis 2 dt.	79,99	Die Völker Gold	54,99	GUSZ Quiz	54,99	PGA Golf 2000	44,99	Suzuki Alstare Racing	54,99
B 17 Mighty Eight*	69,99	Dino Crisis	69,99	Half Life Generation Pack	64,99	Plainscape Torment	64,99	Swat 3 Elite Edition*	49,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99	Dracula Resurrection	69,99	dt. Opposing Force	39,99	Player Manager 2000	69,99	Tachyon	69,99
Baldur's Gate 2*	79,99	Dragon Fire	64,99	Half Life: Generation v2*	44,99	Play the Games Vol. 2	49,99	Team Alligator	74,99
Battle Isle 5: incl. Porto	89,99	Dragon Stories	44,99	Hazard	59,99	Play the Games Vol. 3	49,99	Techno Mage*	72,99
Billard Nights	59,99	(Bright+Betrayal at Antara+Rudd. nach	69,99	Heavy Metal FAKK 2	74,99	Pokemon Druckstudio blau	44,99	Test Drive 6	69,99
Black & White*	89,99	Kronor	69,99	Heroes of M&M 3 Double P.	74,99	Pokemon Druckstudio rot	44,99	Theocracy	69,99
Blair Witch Project 1 - Rustin Parr*	44,99	DSF All Star Tennis 2000	59,99	dt. Expansion Set	44,99	Police Quest Swat 3	64,99	The Final Curse*	69,99
Blair Witch Project 2*	44,99	DSF Ultimate Golf	59,99	HOHM 3: Shadow of Death eDA	69,99	Pro Pinball Collection	64,99	TNN Outdoors Pro Hunter 2*	74,99
Blizzard Anthology	44,99	Duke Nukem*(nicht...Forever)	44,99	Heroes of M&M Trilogy*	74,99	Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99	Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
(Diablo + Warcraft 2 + StarCraft + dt.	64,99	Dukes of Hazard Racing	74,99	Hidden & Dangerous Double P.	74,99	Rainbow Six Gold	59,99	Troopers Gate	49,99
Broodwar)	64,99	East Front 2	64,99	Homepage Creator	44,99	Rallymasters	69,99	Tribes 2*	64,99
Bleem	49,99	Encyclopedia Brit. 2000	74,99	Homeworld 2: Catalyst* incl. Porto	54,99	Real Trainer 3	49,99	Triple Play 2000 incl. Porto	79,99
Bugdom*	44,99	dt. Deluxe	119,99	Honda Motocross Grand Prix	69,99	Real Never Ending Story*	74,99	Trivial Pursuit 2000	59,99
Bundesliga Manager 2000	64,99	Ernenverpackt-Comandeur-Hum	69,99	Imperium der Anwesen* incl. Porto	79,99	Reach for the Stars 2	69,99	UEFA Champions League 2000	74,99
Bundesliga Stars 2000	74,99	Europa Universe*	69,99	Imperium Galactica 2	69,99	Renegade Racing	64,99	Ultima 9 Ascension	69,99
Bundesliga Stars 2001 incl. Porto	79,99	Evil Dead*	44,99	Insane*	74,99	Resident Evil 3*	79,99	Ultima World Edition	69,99
Bundesliga 2001-Fussball incl. Porto	79,99	Everquest + Ruins of Kunark eV	74,99	Infestation	44,99	Revenant	79,99	dt. Renaissance	29,99
Business Tycoon	69,99	Evolve	69,99	Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99	Riding Star	69,99	Unter schwarzer Flagge	79,99
Bust a Move 4	54,99	Extreme Biker	44,99	Jetfighter 4*	74,99	Risiko 2	59,99	Urban Chases	74,99
Caesar's Palace 2000	54,99	Extreme Biker	44,99	Käfer Total	59,99	Rising Sun	69,99	USAF-US Air Force	69,99
Carmageddon TDR 2000	69,99	F1 Champ 2000* incl. Porto	89,99	Kiss Pinball*	44,99	Roland Garros Tennis 2000	64,99	V-Rally 2 Expert Edition*	69,99
C&C 3: Conquest	44,99	F1 2000 incl. Porto	89,99	Kiss Psycho Circus	74,99	Roller Coaster Tycoon	49,99	Vampire: Die Maskerade dt. engl	79,99
Close Combat Trilogy US	89,99	F1 2001* incl. Porto	89,99	Legi Alpha Team*	44,99	Roller Landscapes (2 Add-Ons)	34,99	dt. Special-Edition im Sarg	119,99
Close Combat 4	69,99	F1 World Grand Prix 99	79,99	Logo: Stunt Rally*	74,99	Rune*	74,99	Vikings	74,99
Cold Blood 3	54,99	F 22 Lightning 3	69,99	Lesure S. Larry Casino	47,99	Satanica	59,99	Virtual Pool Hall	54,99
Cold Blood*	79,99	F/A 18	64,99	Le Mans 24	64,99	Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99	Virtual Skipper	59,99
Colin McRae Rally 2*	79,99	F/A 18 Super Hornet	64,99	Lemmings Revolution	59,99	Die Sims	74,99	Wall Street Tycoon	69,99
C & C 3 engl.	39,99	Falcon 4.0	54,99	Links LS Kurs Coll.	49,99	dt. Mission: Das volle Leben	29,99	Warrior's Battlery	74,99
C & C 3: Conquest incl. Porto	44,99	Fifa 2000 incl. Porto	84,99	Links LS 2000	49,99	Shadow Shocks	44,99	Wild Wild West	59,99
C & C 2 Megabox	44,99	Fifa 2001* incl. Porto	84,99	Longest Journey	74,99	Shogun	69,99	Worms: Armageddon	49,99
C & C 3 Megabox Ibt. Porto	74,99	Final Fantasy 8	79,99	Majesty	62,99	Shogun	69,99	X-Beyond the Frontier	39,99
Command & Conquer: Renegade* 79,99	79,99	Fire Team	79,99	Maritain Gothic: Unification	74,99	Sim City 3000 Deutschl.	69,99	dt. Mission X-Tension	34,99
C & C Alarmst. 2 incl. Porto	89,99	Flight Unlimited 3	74,99	Max Flight	64,99	Simon the Sorcerer 3*	69,99	dt. Special Spiel+Mission	59,99
Creatures 3	69,99	Flugsimulator 2000 Pro	119,99	Max Payne*	84,99	Slave Zone	69,99	X-Files: The Game	79,99
Croc 2	44,99	Fly 2K	74,99	MDK 2	64,99	Soft DVD Max	49,99	You don't know Jack 3	74,99
Crusaders of M&M	44,99	Flying Heroes	74,99	Mercedes Benz Truck Racing	64,99	Soulbringer	74,99	Zentorno	59,99
Cultures - Die Entdeckung Vinlands	79,99	Flugsim. Flugsim.* anfordern!	74,99	Metal Fatigue	69,99	Spec Ops 2	59,99	Zeus, Herrscher des Olymp*	79,99
Daikatana	69,99	Flugsim. Commander	69,99	Midtown Madness 2*	69,99	StarLancer	84,99		



RollerCoaster Tycoon

Landscaping and Expansion

RollerCoaster Tycoon

Landscaping and Expansion

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

PC ACTION 09/2000

① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: www.gameit.com

④ E-mail: info@gameit.com

⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

**Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

Liste „Kindersoftware“* anfordern
 Liste „Kindersoftware“ anfordern
 ADDY, Ubsift, Ravensburger, Tivola,
 Disney u.v.m.
Liste „Zubehör“* anfordern
Netzwerkbundle:
 2 Karten, Ser. Hub (10 Mbps) **109,-**
 2 TP Kabel

CH Products

Flightstick Pro	124,-
F 16 Combat Stick	189,-
dst. USB	214,-
F 16 Flightstick	189,-
Flight Stick Pro	124,-
Flight Sim Yoke	239,-
Flight Sim Yoke USB	269,-
Force FX Feedback	165,-
Mad 1	34,-
Pedals	139,-

Pedals Pro
Pedals Pro USB
Throttle
Throttle Pro
Virtual Pilot
Virtual Pilot Pro

Gravis
Analog Pro Joystick
Gamepad
Gamepad Destroy Tilt
Gamepad Stinger (Laptop)
Xterminator Dual Contr.
Xterminator Gamepad
Gamepad Pro (auch USB)

209.99	Cordless Track Man I
259.99	Gaming Mouse
34.99	MouseMan Wheel
179.99	Wheel Mouse Optical
169.99	MouseMan Wheel O
179.99	Extreme Digital 3D USB Interceptor
19.99	Force FFB-Joystick US
19.99	Gamepad USB+Game
54.99	Gamepad Extreme USB
49.99	Maple(yellow)
49.99	Rumble Pack
99.99	Thunderpad
84.99	
29.99	
	Microsoft Sidewinder
	Gamepad Pro
	Dual Strike
29.99	Freestyle Pro
99.99	Plug and Play (USB)
72.66	Precision Pro Joystick

129.99	Force Feedback Pro 2.0 Stick
79.99	Force Feedback Stick USB*
79.99	Force Feedback Wheel USB*
69.99	Precision Pro Racing Wheel
89.99	Game Voice
1069.99	Intellimouse Explorer
99.99	Intellimouse Optical
189.99	IntelliEye
44.99	Cordless Wheel Mouse
2074.99	Trackball Optical Shooter
144.99	Streamline Commander 2.0 USB
79.99	Netural Keyboard
19.99	Natural Keyboard Pro
	Salitek
59.99	Dashboard
89.99	Game Mouse 1
89.99	Game Mouse 2 (Pad + Mouse)
34.99	Pad P 2000 Freestyle
99.99	Pad P 750

199,99	Cyborg 3D Digital Stick - auch USB89,99	
179,99	Re-Game Wheel	189,99
239,99	Re-Game Nightstick	59,99
99,99	R3 Racing Wheel	139,99
89,99	R4 Force Feedback Racing Wheel	219,99
99,99		
79,99	Guillemot	
79,99	Ferrari Lenkrad	94,99
59,99	Ferrari FF Lenkrad	229,99
64,99		
44,99	Soundkarten 3D Grafikkarten & DVD	
94,99	Creative Labs	
	SB Live 1024 PCI	129,99
	SB Live Platin PCI	429,99
	SB 4 Point Star: 1000	144,99
39,99	Creative 3D Blaster GTS2 32 MB	
49,99	AGP	649,99
89,99	Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4	
54,99	AGP	649,99

5889,99
59,99
189,99
129,99
el 219,99

94,99
229,99

n & DVD

129,99
429,99
144,99

2 MB
649,99

RAM 4
649,99

Homeworld 2

Homeworld 2* (incl Porto)

54,99 DM

PORTO
FREI



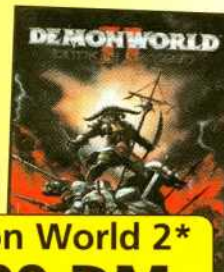
Battle Isle 4
89,99 DM



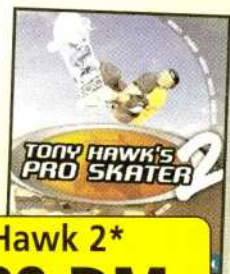
Cultures: Entdeckung Vinland
79,99 DM



Panzer General*
69,99 DM



Demon World 2*
74,99 DM



Tony Hawk 2*
59,99 DM



Battle Isle PLAT.*
39,99 DM



Die Siedler 4*
79,99 DM

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit **Vorbestellungs-Service!** Probier's aus unter **www.gameit.com !!!**



Gamers Choice*
49,99 DM



Blair Witch*
44,99 DM

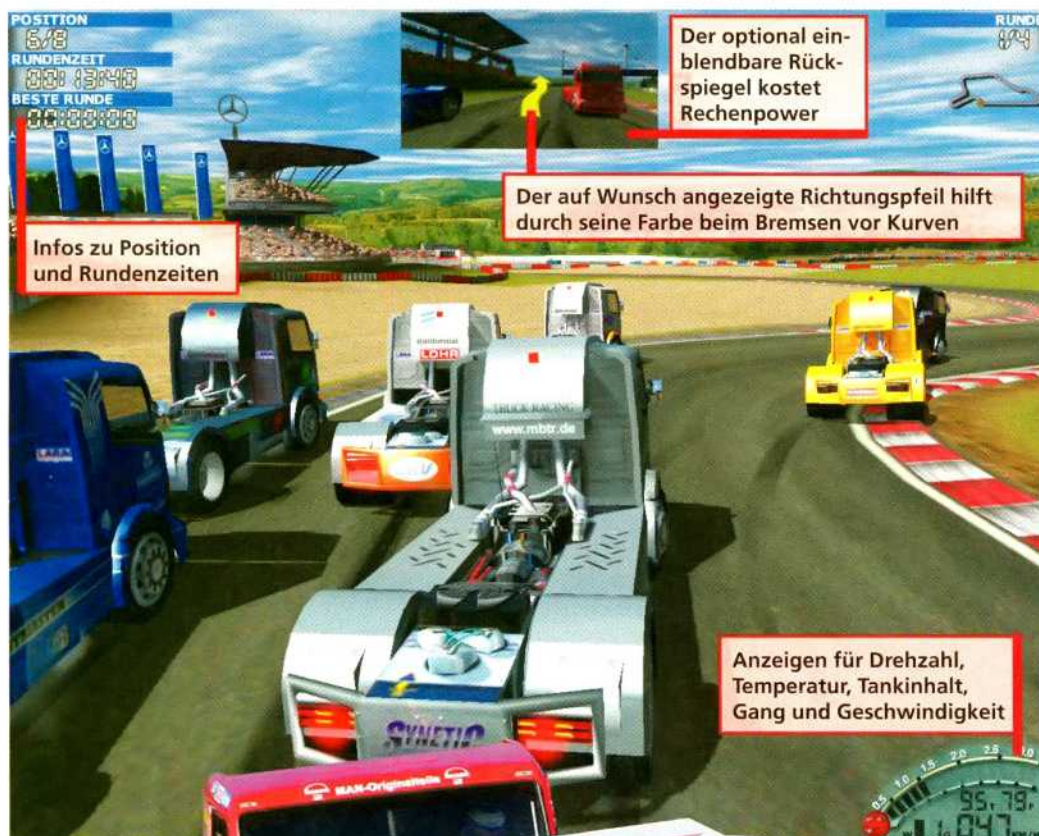


Anpfiff:Fußball Manager
74,99 DM



- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
(Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Mercedes Benz Truck Racing



Brummi-Rennen auf dem PC statt der Autobahn? Nur nicht voreilig die Nase rümpfen, Synetics behäbige Stahlkolosse haben es in sich: Hier geht ein echtes Genre-highlight an den Start!

Man mag bemängeln, dass das acht Teilnehmer starke Feld lediglich aus einem Fahrzeugtyp vom titelgebenden Autohersteller besteht. Auch, dass der fünf Tonnen schwere König der Landstraße ganz realistisch einen Geschwindigkeitsbegrenzer in der Krone hat, der ihn regelkonform mit nicht mehr als 160 Stundenkilometern über die elf Kurse donnern lässt. Andererseits waren die Entwickler von Synetic so *NICE*, in die umfassenden Optionen auch einen Geschwindigkeitsmodus zu packen, mit dem an die 250 Sachen erreicht werden können. Das geht dann halt zu Lasten der ansonsten sehr realistischen Fahrphysik: Grip wie in einem Arcaderacer. Der Rest vom Einstellfest ermöglicht dem PC-Piloten das Gameplay nach Belieben an die eigenen Bedürfnisse bzw. die seiner Rechnerkonfiguration anzupassen. Die Renndistanz ist also ebenso variabel wie Wetterbedingungen oder Fahrzeugschäden; Detailstufe, Sichtweite, Auflösung etc. obliegen dem Spieler. Damit selbst ein Anfänger mal die schwarzweiß karierte Flagge als Erster zu sehen bekommt, ist auch die Stärke der Gegner von einem bis zu vollen 100 Prozent regelbar. An der höchsten Stufe dürften sich dann selbst Profis die Zähne ausbeißen, denn es ist nicht eben leicht, so einen Truck bei hohem Tempo auf der Ideallinie zu halten. Man meint das Gewicht des tonnenschweren Un-





Auf der Teststrecke des Reifenherstellers Continental muss eine 180-Grad-Steilkurve durchfahren werden



Die Lenkbewegungen in der Cockpitsicht sind nicht ganz so gut gelungen

getüms förmlich unter dem Hintern zu spüren, wenn man versucht es so zu kontrollieren wie von einem virtuellen Leichtbauboliden aus der Formel 1 gewohnt. Aber wozu gibt es die diversen Fahrhilfen? Im realen Truck-Racing mögen ABS und ESP zwar nicht erlaubt sein, hier vermeidet man damit trotzdem allzu häufige Ausflüge ins Kiesbett. Der Bremsassistent ist hingegen weniger zu empfehlen, denn mit ihm bekommt man von den Spitzenfahrern meist nur die Rücklichter zu sehen. Geschaltet wird wahlweise vollautomatisch, lediglich mit automatischem

Eine „Sternstunde“ im digitalen Motorsport

einem Richtungspfeil, der durch seine Farben von Grün bis Rot dabei hilft, mit der korrekten Geschwindigkeit durch die Kurven zu kommen – entsprechendes Reaktionsvermögen des Fahrers vorausgesetzt. Fundiertes Wissen um die Strecke lässt sich damit zwar nicht ersetzen, doch mangels probaten Merkmalen für die optimalen Bremspunkte greift man trotzdem gerne auf dieses Feature zurück. Per Lenkrad lässt sich das schwere Gerät am besten in den Griff bekommen, aber auch Analog- und Digitalpad leisten gute Dienste. Mit der bereits fertigen Force-Feedback-Unterstützung war Syntetic allerdings nicht zufrieden, weshalb diese nun komplett überarbeitet und dann per Patch nachgereicht werden soll.

Zur Wahl stehen erst mal Einzelrennen,

Training und das Zeitfahren gegen den eigenen Ghost, wobei Letzterer sowohl als Schatten inklusive Bremslichtern als auch in Form eines Drahtgittermodells optisch nicht gerade viel hermacht. Besonders gute Laune garantiert die offene Meisterschaft im Multiplayer-Modus für bis zu acht vernetzte Landstraßenkapitäne; auch weil nur der Host die Original-CD benötigt. Solisten dürfen sich natürlich ebenfalls an eine Meisterschaft wagen: An den Rennwochenenden stehen samstags und sonntags jeweils Warm-up, Zeittraining, Qualifikation und Cuprennen auf dem Programm.

Wer sich unterwegs nicht auf die vorgegebenen Setups verlassen mag, nimmt das Feintuning in Sachen Reifendruck, Bremsbalance usw. eben selbst in die Hand und legt vielleicht auch gleich die mitgeführte Menge an Wasser und Diesel fest. Das feuchte Element benötigen die Zugmaschinen übrigens zur Kühlung der Bremsen, über die konstant sechseinhalb Liter pro Minute laufen. Während der Rennen ist man über den Zustand der einzelnen Komponenten dann stets im Bilde. Kommt es hier bei aktiviertem Schadens-



INFOS & KARTE

STRECKE Nürburgring
AUSTRAGUNG Nürburg / Deutschland
STRECKENLÄNGE 3029 m / 3.0 km
STRECKENGELÄNDE 1536 m x 752 m = 1.2 km²

REKORD SEKTOR 1 0:28.18
REKORD SEKTOR 2 0:59.17
REKORD SEKTOR 3 1:28.91 (REKORDZEIT)
DURCHSCHNITT 122.6 km/h
REKORDHALTER Ludovic Faure

Mercedes-Benz TRUCK RACING

- WERKSTATT
- STATISTIKEN
- STRECKENINFO
- TEAM - ANMELDUNG
- REPLAY - ARCHIV
- INFOS & KARTE
- STRECKENREKORDE
- STANDARD-REKORDE
- OPTIONEN
- SPIELMENU
- HAUPTMENU
- BEENDEN

In den auf-
geräumten
Menüs war-
ten u.a.
auch
Streckenbe-
schreibun-
gen mit
Sprachaus-
gabe von
Profi-Pilotin
Ellen Lohr



modell zu Defekten, kann man allerdings gleich einpacken: Wer zur Box fährt, verliert – noch ein gravierendes Unterscheidungsmerkmal im Vergleich zur Formel 1. Andererseits sehen die Schäden einfach klasse aus; das Spektrum reicht von Dellen und weghängenden Fahrzeugteilen bis hin zu durch die Luft fliegenden Trümmern. Überhaupt sind die äußerst detaillierten Laster mit den hübschen Texturen, dampfenden Bremsen, Spiegelungen und transparenten Windschutzscheiben eine Augenweide. Lediglich das um die Strecken etwas unmotiviert verteilte Publikum oder der Strichregen sehen eher hässlich aus. Die Läufe selbst bekommt man aus drei anwählbaren Kameraperspektiven zu Gesicht, der Replayrecorder mit Schnittfunktion stellt insgesamt acht Blickwinkel zur Verfügung. Bis zu zehn komplette Aufzeichnungen lassen sich pro Strecke abspeichern und beliebig bearbeiten. Oder man genießt einfach bloß in aller Ruhe die fast schon fotorealistische Optik.

Allerdings kein Genuss ohne Reue: Wer die Grafikoptionen auf das Minimum reduziert, soll zwar auch schon mit einem

P166 losfahren können, doch nicht umsonst gibt Syntetic einen Celeron 333 als Minimalsystem an. Ein paar Probleme mit manchen Grafikkarten konnten zum Verkaufsstart leider auch noch nicht beseitigt werden. So bringt etwa eine GeForce 30 Prozent weniger Performance als erwartet und bei 3D-Turbos der Voodoo-3-Klasse sollte tunlichst auf Hires-Texturen verzichtet werden, will man nicht in einer Diashow mit einem Frame pro Sekunde landen. Am besten läuft es mit einem TNT-2-Board unter der Rechnerhaube – jedenfalls so lange, bis die Fehler per Patch ausgeglichen sind.

Der Sound kann ebenfalls nicht auf ganzer Linie überzeugen: Während die Fankulisse oder das Pfeifen der Druckluft recht ansprechend klingen, gilt das mitnichten für das allzu dezente Brummen der Motoren. Aber kleine Abstriche in der Atmosphäre nimmt man gerne in Kauf, wenn es um die große Abwechslung vom F1- und Rallye-Brei auf dem Rechner geht. Zumal *MB Truck Racing* nicht nur eine originelle, sondern insgesamt auch eine wirklich gelungene Rennsimulation ist! (st)

Ganz persönlich

Ein Weilchen hat es schon gedauert, bis ich mich an das Fahrverhalten der alles andere als gemütlich dahintuckernden Fünftonner gewöhnt hatte. Doch dann konnte man mich nur noch mit Gewalt vom Lenkrad trennen: Die Optik ist umwerfend, die Steuerung exzellent und der Schwierigkeitsgrad enorm anpassungsfähig. Nur der etwas mickrige Motorsound der Brummis dämpfte die Begeisterung ein wenig. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass mir seit *Gran Turismo* auf der Playstation keine digitale Asphaltfahrt mehr Spaß gemacht hat als diese packenden Truckrennen!



Steffen

Mercedes-Benz Truck Racing

Hervorragende Rennsimulation (nicht nur) für Brummi-Fans

87%



Grafik 88%
Sound 67%

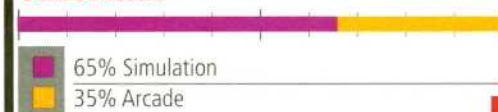
Steuerung 89%
Motivation 88%

Hersteller	Syntetic/THQ
Online-Info	www.mbtr.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	variabel
Datenträger	1 CD, 166 bis 360 MB auf der HD (plus 100 MB für Auslagerungsdatei)
System	ab einem Celeron 333 mit 64 MB RAM (besser P3 oder AMD Athlon mit 128 MB) und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, AGP Direct3D-Beschleuniger mit 16 MB (besser 32 MB) wird benötigt, mit 3D-Brille noch realistischer
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick, Lenkrad (Force-Feedback-Unterstützung soll per Patch nachgereicht werden)
Multiplayer	2 Spieler via Nullmodemkabel, bis zu 8 im Netzwerk (nur der Host benötigt die Original-CD)

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Genreanteile



stressfrei!



www.gameit.com

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Produktinfo 024

Bundesliga 2001 Fußball Manager

Ein Rekord dürfte den Sportlern von EA diesmal sicher sein: der für das alljährliche Serien-Update mit den wenigsten Neuheiten.



In punkto Optik konkurrenzlos: Die Spielszenen sind aus jeder Perspektive eine Augenweide



Wenig Neues, viel Schönes

Frische Gesichter, sprich Features, sind hier noch spärlicher gesät als in unserer Nationalmannschaft unter neuer Führung. Das trifft allerdings nicht auf die aktualisierte Spielerdatenbank zu, die bis auf wenige Ausnahmen von den Namen über die Geburtsdaten bis hin zu Gewicht und Größe der Kicker ordentlich recherchiert wurde. Dank offizieller Lizenz findet man zumindest in dieser Beziehung jede Menge „Originalität“ – auch was Stadien, Trikots etc. betrifft. Zudem gibt es neuerdings einen komfortablen Editor, mit dem man nach Lust und Laune an Klammotten und Attributen der Ledertreter herumbastelt, Wappen sowie Fangesänge importiert und dergleichen mehr. Lässt sich so etwa auch ein unschlagbares Spitzenteam zusammenschummeln? Eher nicht, denn spätestens nach der ersten Winterpause treiben die horrenden Gehälter den Verein dann in den Ruin

und den Manager auf die Straße. Hat man sich zu Beginn für einen Club aus 23 über acht europäische Länder verteilten Ligen entschieden, darf unter drei Spielzielen gewählt werden. Und je mehr Sie sich für den Zeitraum von drei Saisons vornehmen, desto höher Ihr Budget. Anschließend trifft man auf das gewohnt übersichtliche Aufgabenpensum: Der Spieler verstärkt den Kader via Transfermarkt, kümmert sich um Aufstellung sowie Taktik und legt Trainingspläne für die einzelnen Schützlinge fest. Neu ist das Boostfeature. Im Training kann man den Jungs so mit einem Mausklick einen Leistungsschub, sprich höhere Werte, verpassen, was allerdings ein gewisses Verletzungsrisiko birgt. Gerade bei Jugendspielern ein effektives Mittel, um deren Fähigkeiten schnell zu erhöhen – nicht gerade realistisch, aber eine nette, zufallsgesteuerte Abwechslung vom Manageralltag. Der umfasst auch wieder den Ausbau von Stadion und Umfeld. Wurde das Vereins-

gelände etwa um Trainingsplatz oder Krankenhaus bereichert, dürfen Sie zusätzliches Personal wie z.B. Ärzte engagieren, die für kürzere Verletzungspausen sorgen. Ihr Mitarbeiterstab unterstützt Sie über das bewährte E-Mailsystem und nimmt Ihnen Tätigkeiten wie das Festlegen der Eintrittspreise ab. Absolutes Highlight sind natürlich wieder die wunderhübschen 3D-Matches: Was die realistischen Animationen und die (meist) originalgetreu nachgebildeten Stadien betrifft, hat EA Sports die Nase im Genre immer noch weit vorn. Während das Geschehen auf dem Rasen aus mittlerweile vier dynamischen Kameraperspektiven verfolgt wird, lässt sich die taktische Marschroute per Hotkeys grob vorgeben – oder der Manager vor dem Monitor erteilt im Pausenmodus individuelle Anweisungen. In Multiplayer-Partien für bis zu sechs Teilnehmer (statt zehn in der vorherigen Saison) kann das vor einem Rechner schon ein Weilchen dauern,



Das heimische Stadion lässt sich während einer automatischen Kamerafahrt von innen besichtigen



Der Boost im Training verspricht auf die Schnelle eine Leistungssteigerung, allerdings bei hohem Verletzungsrisiko



Inhaltlich und strukturell bieten die Menüs, die über die einblendbare Leiste am rechten Bildschirmrand erreichbar sind, herzlich wenig Neues

da die Begegnungen nacheinander übertragen werden. Optional bekommt man aber auch nur die Höhepunkte zu sehen oder schaltet auf eine Schnellansicht mit der momentanen Ballverteilung auf dem Feld. Kaum Neues also, aber es wurde an Logik und KI gefeilt. Das zeigt u.a. die sofortige Ergebnisberechnung für ganz Ungeduldige, die jetzt endlich nachvollziehbar ist.

Schade bloß, dass unsere Testversion auch ein paar unschöne Macken hatte. So wurde etwa der Originalspielplan der Bundesligasaison 2000/2001 nicht integriert; einer unserer Vereine musste bis zur Winterpause lediglich viermal zu Auswärtsspielen reisen! Und seit wann darf ein Bundesligist im DFB-Pokal Heimspiele gegen Amateure bestreiten? Unter dem Strich findet man hier dennoch solides Fußballmanagement, das weniger durch Komplexität als vielmehr mit der gelungenen Präsentation besticht. Bleibt zu hoffen, dass der im April zum EA-Team ge-

stoßene Gerald „Anstoß“ Köhler mit seinem Know-how dem nächsten Teil der Serie mal wieder zu echten Innovationen verhilft. (st)

Ganz persönlich

Einem Teamchef Rudi Völler mag man es nachsehen, wenn er anstelle eines konsequenten Neuaufbaus bis auf wenige Ausnahmen weiter auf die EM-Versager baut – erste Erfolge geben ihm ja Recht. Erfolgreich mag auch der alte EA-Manager gewesen sein, doch warum sollte man ihm hier noch mal das volle Gehalt zahlen? Sicher ist es der hübscheste Genrevertreter und bietet ordentlichen Spielspaß. Aber das traf auch auf den Vorgänger zu. Und wenn ich den bereits hätte, würde ich mir den Kauf des Nachfolgers mehrmals überlegen.



Steffen

Bundesliga 2001 Fußball Manager

Optisch ansprechendes
Fußballmanagement

75 %

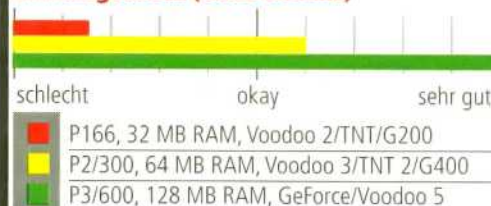
Grafik 82%
Sound 76%



Steuerung 78%
Motivation 74%

Hersteller	Electronic Arts
Online-Info	www.easports.com
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	variabel
Datenträger	1 CD, 95 bis 480 MB auf der HD (pro Spielstand zusätzlich 20 bis 30 MB)
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98 bzw. 64 MB RAM und Win 2000
Grafik	Menüs in 800 x 600 Pixel, Spielszenen in 640 x 480 Bildpunkten, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, 3D-Brille nicht sinnvoll
Sound	Soundeffekte, Kommentare
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 6 Spieler an einem Rechner

Leistungsscheck (volle Details)



Genreanteile



Bundesliga Stars 2001

Nicht nur den Manager, auch seine Bundesliga Stars schickt EA in die neue Saison: gewohnt rasante Rasenaction mit ungewohnten Features.

Wer sich jetzt etwa an eine individuell zusammengestellte Liga wagt, darf sich neuerdings speziellen Herausforderungen stellen. So bekommt man z.B. die Vorgabe, in jeder Halbzeit einen Treffer zu erzielen – bei Gelingen hagelt es zusätzliche

Action-Kick mit Pfiff

Starpunkte, Versagern werden sie abgezogen. Besagte Zähler wandern natürlich auch wieder für Siege, Tore etc. auf das Konto und können dazu benutzt werden, Spielerattribute aufzupeppen oder auf dem Transfermarkt in Neuzugänge zu investieren. Die inhaltlich kaum, grafisch aber komplett überarbeiteten Menüs mit den lustigen Cartoon-Kickern zeigen nun noch deutlicher, wo es langgeht: spaßiger Actionfußball rund um die 18 Bundesligaver-eine anstatt ultrarealistischer Simulation à la FIFA. Darum dauert eine Halbzeit mittlerweile auch nur mehr zwischen zwei und sechs Minuten, zudem darf man sich bei Schüssen, Flanken oder verletzungsbedingten Auswechslungen vom Rechner unter die Arme greifen lassen. Weniger hat uns gefallen, dass die eigenen Innenverteidiger nicht immer clever agieren. Da der kontrollierbare Spieler nach wie vor nicht selbst gewählt werden kann, gibt es oft katastrophale Abwehrslücken, die der Gegner selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad meist gnadenlos aus-nutzt. Da ist es nur fair, wenn in den Benutzerdaten nun u.a. auch Meisterleistungen wie der aus größter Entfernung erzielte Treffer verewigt werden. Die Partien an sich sind wie immer eine Augenweide und das endlich auch in



Die auch bei *Bundesliga 2001 Fußball Manager* verwendete Grafikengine sorgt für optisch tolle Rasenaction

höheren Auflösungen. Der Sound kann da nicht ganz mithalten: Zwar sorgen die Fans auf der Tribüne für prima Stimmung, doch die Kommentare wiederholen sich und liegen bisweilen völlig daneben. Richtig liegen hier aber mit Sicherheit gesellige Zocker, die kurzweilige Abwechslung von den üblichen Kickersims suchen. (st)



Bei Freistößen lässt sich der Ball nun über die Anzeige rechts unten beliebig anschneiden – das Ergebnis hängt vom Technikwert des Schützen ab



Die erspielten Starpunkte darf man u.a. beim Aufpeppen der zehn Attribute seiner Kicker verbrennen

Bundesliga Stars 2001

Arcade-Kick mit originellen Features

77%

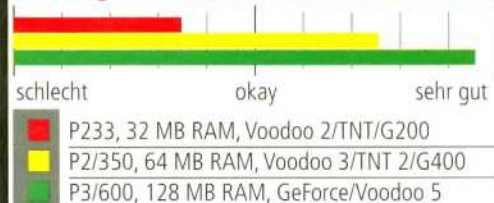


Grafik 83%
Sound 70%

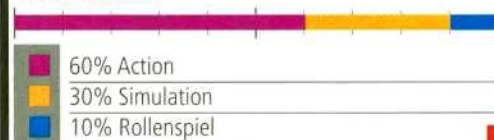
Steuerung 80%
Motivation 76%

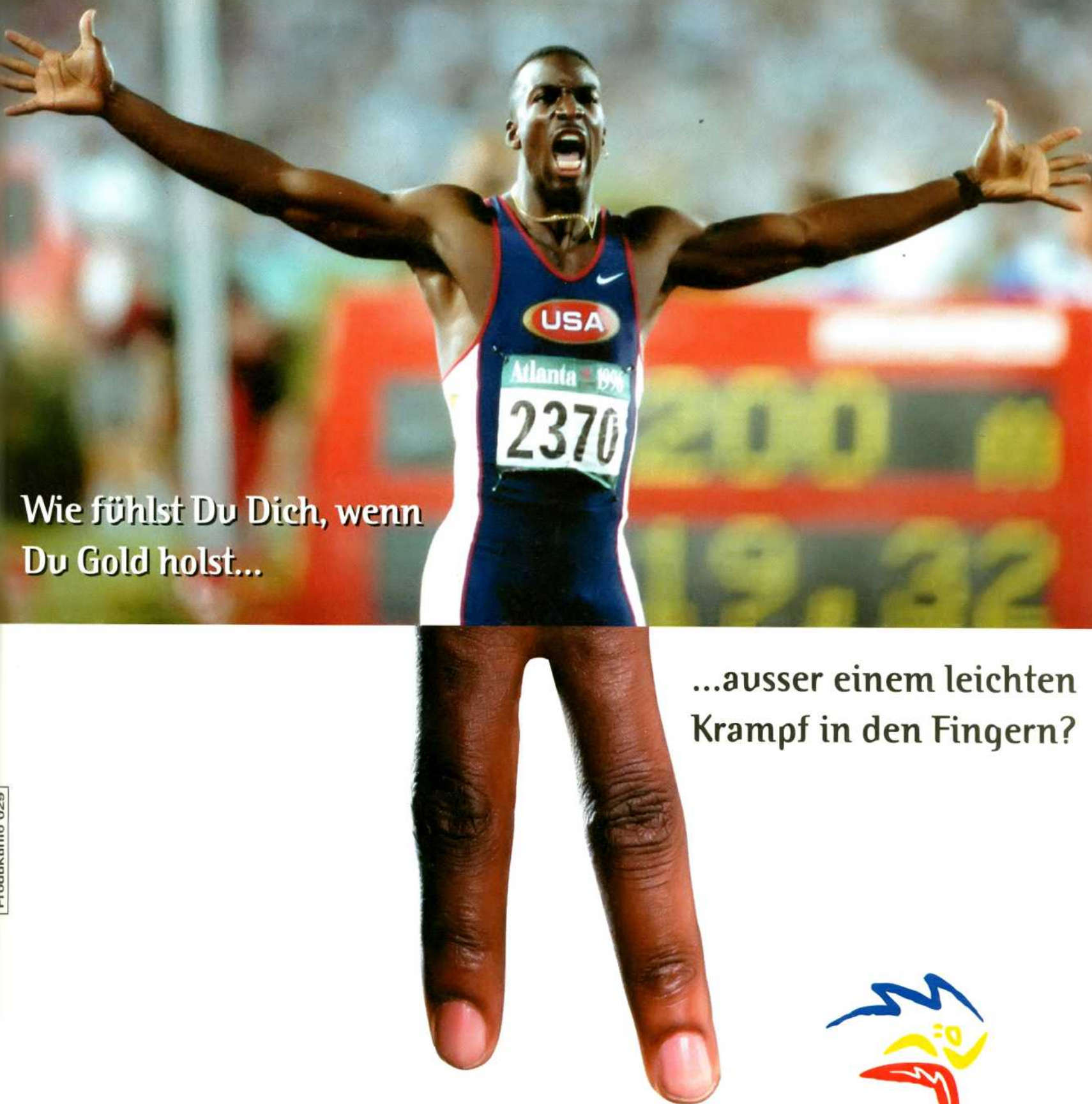
Hersteller	Electronic Arts
Online-Info	www.easports.com
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, 155 bis 475 MB auf der HD plus 70 MB für Auslagerungsdatei
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98/2000
Grafik	Menüs in 640 x 480 Pixeln, Begegnungen in 640 x 480 bis 1280 x 1024 Bildpunkten, 3D-Beschleuniger werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, 3D-Brille wenig sinnvoll
Sound	Lautstärke für Musik, Effekte und Kommentare getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, im Netzwerk oder via (Null-)Modem

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



Genreanteile





Wie fühlst Du Dich, wenn
Du Gold holst...

...ausser einem leichten
Krampf in den Fingern?



12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsstätten
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle

Das Spiel der Spiele



Entwickelt von

Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertriebt durch
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Autokrieg, zum Dritten: In nicht allzu ferner Zukunft haben sich alle Besserverdienenden in Privatstädte zurückgezogen und leben isoliert vom verseuchten Abschaum – den man zuvor mit Atomraketen bombardiert und anschließend in den Großstadtruinen eingemauert hat. Sie sind einer der Unglücklichen und wollen der radioaktiven Hölle entfliehen...

Als Fluchtfahrzeuge dienen gut 50 Vehikel, die Sie sich über Preisgelder in gnadenlosen Autorennen verdienen. Ob freie Fahrt oder Kampagne, stets gilt es unter Zeitdruck Checkpoints abzuklappern, Gegner möglichst effektiv von der Straße zu drängen und herumliegende Power-ups aufzusammeln. In der hauseigenen Garage kann der jeweilige Wagen noch aufgemöbelt oder individuell lackiert werden, dann gehts auf neun Strecken vom Vergnügungspark bis zur atomaren Wüste. Und schöne Grüße an Mad Max noch!

Die Grafik ist dank Direct3D-Beschleunigung gar nicht mal hässlich, überfahrene Passanten bluten in Grün – keine Gefahr also, dass sich die Indizierung wie in Teil zwei der Reihe wiederholt. Neben Mitbewerbern bekommt man es noch mit Polizisten und Fallen zu tun, dabei ist es eigentlich so schon schwer genug, dem chaotischen Straßenverlauf zu folgen. Dennoch fehlt es an Abwechslung, bald schon fährt die Langeweile mit. Lediglich der Multiplayer-Modus für bis zu 16 LAN- und Internet-Driver weiß über die volle Distanz zu gefallen. Freie Fahrt für freie Mutanten?

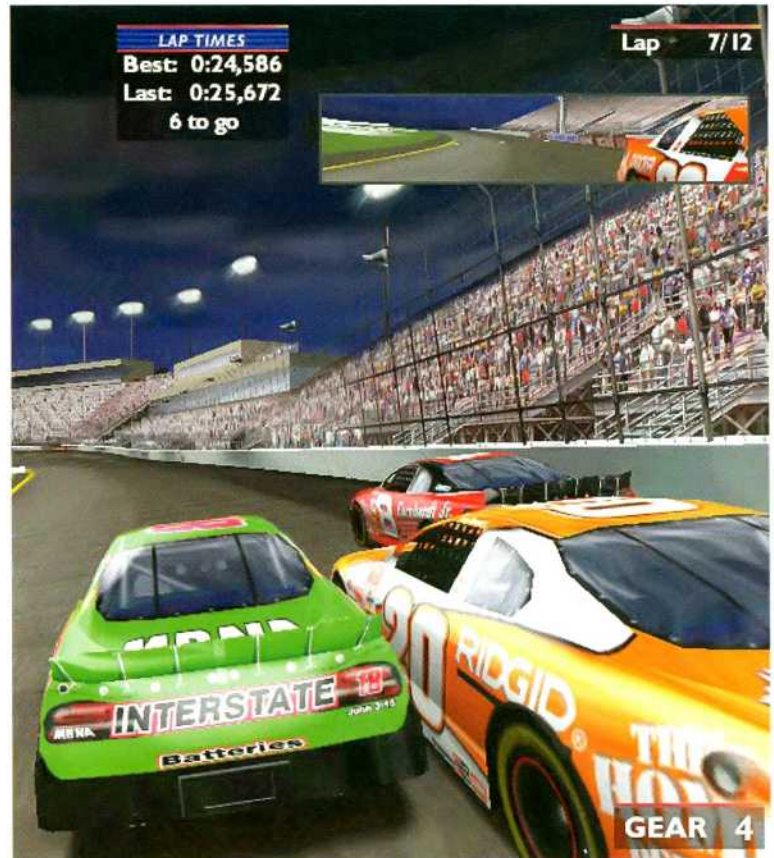
● Carmageddon TDR 2000

Den rasenden Mutanten geht bald die Luft aus

65 %

Grafik 72%
Sound 75%
Steuerung 68%
Motivation 62%

Hersteller	SCI/Hasbro Interactive
Online-Info	www.carmageddon.com
Preis	ca. 79,- DM
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 210 bzw. 400 MB auf der HD



27 originale NASCAR-Fahrer von John Andretti bis Jeff Gordon sind ein Wort, 19 bis ins Detail nachgebildete Strecken von Redmond bis Daytona ebenso. Addiert man jetzt noch die exzellente Fahrphysik, den fetten Sound und die durchaus sehenswerte Optik, lässt sich das Fazit schon erahnen: das beste NASCAR-Spiel seit langem!

Die Grafik ist flott und hat über Direct3D-Beschleunigung schöne Licht- und Glanzeffekte zu bieten, die Kurse bekommt man aus vier Kameraperspektiven zu sehen – diverse Infos zum Zustand der Reifen oder der Füllung des Tanks kann der Pilot per Tastendruck einblenden. Seinen Boliden steuert er vorzugsweise mit einem Lenkrad, für das (bis hin zur Pedalerie) allerlei Optionen offeriert werden. Zur Not tuts aber auch die Tastatur. Gute Boxen sind darüber hinaus empfehlenswert, denn der Sound ist zwar nicht 3D, aber trotzdem ganz große Klasse.

Neben einer kompletten Saison sind auch Einzelrennen anwählbar, man darf sein Auto in einer Lackiererei komfortabel umspritzen. Wichtiger ist die aggressive KI der Computergegner. Unverständlich jedoch, dass vergessen wurde in den Karrieremodus eine Speicheroption einzubauen – gerade dieses Spiel zieht sich doch über Tage, wenn nicht gar Wochen. Na, vielleicht wird der Fehler ja noch nachträglich über einen Patch korrigiert. Bis dahin tröstet die Option, via LAN oder Internet gegen bis zu 15 Freunde anzutreten, zumindest die Multiplayer im Fahrerlager.

● NASCAR Heat

Das derzeit beste (Import-)NASCAR

80 %

Grafik 78%
Sound 86%
Steuerung 84%
Motivation 79%

Hersteller	MGI/Hasbro Interactive
Online-Info	www.hide.de
Preis	ca. 99,- DM
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	variabel
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P2/266 mit 64 MB) und Win 95/98

Moorhühner, Sumpfhühner, Suppenhühner – alles das Gleiche? In der Tat, auch wenn der virtuelle Weidmann sich mit Pistole, Schrotgewehr und Bombe in fünf Hühnerställen (Wald, Schnee, Grand Canyon etc.) austoben kann. Okay, die Sounds sind ganz witzig, die Attacken der Comic-Glücken ebenso. Wenn eine mit Extrawaffen bepackte Henne direkt auf den Spieler zu rast, kann sich der ein Grinsen nur schwer verkneifen. Lange wird freilich nicht geschmunzelt, denn die Steuerung via Maus und Tastatur kennt man ebenso vom Vorbild wie das Horizontal-scrolling. Auch vier Mann starke Jagdgesellschaften via Netzwerk, Modem oder serieller Verbindung machen den Braten nicht fett.



Die Sumpfhuhn Jagd

Neue Hühner, alte Idee

38 %

Grafik 60%
Sound 48%
Steuerung 50%
Motivation 32%

Hersteller	SSC AG/Ari Data
Online-Info	www.sumpfhuhn.de
Preis	ca. 25,- DM
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98 sowie 55 MB auf der HD

Ein Installationsprogramm, das länger braucht, um ein Musikstück zu laden als das Spiel auf die Festplatte zu nageln? Joysticks oder Tastaturen, die man zwar auswählen, aber nicht konfigurieren kann? Ein WW2-Flugi, bei dem der Pilot von Technomusik begleitet wird? Oh Gott!

Ob Kampagne oder Instantstart, die in Auflösung und Farbtiefe unveränderliche Direct3D-Grafik ist nicht frei von Texturfehlern. Dazu kommen auf Seiten der Alliierten und der Wehrmacht je zehn (teils experimentelle) Flugzeuge, die zwar ganz nett aussehen, aber allesamt ein verzerrtes Cockpit und unpassende Soundeffekte bieten. Das Flugverhalten ist ebenso dämlich wie die Computerintelligenz – manchmal kann Spiele testen richtig weh tun...



Jagdverband 44: Screaming Eagles

Luftkrücke für Kuriositäten

29 %

Grafik 52%
Sound 31%
Steuerung 55%
Motivation 24%

Hersteller	Hammer Technologies/Blackstar
Online-Info	www.black-star.de
Preis	ca. 69,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/233 mit 64 MB) und Win 95/98

Damit der Hype um die PC-Schießbude auch ja nicht abklingt, schiebt uns Phenomedia flugs ein weiteres Moorhuhn in die Röhre. Und alle Bürojäger sind begeistert: Am Erscheinungstag war der Downloadserver überlastet, gut eine Million Spieler wollten auf das neue Federvieh anlegen. Wer keinen Internetzugang besitzt, dem stellt Ravensburger die kostenlose Ballerei für 25 Märker zur Verfügung...

Immerhin erhalten zahlende Kunden Moorhühner für den Desktop und ein kleines Puzzle dazu. Der Rest vom Schützenfest besteht aus minimal überarbeiteter Grafik, einer versteckten Waffe, mehr Opfern, Trefferkombis und den alten Soundeffekten jetzt auch in 3D.



Moorhuhn 2

Goldene Eier für die Hersteller

35 %

Grafik 62%
Sound 69%
Steuerung 73%
Motivation 27%

Hersteller	Witan/Phenomedia/Ravensburger Interactive
Online-Info	www.moorhuhn.de
Preis	ca. 25,- DM
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P233 mit 64 MB) und Win 95/98

Einst bescherten wir der Neuauflage des alten Arcade-Frosches von Atari 72 Prozentpunkte, jetzt hüpft er wieder: Das Krokodil Swampy klagt Froggers Kaulquappen, die Papa Frosch nun hüpfenderweise wiederbeschaffen muss. Die isometrische 3D-Grafik ist auch ohne Direct3D-Hardwarebeschleunigung hübsch anzusehen, das Gameplay friedfertig. Auftauchende Gegner werden angequakt oder umgangen, nebenbei sammelt man Bonusgegenstände und schnappt sich Lebensenergie bzw. Punkte spendende Fliegen. Die teils knackige Levelarchitektur, die präzise Steuerung via Tastatur oder Joystick und der Netzmodus für bis zu vier Grünhäute machen *Frogger 2* zu einem perfekten Pausenfüller.



Frogger 2:

Swampys Revenge

Zwischendurch sind Froschschenkel lecker

69 %

Grafik 72%
Sound 74%
Steuerung 76%
Motivation 65%

Hersteller	Blitz Games/Hasbro Interactive
Online-Info	www.hide.de
Preis	ca. 49,- DM
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P233 mit 64 MB) und Win 95/98



Drei Rassen, die sich um Lebensraum und Ressourcen balgen, das klingt nicht eben neu. Trotzdem ist *Submarine Titans* nicht unbedingt Echtzeitstrategie von der Stange: Als Kommandant der „White Sharks“, „Black Octopi“ oder der fremdartigen „Silicons“ schürfen Sie unter Wasser nach Rohstoffen, errichten Bauten auf dem Meeresgrund und führen Krieg im feuchten Element.

So ungewöhnlich das Szenario ist, so unausgereift ist das Gameplay. Wer bitte soll einen gewaltigen Technologiebaum verinnerlichen, wenn in den meisten Gefechten doch bloß die schiere Übermacht entscheidet? Jenseits solcher Materialschlachten steckt man also Geld in die Forschung, um neue Gebäude, Waffen oder Einheiten zu produzieren. Wegen des erklärenden Tutorials saufen dabei auch Neulinge nicht ab und können sich auf ein schnelles Match, die etlichen Kampagnenmissionen oder den Multiplayer-Modus für bis zu 16 Teilnehmer über LAN oder Internet vorbereiten.

So oder so taucht man in ein trotz Farbarmut ganz nett anzusehendes Digi-Meer ab, stellt ein Gebäude nach dem anderen auf den Grund und kabbelt sich mit U-Booten, Quallen oder Torpedomuscheln. Die Bedienung via Maus und Tastatur geht in Ordnung, die Surround-Soundkulisse ebenso – bloß die sich bald schon wiederholende Sprachausgabe nervt, übrigens vorerst leider nur auf Englisch. Für Aktionisten mit Hang zur Strategie taucht das Game somit durchaus was, echten Taktikern dürfte es aber trotz der Umgebung nicht tiefgründig genug sein.

Submarine Titans

Unterwasseraction mit einem Hauch Strategie

71 %

Grafik 69%
Sound 67%
Steuerung 75%
Motivation 72%

Hersteller	Ellipse Studios/Koch Media
Online-Info	www.subtitans.org
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P2/300 mit 64 MB) und Win 95/98

Wer sich diese DVD ins Laufwerk schiebt, darf als junger Held Lathan ausziehen und den Zauberer Torlek das Fürchten lehren. Dazu muss er ein paar Relikte finden und zu einem Medaillon zusammensetzen.

Ein Adventure? Eher ein ziemlich hässlicher Trickfilm mit bescheidenen Interaktionsmöglichkeiten: Man klickt sich von einem verwachsenen Vollbild zum nächsten, ignoriert die unschönen Balken am Rand, bunkert Gegenstände im Inventar, lauscht englischen Gesprächen mit Untertiteln in sieben Sprachen und langweilt sich zu Tode. Weil der Spieler jeden seiner Schritte zurücknehmen darf, geht die Motivation endgültig flöten.



Shadoan

Interaktiver DVD-Trickfilm langweiler

39 %

Grafik 44%
Sound 75%
Steuerung 53%
Motivation 36%

Hersteller	DVD Inc.
Online-Info	www.digitalvertasiledisc.com
Preis	ca. 59,- DM
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/233 mit 64 MB), Win 95/98 sowie DVD-Laufwerk und -Software

Wählen Sie unter drei Helden und vier Berufsklassen und lassen Sie sich in die Iso-Welt der nordischen Sagen entführen: Bis zu neun Mitstreiter für die Party sind schnell aufgegabelt, es folgen Echtzeit-Gefechte, die zu Erfahrungspunkten verschiedener Kategorien verhelfen. Dialoge mit über 200 NPCs sowie gut 60 nicht lineare Quests machen das Rollenspiel komplett – garniert mit etwas Aufbau-Strategie, Ressourcen-Verwaltung und Zaubertrank-Mixen. Die Grafik ist nett, nur bewegen sich die Akteure sehr langsam. Die Maussteuerung geht aber durchaus in Ordnung; der Modus für maximal 16 LAN-Heroen miteinander oder gegeneinander auch. Alles in allem recht unterhaltsam!



Konung: Legends of the North

Mix aus Rollenspiel und Strategie

62 %

Grafik 68%
Sound 60%
Steuerung 65%
Motivation 60%

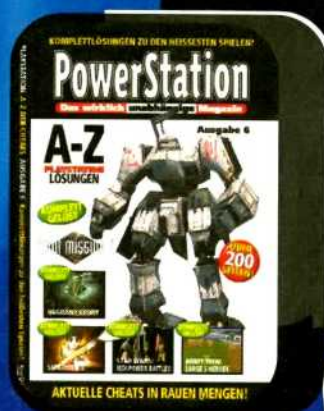
Hersteller	PAN Interactive/Koch Media
Online-Info	www.infinitemloopgames.net
Preis	ca. 69,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	variabel
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 160 MB auf der HD

big power

real game power magazines

Im Hürtetest: Front Mission 3, Catan – Die erste Insel, Martian Gothic, Wild Arms 2, Frontschweine, Colin McRae Rally 2.0, Cold Blood und viele, viele mehr!

- Neueste Infos zu Dino Crisis 2, Fear Effect: Retro Helix, Aladdin, Crash Bash, Planet der Affen und allen PS 2-Neuerscheinungen!
- Großes Doppelposter, drei exklusive Features, über 500 Spiele im Kurztest!



Extra! Über 200 Seiten Lösungsbuch!

Getestet: Mario Party 2, Paper Mario, San Francisco Rush 2049, Fighter Destiny 2 & NFL Quarterback Club 2001.

- Drei Riesenfeatures: Spaceworld 2000 – Die neue Nintendo-Hardware! Pokémon Championship – Die europäischen Sieger! Pokémon Merchandising – Kleine Monster, großes Geld!
- Im Taschenbuch komplett gelöst: Pokémon Pinball, Mario Party 2, Hercules, Turok 3 (N64 & GBC!) sowie Wario Land 3 – Teil 2!

PLUS: Großer Game Boy-Teil als Heft im Heft. Exklusive XploderGB-Codes zu Pokémon Pinball!

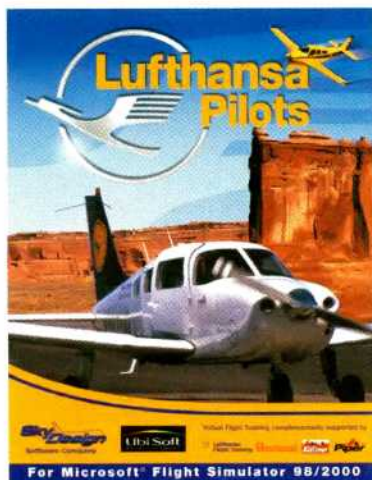


108 Seiten, 12 Infokarten und 2 Poster!

Keine Angst vorm Fliegen

www.ubisoft.de

Bei Ubi Soft hebt mit dem von Sky Design entwickelten **Lufthansa Pilots Vol. 1** ein Add-on der lehrreichen Art für den *MS Flight Simulator 98/00* ab. Hier lernen Hobbypiloten im Cockpit von Beechcraft F33A Bonanza und Piper PA28-181 Archer (sowie in zwei Sondermodellen der beiden Maschinen) die hohe Kunst des Fliegens über dem originalgetreu nachgebildeten Lufthansa-Trainingsgelände in Arizona. Die Ausbildung am Knüppel erstreckt sich über 19 Flugstunden, sprich Missionen. Ein ca. 150 Seiten starkes Handbuch nebst einer fachkundigen Anleitung mit deutscher und englischer Sprachausgabe unterstützen Sie auf Ihrem Weg zum virtuellen Pilotenschein. Als Bonus sind ein Video über die Entwicklung der Lufthansa-Flugschule und eine Fotogalerie



der im Programm verfügbaren Flugzeuge an Bord; die Startgebühr beträgt **79,95 DM**. In den Nachfolgern der auf vier Teile ausgelegten Serie wird man übrigens auf immer größeren Vögeln bis hin zum Jumbo Jet eingewiesen.

Klassiker bei Electronic Arts

www.ea.com

EA hat für die Classics-Reihe den Preis von weiteren acht Titeln auf **jeweils ca. 30,- DM** reduziert. Sportler erhalten hier den Actionkick **Bundesliga Stars 2000** (PCJ 9/99, 85%, Hit), die grandiose Korbjagd **NBA Live 2000** (PCJ 1/00, 85%, Hit) und die wunderhübschen Motorradrennen von **SBK Superbike** (PCJ 4/99, 85%, Hit). Für Wargamer steht Strategie auf hoher See mit **Fleet Command** (PCJ 7/99, 58%) sowie dem Flug **Israeli Air Force** (PCJ 12/98, 78%) bereit. Das 3D-Actionabenteuer **Darkstone** (PCJ 10/99, 79%), das kultige Strategical **Dungeon Keeper 2** (PCJ 8/99, 83%) sowie das geniale Actionrollenspiel **System Shock 2** (PCJ 11/99, 85%, Hit) vervollständigen das Oktett.



Stopf Dich Fette

Die Sommerdiät ist vorbei. Pünktlich zum Herbst jeden Geschmack. Und bei den günstigen Preisen



SOFT PRICE ist erhältlich bei

KARSTADT

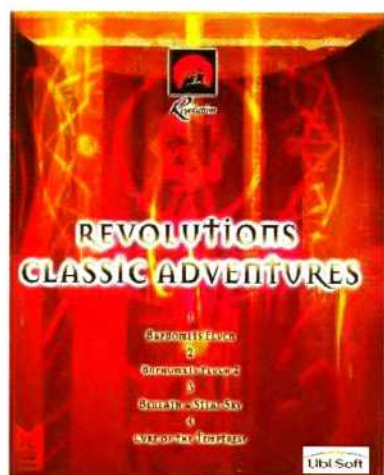
und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Produktinfo 035

Revolutionäre Abenteuer

www.revolution.co.uk

Wer nach unserem Test von Revolution Softwares *Cold Blood* in diesem Heft Appetit auf mehr abenteuerliche Kost aus gleichem Hause bekommen hat, dem serviert Ubi Soft mit den **Revolutions Classic Adventures** ein komplettes Menü. Es enthält alle Gänge, welche die englischen Rätselfüchse um Charles Cecil bislang aufgetischt haben: *Lure of the Temptress* (PCJ 4/92, 81%), *Beneath a Steel Sky* (PCJ 4/94, 87%, Hit), *Baphomet's Fluch* (PCJ 10/96, 86%, Hit) sowie *Baphomet's Fluch 2* (PCJ 11/97, 82%). Das schmackhafte Quartett ist für köstlich-günstige **49,95 DM** zu haben.



Der Würfel wird gefallen

www.activision.de

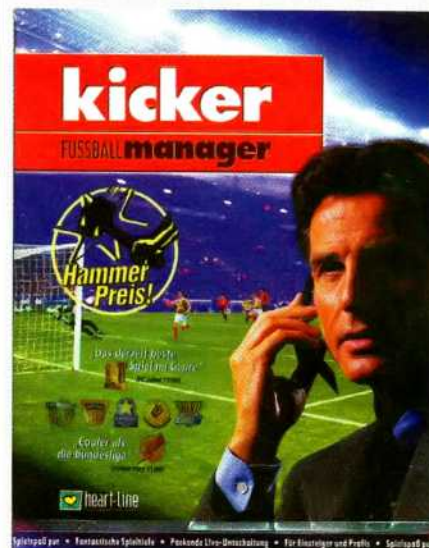
Quadratisch, futuristisch, gut: Zum Verkaufsstart des Egoshooters (PCJ 10/00, 88%, Hit) bietet Activision auch eine **Star Trek Voyager: Elite Force Special Edition** für **119,95 DM** an. Die auffällige Verpackung in Form eines Borg-Cubes enthält neben dem Actionkracher ein ledergebundenes US-Comic zur Fernsehserie mit den zwei Stories „Elite Force“ und „False Colors“. Außerdem darf man sich über einen Star-Trek-Voyager-Label-Pin freuen. Wer an keines der im deutschsprachigen Raum auf 5000 Stück limitierten Exemplare kommt, dem bieten wir die Chance, unseres kostenlos abzugreifen! Schreiben Sie einfach an: **Joker Verlag, Stichwort: Borg-Cube**
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham
Fax: 08106-899607
E-Mail: gewinn@pcjoker.de



Ebenfalls erhältlich

...ist der **Kicker Fußballmanager** (PCJ 11/99, 85%, Hit) von Heart-line – und das dank Koch Medias Hammerpreis-Reihe für nur noch **29,95 DM**.

...wird zum Weihnachtsgeschäft **Catan – Die erste Insel Gold-Edition** sein. Neben dem Spiel (PCJ 12/99, 72% Solo, 78% Multi) soll es auf einem zusätzlichen Silberling u.a. einen Karteneditor geben; der Preis bleibt mit **ca. 85,- DM** der Alte.



voll! Games zu Magerpreisen.

kommt die neue **SOFT PRICE**-Reihe – wohl dosiert mit den richtigen Games für
erf's ruhig auch mal eins mehr sein. Auf geht's: jetzt Winterspeck ansetzen!



* unverbindliche Preisempfehlung



Vertrieb in
Deutschland:



Vertrieb in
Österreich:

DYNAMIC
SYSTEMS

Vertrieb in
der Schweiz:



www.de.infogrames.com

Halcyon Sun

www.kuju.com

Ein interessantes Konzept haben die britischen Entwickler von Kuju da auf der Pfanne: Das nur rund 10 MB umfassende Grundgerüst ihres für den Spätherbst geplanten **Online-Weltraum-shooters** umfasst lediglich zwei Missionen, Monat für Monat werden dann zehn weitere Episoden in 3 MB kleinen Download-Paketen nachgeschoben. Worum es darin geht? Als Dru Avery, Kommandant einer Pilotenstaffel, soll man das Sonnensystem Halcyon vor äußeren Einflüssen beschützen.

Die Macher wollen weder an Story und Sprachausgabe noch an Optik oder Sound sparen und die Dateien dennoch klein halten – also wird getrickst: aufwendig schattierte Polygone und beeindruckende Lichteffekte statt umfangreicher Texturen. Und das alles wird es gratis geben!



WWF with Authority

www.geneticanomalies.com



Im Gegensatz zu den realen Knochenbrechern der World Wrestling Federation schrecken THQ und die Programmierer von Genetic Anomalies offenbar vor dem vollen Körpereinsatz im Ring zurück: **Wrestling** als Rundenkämpfe?! Statt sich vor dem rasenden Publikum die Birne weich zu klopfen, werden The Rock, Undertaker und Co. also auf dem Character-screen gehegt, gepflegt und dann online in editierbaren Turnieren aufeinander losgelassen. Letztlich sollte da ab November wohl so eine Art internetfähige Hardcore-Variante der Pokémon-Kampfkarten im Laden stehen – eher was für die ganz beinhalten Fans.

Surfen und ablachen

www.entensex.de, www.ohnigg.via.t-online.de

Wenn Sie schon länger nix mehr zu lachen hatten, dann probieren Sie doch mal Entensex! Nein, nicht was Sie jetzt denken: Hinter der frivolen URL verbirgt sich eine von Deutschlands witzigsten Spieleseiten. **POWERGAMES Das beste spilemagazin im netz** vergewaltigt die Grammatik auf brüllend komische Art; das Ergebnis wirkt, als hätte man Erkan, Stefan und einem blinden Legastheniker einen Homepage-Editor zur Hand gegeben. Besonders lustig ist die Rubrik „Postsack“ mit bitterbösen Zuschriften von Besuchern, die den Witz an der Sache nicht verstanden haben. Ähnlich gelagert ist **Olniggs Bilgg**, wo man oft mit aktuellem Bezug vor allem Rollenspiele aufs Korn nimmt: Seit Wochen ist *Diablo 2* das Lieblingsopfer des Autors. Wer also PC-Abenteuer einfach nicht ernst nehmen kann, surft hier richtig.

Schumi Karting

www.the-race.net

Auf den Internetseiten von Michael Schumachers Onlinewelt steht seit Ende August eine launige **Kartsimulation** am Start. Der Download von rund 10 MB für Spielcode und Viscap-Engine dauert zwar etwas, dafür driftet man anschließend über einen erstaunlich schicken und dabei flott zoomenden 3D-Kurs. Schade nur, dass die Steuerung so zickig und der Kart so nervös ist, denn Bestzeiten werden mit Siegprämien belohnt.



Wussten Sie übrigens

...dass sich Kalisto die Lizenz für **Highlander** gesichert hat? Bis Mitte kommenden Jahres will man ein Online-Abenteuer um die unsterblichen Schotten stricken.

...dass Flieger-Asse mal bei www.pcaviator.com/atc2000 zwischenlanden sollten? Dort ist alles Wissenswerte über die kommende Fluglotsensim **ATC 2000** nachzulesen. Und Piloten mit Elsas 3D-Brille „Revelator“ finden unter www.realvision-3d.de ein paar hübsche **Flugzeugbilder im coolen 3D-Look**.

...dass es jetzt ein Spielegegenstück zum Online-Musiktauschprogramm „Napster“ gibt? Mit **Swapoo** (www.swapoo.com) kann man Arcade- und Konsolenoldies (keine Raubkopien) suchen und tauschen. Bei Redaktionsschluss war der Online-Katalog zwar noch sehr lückenhaft, doch das mag sich mit der Zeit ja ändern.

...dass Blackstar Interactive die Homepage zur Handels- und Aufbausimulation **Oil Tycoon** unter www.oil-tycoon.de online gestellt hat? Außerdem neu im Netz: die Seite zum kommenden Japan-Strategical **Throne of Darkness** von Sierra und Click Entertainment unter www.throneofdarkness.com.

World War 2 Online

www.wwiionline.com

Eine Online-Welt fernab üblicher Fantasy-Szenarien hat das US-Team von Cornered Rat in Vorbereitung: Ab Mitte kommenden Jahres will man im Internet den **Blitzkrieg** zwischen deutschen und alliierten Truppen nachstellen. Jeder Teilnehmer darf dann für sich entscheiden, ob er mit einer britischen Spitfire der Luftwaffe zu schaffen machen, mit dem Tiger die gegnerische Front überrollen, per Schnellboot die Küste sichern oder als Fußsoldat an die Front will. Umfassende Offizierskarrieren sollen genauso möglich sein wie kurze Kampf-Quickies.



Party-Termine

gibbed.de

LAN-Party für bis zu 120 Teilnehmer
2. bis 3. Oktober 2000 in 55116
Mainz
Zutritt ab 16 Jahren
Eintritt 15,- DM
Info: lan.gibbed.de

The Network Showdown VII

LAN-Party für bis zu 650 Teilnehmer
2. bis 4. Oktober 2000 in 41515
Grevenerbroich
Zutritt ab 18 Jahren
Eintritt 45,- DM
Info: www.egcc.de

Mega-Matrix-Party

LAN-Party für bis zu 400 Teilnehmer
6. bis 8. Oktober 2000 in 67806
Rockenhausen
Zutritt ab 18 Jahren
Eintritt 22,- DM
Info: www.cck-online.de

Sniper-Lan

LAN-Party mit Counterstrike-
Schwerpunkt für max. 200 Scharf-
schützen
6. bis 8. Oktober 2000 in 33034
Brakel
Zutritt ab 16 Jahren
Eintritt 20,- DM
Info: sniper-lan.gametown.de

LAN Ambulanz 1.0

LAN-Party für bis zu 500 Teilnehmer
6. bis 8. Oktober 2000 in 45661
Recklinghausen
Zutritt ab 18 Jahren
Eintritt 30,- DM
Info: www.deutsche-lan-meisterschaft.de

GSG Netzwerksession XXL

LAN-Party für bis zu 350 Teilnehmer
6. bis 8. Oktober 2000 in 45549
Sprockhövel, Otto-Brenner-Str. 100
Zutritt ab 16 Jahren
Eintritt ca. 35,- DM
Info: www.gsg-net.de

MilleniumLan

LAN-Party für bis zu 500 Teilnehmer
13. bis 15. Oktober 2000 in 66578
Schiffweiler
Zutritt ab 16 Jahren
Eintritt ca. 40,- DM
Info: www.MilleniumLan.de
Falls möglich, bitte an Kopfhörer,
Twisted Pair-Kabel und Verteiler-
steckdosen denken

Union

LAN-Party für bis zu 600 Teilnehmer
13. bis 15. Oktober 2000 in 58095
Hagen, Stadthalle Hagen
Zutritt ab 18 Jahren
Eintritt ca. 50,- DM
Info: union.lanparty.de

Manöver 2000

LAN-Party für bis zu 250 Teilnehmer
13. bis 15. Oktober 2000 in 95444
Bayreuth, Wittelsbacherring 2-6
Zutritt ab 18 Jahren
Eintritt ca. 25,- DM
Info: www.manoever2000.de

Ultima Online World Faire

Treff für UO-Abenteurer
Zutritt für jedermann, der sich den
Trip leisten kann
10. und 11. November 2000 in
Austin/Texas
Info: www.uo.com/faire

Weitere Informationen sowie regionale Veranstaltungstermine finden Sie unter www.lanparties.de

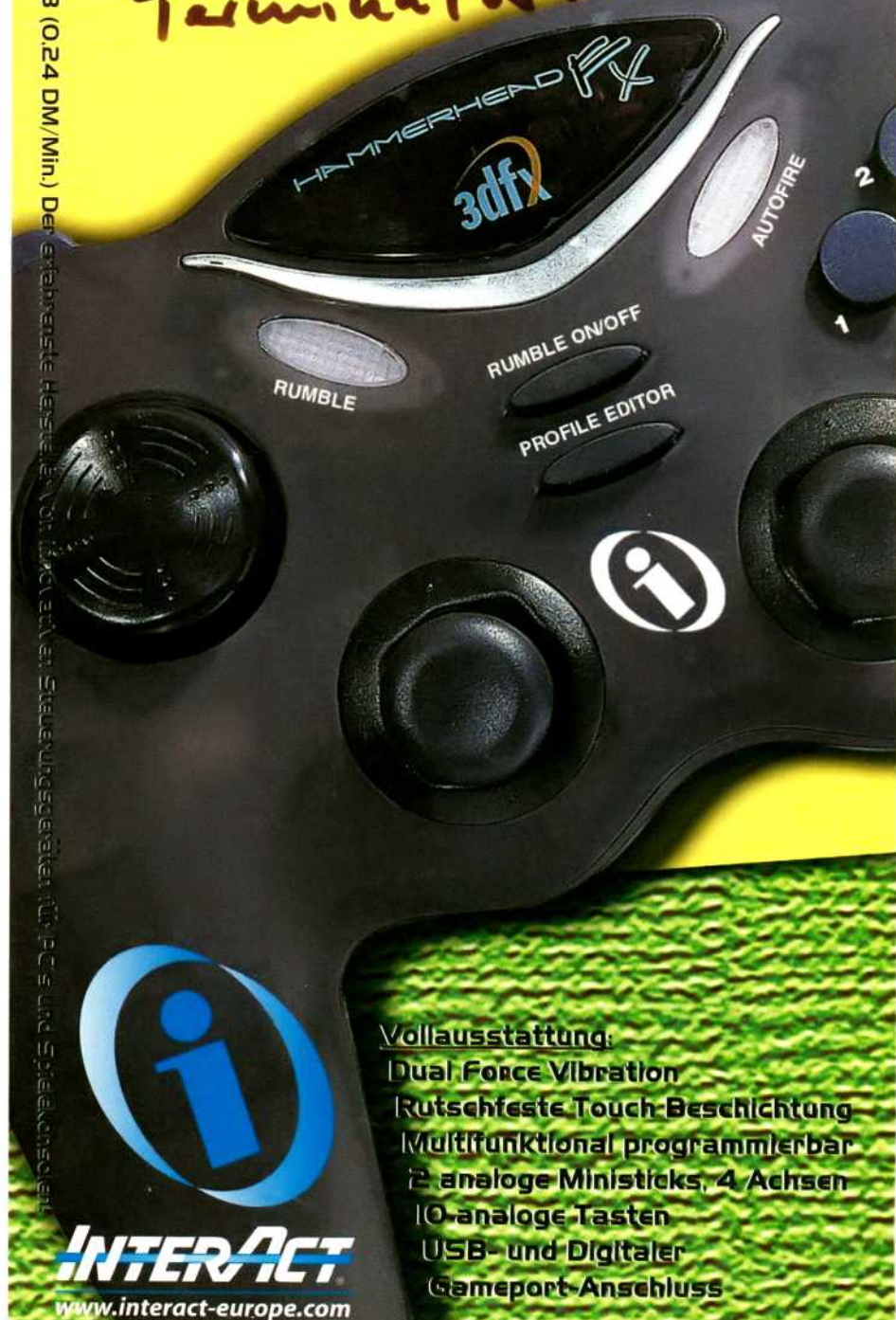
Produktinfo 019

ZOCKEN BEI TIMO
-nix vergessen!!!-

2X Chips ✓
Deo (noch kaufen)
Six pack

8 HAMMER HEAD FX-PAD ☺
3er-Stecker → Papa fragen
Clan-Fahne ✓
Koffindrops (von der Tante)
Gummis (Uschi?) ←
Mikrowave filter ✓ OSSA
Terminator!!

0180 512 5133 (0,24 DM/Min.) Der stärkste Hammer von Interact! Steuerungsgeräte für PC's und Spielkonsolen



Vollausstattung:

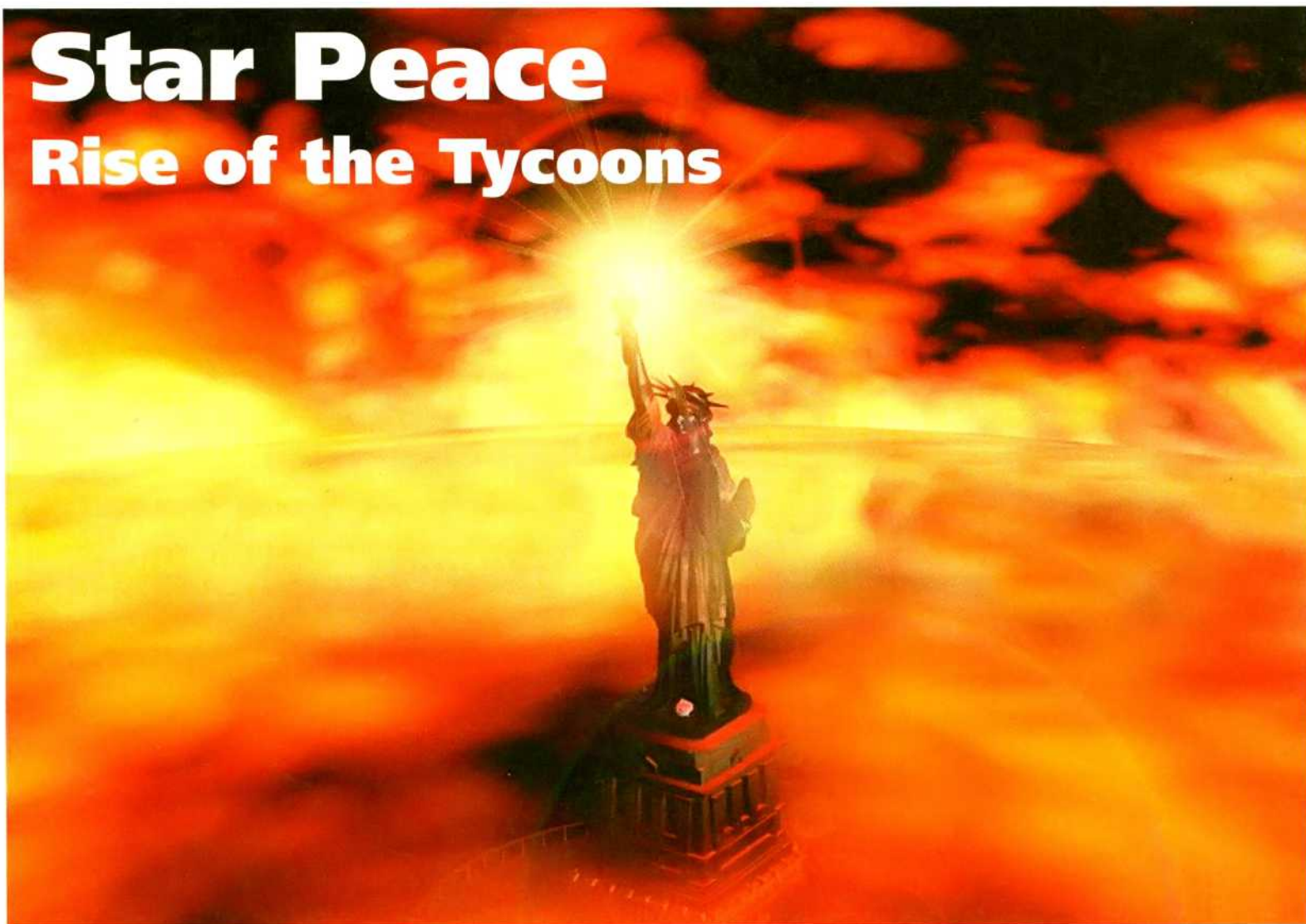
Dual Force Vibration
Rutschfeste Touch-Beschichtung
Multifunktional programmierbar
2 analoge Ministicks, 4 Achsen
10 analoge Tasten
USB- und Digitaler
Gameport-Anschluss

INTERACT

www.interact-europe.com

Star Peace

Rise of the Tycoons



Monte Cristo hat sich einen Namen als Hersteller eher trockener Wirtschaftssims gemacht, jetzt greifen die Franzosen nach den Sternen. Wir laden Sie zum Beta-Flug ein.



Gebäude wie Eiffelturm oder Freiheitsstatue haben keine direkte Funktion, treiben jedoch die Prestigewerte ihrer Erbauer in die Höhe

Was würden Sie mit 100.000.000 Dollar anfangen? Südseeinsel kaufen, Joker-Abo nachschicken lassen und ab dafür? Falsche Antwort, denn erstens muss Geld arbeiten und zweitens müssen Sie die Welt retten. Das ist schließlich kein Wunschtraum, sondern ein PC-Game.

Zwar haben die Pariser Entwickler (*Wallstreet Trader*) auch diesmal wieder eine hochkomplexe Wirtschaftssimulation erstellt, aber eben mit hochdramatischer Hintergrundgeschichte. Anno 2030 ist jedes erdenkliche Übel über die Menschheit hereingebrochen: Treibhauseffekt, Seuchen und biologische Waffen haben die Erde zugrunde gerichtet. Ein dritter Weltkrieg bahnt sich an, die letzten Ressourcen stehen auf dem Spiel. Da entdeckt ein schwedischer Wissenschaftler Manipulationsmöglichkeiten im Raum-Zeit-Gefüge und schickt sogenannte „Tycoons“ auf Planeten mit erdähnlichen Lebensbedingungen. Diese Spezialisten werden mit je 100 Millionen Dollar Startkapital ausgestattet und sollen auf den unverbrauchten Gestirnen ohne kriegsrische Auseinandersetzungen ein Wirtschaftssystem etablie-

Die vier Technologie-Mächte



PGI: entstanden aus europäischen Konzernen und spezialisiert auf Hightech-Produkte. Vorteile sind beste Qualität und die produktivste Wirtschaft, Nachteile hohe Preise und Investitionskosten.



Mariko Enterprises: setzt in der Tradition japanischer Industrie auf höchste Effizienz. Stärken sind niedrige Lohnkosten und Preise, Schwächen hohe Arbeitslosigkeit und Kriminalitätsrate.



Dissidents: Die ehemalige Hippie-Kommune hat alle Umwelt-Boni auf ihrer Seite. Niedrigpreise und soziale Stabilität sind weitere Vorteile. Schwachstellen sind Schwerindustrie und Qualität.



The Moab: Die religiösen Fanatiker stehen für höchste Effizienz in Verbrechensbekämpfung und Produktion. Ihr zweifelhafter Ruf verursacht aber Arbeitskräftemangel und Versorgungsprobleme.



Müllplatz und Knast: Solche Gebäude sollten nur in Gebieten von niederem sozialen Stellenwert errichtet werden



Nicht angewählte Objekte werden zur besseren Übersicht transparent dargestellt



Im persönlichen Profil lassen sich eigene Porträts einbinden – ob die CPU-Bevölkerung diesen Mann zum Bürgermeister wählen wird, ist fraglich

ren, mit dessen Erträgen sich Mutter Erde retten lässt.

Da Konkurrenz das Geschäft belebt, entscheidet sich der Spieler zunächst für eine von vier Organisationen. Diese Technologie-lieferanten bieten unterschiedliche Vor- und Nachteile und differieren überdies im Baustil. Die „Moab“ nehmen dabei eine Sonderstellung ein: Der Orden religiöser Fanatiker bezieht seine Kraft aus der

gleichgeschalteten Geisteshaltung seiner Mitglieder, herbeigeführt durch Sadomaso-Rituale! Natürlich wurde die Sekte von

einem reichen Deutschen gegründet... Drei Galaxien stehen für die Ansiedlung der eigenen Firma zur Auswahl. Die Population auf den stufenlos zoombaren Iso-Planeten variiert abhängig davon, wie viele Tycoons dort bereits investiert haben. Jobs und gute Lebensbedingungen ziehen zahlreiche Arbeiter und deren Familien an. Eine schon entwickelte Infrastruktur macht z.B. Straßenbau erst mal überflüssig, dafür ist in bereits aufgeteilten Märk-

ten die Konkurrenzdicke hoch. Als Neueinsteiger sind bei der Wahl des Firmensstandorts also viele Faktoren abzuwägen. Den Grundstein zu seinem Imperium legt der frisch gebackene Tycoon mit dem Bau eines Hauptquartiers. Je nach den Bedürfnissen der Bevölkerung und des Marktes (abzulesen in ständigen Einblendungen und Statistiken) werden von hier aus die Grundlagen vielfältiger Wirtschaftszweige von der Tuchweberei über Kommunikationstechnologien bis hin zu Stahlverarbeitung oder Landwirtschaft erforscht. In der Endversion sollen dann über 300 Gebäude mit den verschiedensten Funktionen zur Wahl stehen.

Ziel ist es, der mächtigste Tycoon auf dem Planeten zu werden. Neben reiner Wirtschaftsmacht durch Monopole, feindlichen Übernahmen usw. lässt sich dies bei wachsendem Prestige auch durch eine politische Karriere erreichen. Ist die Bevölkerung nämlich zufrieden mit Ihren Leistungen (Indikatoren wie Schulversorgung, Freizeitwert, Umwelt, Kriminalitätsrate usw. prägen das Meinungsbild), steht einer Wahl vom Bürgermeister bis zum Prä-

sidenten nichts mehr im Wege. Dann müssen sich bei der Aufteilung des Bau-lands auch die menschlichen Mitspieler Ihrer Macht beugen!

Spaß versprechen außerdem kleine Gemeinheiten gegen die Konkurrenz. Wer dem snobistischen Nachbarn einen Billig-hotelkomplex direkt neben die Nobelherberge pflanzt, wird sich vor Schadenfreude kaum noch einkriegen. Freuen wir uns also (hoffentlich schadenfrei) auf eine originell-komplexe Wirtschaftssimulation für tausende PC-Tycoons gleichzeitig. (mt)

● Star Peace: Rise of the Tycoons

Genre	Online-Wirtschaftssimulation
Hersteller	Oceanus/Monte Cristo Multimedia
Online-Info	www.starpeace.net
erscheint	1. Quartal 2001

SF-Wirtschaftssimulation für tausende von Spielern; kein Solomodus. Kleinschrittiges Tutorial, Chat- und E-Mailfunktionen. Ab einem P2/266 mit 64 MB RAM spielbar, noch keine Angaben über Preis und/oder Servergebühren.





PFH, PIMMONS...!!!

... NICHT SCHON WIEDER
KÄMPFEN. LASS' UNS
DRÜBER REDEN...

Die VÖLKER



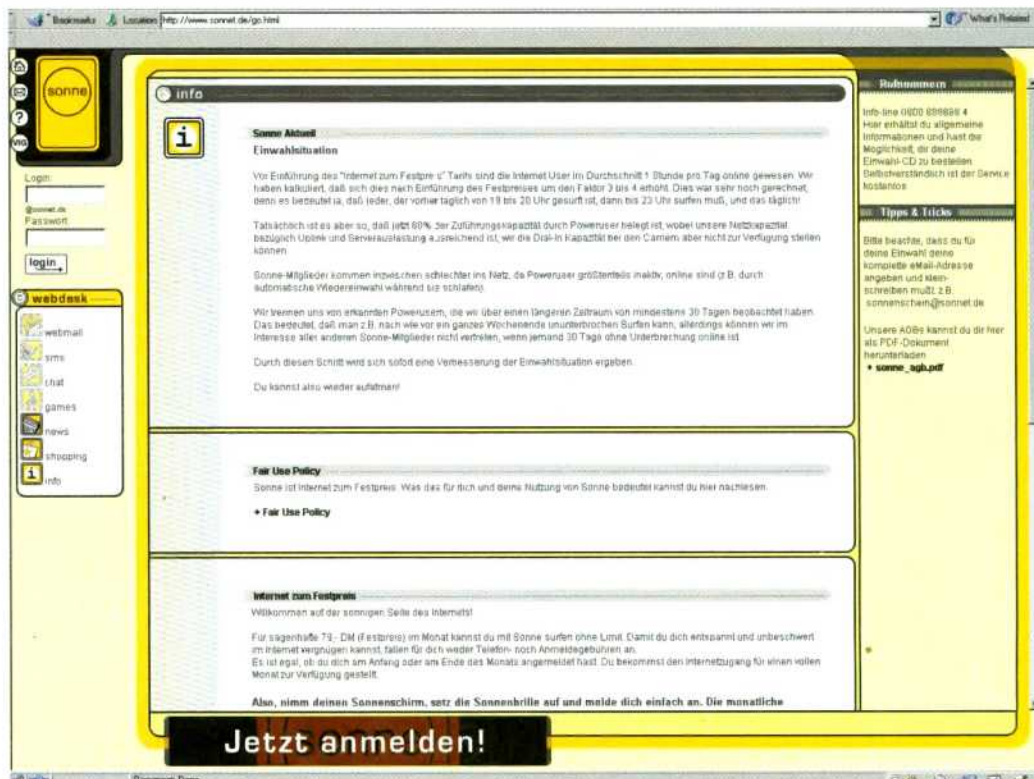
JoWood
Productions

www.jowood.com

Produktinfo 032

Sterben Flatrates aus?

Gerade erst haben sich günstige Pauschaltarife für Vielsurfer in Deutschland etabliert, da macht eine Flatrate nach der anderen die Leitungen dicht. Was ist passiert?



Sonnet kündigte Vielsurfen mit teils absurden Begründungen die Verträge auf

Ehrlich surft am längsten?

Wochen musste Flatrate-Pionier Surf1 einen Insolvenzantrag stellen – und das wird nicht der einzige Konkurs im Online-Paradies bleiben!

Wie konnte es zum Bankrott kommen, war doch gerade Surf1 wegen seiner schnellen Verbindung und günstigen Preise beliebt? Zu beliebt offenbar: 80 Prozent aller Kunden surfen angeblich mit unerlaubter Kanalbündelung oder Mehrfacheinwahl, was laut Geschäftsführer Nylis G. Renschler II zum „schweren, aber unvermeidlichen Schritt“ führte. Schließlich müssen Flatrate-Anbieter die Bandbreite bei der deutschen Telekom zu teils happigen Preisen von bis zu 1,9 Pfennig pro Minute einkaufen. Und das kann sich nur rechnen, wenn sich die Nutzer an die vorgeschriebenen Limits halten.

Nun lässt sich der Telekom sicher leicht Böses unterstellen, zumal deren eigene T-Online-Flatrate nach wie vor prosperiert. Im Internet wurde gar zum Boykott aufgerufen, doch die Wahrheit ist: Hier scheint sich eine unschöne Entwicklung zu wiederholen, die man vom Spielmarkt und seinen raubkopierenden Parasiten leider

zur Genüge kennt. Sicher, Surf1 gibt es noch, allerdings nur mehr mit Verbindungen im Minutentakt. Wieder einmal zahlen also ehrliche User die Rechnung. Und die könnte immer höher werden, denn auch Mitbewerber Sonnet erging es nicht viel besser. Auch diese Flatrate erfreute sich großer Beliebtheit – bis die Einwahl tagelang nicht mehr möglich war und den Usern mit teils haarsträubenden Begründungen (Kanalbündelung mit einem Analogmodem) die Verträge aufgekündigt wurden. Die über Erotikwelt Online vermarktete Flatrate von MIC gibt es zwar nach wie vor, doch auch dort klagt man über Kunden, die teils mehr Minuten online seien als ein Tag überhaupt hat. Entsprechend sind seit langem angekündigte Funktionen wie etwa die eigene E-Mail-Adresse nach wie vor nicht realisiert. Wie geht es nun weiter? Für Studenten oder Unternehmen wird es wohl immer Flatrates zu Sonderkonditionen geben, doch günstige Angebote für Otto Normal-surfer machen sich zunehmend rar. Klar klingen 50 Mark pro Monat inklusive Telefongebühren verlockend – doch wer die Arcor-Offerte nutzen will, muss dort auch einen ISDN-Anschluss mitbestellen und hat künftig nicht mehr die freie Wahl des Telefonanbieters. Aber noch sind nicht alle Flatrates dicht, noch besteht Hoffnung: Ehrlich surft eben nicht am längsten, sondern am günstigsten! (pk)



Die Flatrate von Erotikwelt Online gibt es nach wie vor ab 49,- DM im Monat, nackte Haut nur am Portal



Ohne Flatrate ein teurer Spaß: Online-Rollis wie Everquest

Links zum Thema

www.surf1.de	offizielle Homepage
www.sonnet.de	offizielle Homepage
www.erotikwelt-online.de	offizielle Homepage
www.arcor.de	offizielle Homepage
www.onlinekosten.de	Infos rund um das Internet

EXKLUSIVER INTERNET-ZUGANG FÜR JOKER-LESER

Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!

- @ surfen zum Ortstarif
- @ 10 frei wählbare E-Mailadressen
- @ 10 MB für eigene Homepage
- @ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
- @ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
- @ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Heft-CD oder unter www.kdt.de
- @ Service-Hotline

**schon ab
2,1 Pf/min**

www.pcjoker-online.de

Duell der Browser



Das World Wide Web ist noch keine zehn Jahre alt, hat aber schon viele Machtkämpfe erlebt. Der neueste dreht sich mal wieder um Browser: Wir stellen Ihnen Sieger und Verlierer vor.

■ Vergangenheit

Als die Schweizer Forschungsanstalt CERN 1991 den WWW-Internetstandard einführte, ahnte noch kaum jemand, welche Vielfalt an Anwendungsmöglichkeiten dies dem User eines Tages eröffnen würde – wie sich auch heute nur schwer abschätzen lässt, welchen Stand die Entwicklung neuer Online-Technologien innerhalb der nächsten zehn Jahre erreicht haben wird. Seit der ersten Generation von Webbrowsern hat sich jedenfalls viel getan: Aus den reinen Darstellungstools für simple Bild-

und Textinhalte von einst wurden umfangreiche (und überwiegend kostenlos erhältliche) Programmpakete, die Multimediadateien ebenso abspielen wie komplette Java-Spiele und nebenbei die Funktionen von HTML-Editoren, News- und Mailreadern übernommen haben. Mit der Geschichte des WWW sind drei Namen untrennbar verbunden. Da hätten wir zunächst „Mosaic“, ein Browserprojekt, das von 1993 bis 1997 vom National Center for Supercomputing Applications

(NCSA) der Universität Illinois betreut wurde und erstmals richtiges Web-Surfen ermöglichte. Dann natürlich „Netscape“, die Firma, deren Navigator sich anno 1995 als Standardbrowser durchsetzte. Und schließlich den „Internet Explorer“, mit welchem Microsoft versucht(e) seine Monopolstellung bei Betriebssystemen auch auf das Internet auszudehnen. Was letzten Endes zur richterlich angeordneten Zerschlagung des Gates-Imperiums geführt hat...

■ Gegenwart

Zu Beginn der Jahrtausendwende schien der Konkurrenzkampf entschieden, zwei Browser hatten sich durchgesetzt: der Netscape Navigator (die aktuelle Version 4.7 ist Teil des Communicator-Pakets und findet sich auch auf unserer Begleit-CD) und der Microsoft Internet Explorer (aktuelle Version 5.5). Dabei sind die Benutzerprioritäten klar verteilt. So werden 75 Prozent der Zugriffe auf die PC-Joker-Homepage mit verschiedenen Versionen des Microsoft-Browsers getätigt, rund 21 Prozent entfallen auf Netscape 3 und 4. Noch vor einem Jahr war das Verhältnis mit 60 zu 36 Prozent deutlich ausgeglichener. Das Tauziehen um den Endverbraucher wird hauptsächlich mit Hilfe der Online-Zugänge ausgetragen – wer auf seiner AOL-CD gleich den aktuellen Internet Explorer vorfindet, sieht verständlicherweise keinen Anlass sich die neueste Communicator-Version aus dem Netz zu ziehen.

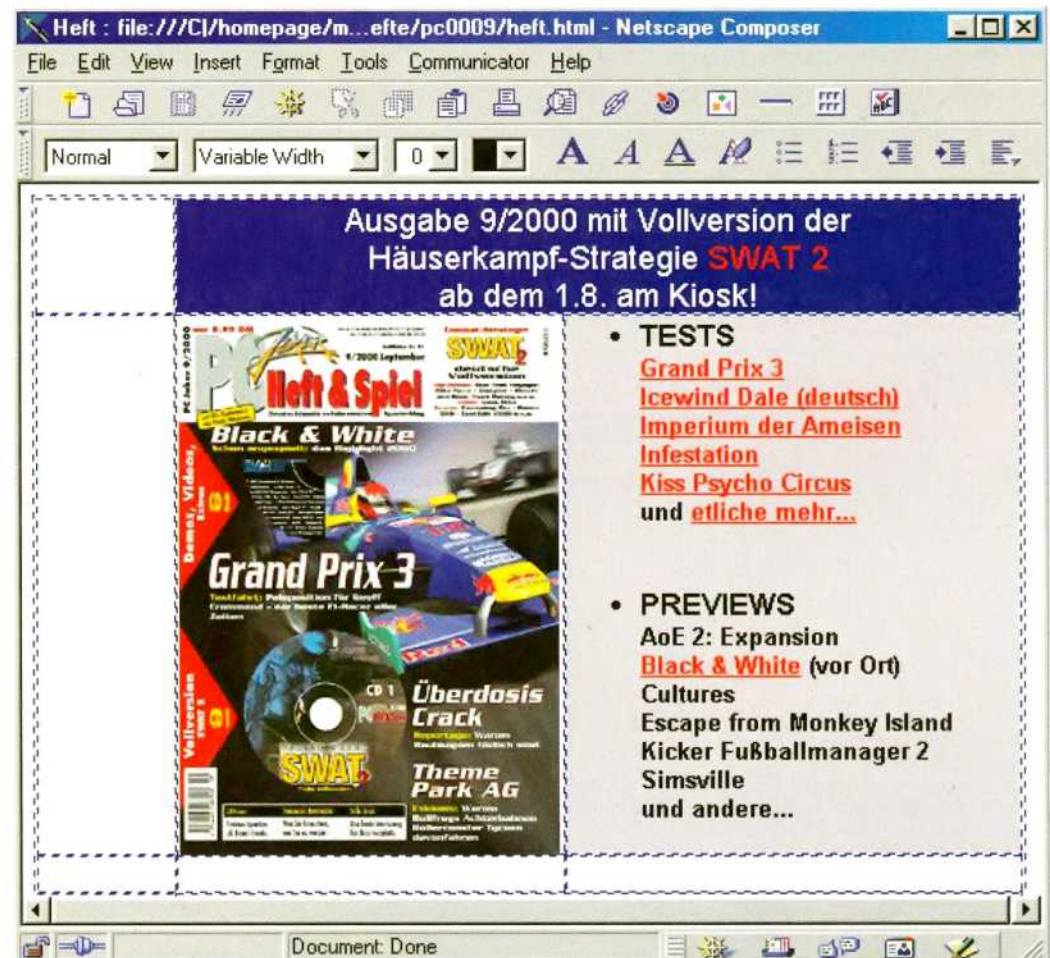
Die Leistungen der beiden Konkurrenten unterscheiden sich denn auch nur marginal. Jedes Programm enthält neben dem eigentlichen Browser einen komfortablen Mail- und Newsreader (Outlook Express bzw. Netscape Messenger), der Communicator zudem einen HTML-Editor zum Erstellen eigener Webseiten. Beide Browser bieten standardmäßig eine Suchfunktion nach themenrelevanten Querverweisen, unterstützen alle gängigen HTML-Formate und ermöglichen die Einbindung sogenannter Plug-ins, welche das Programm um weitere Funktionen bereichern. Im Zuge der letzten Neuauflagen scheint sich jedoch ein spürbarer Trend hin zum Microsoft Internet Explorer abzuzeichnen. Webdesigner schätzen seine Stabilität, die Windows-Verträglichkeit und nicht zuletzt den konkurrenzlosen Java-Support. Anwender erhalten im Gegenzug deutlich weniger Abstürze und Fehlermeldungen als beim Navigator.

■ Zukunft

Das alles soll sich freilich mit Netscape 6 ändern. Wenn alles glatt geht, will man noch dieses Jahr einen nahezu vollständig neu geschriebenen Browser präsentieren: Der Programmcode basiert auf einem Open-Source-Projekt mit dem schönen Namen „Mozilla“ (gleichzeitig der Codename des allerersten Browsers von Netscape), das im März 1998 ins Leben geru-



Dazwischen liegen Welten: links NCSA Mosaic, der Urvater aller Webbrowser, oben der aktuelle Internet Explorer



Der integrierte Netscape Composer erlaubt das simple Erstellen eigener Homepages

fen wurde. Auf der Grundlage des Communicator-Quellcodes arbeiten hier Programmierer aus aller Welt an Resultaten, die schließlich in Netscape 6 einfließen sollen. Wer Näheres zum Stand der Entwicklung erfahren möchte, findet unter www.mozilla.org täglich aktualisierte Meldungen und Programmversionen, zum Teil auch in deutscher Sprache. Apropos: Derzeit kümmern sich 43 eingetragene Lokalisierer um eine Übertragung in verschiedenen Sprachen. Der finale Browser soll dann in der Lage sein, selbst japanische Webseiten problemlos zu übersetzen! Währenddessen drängen aber auch andere Firmen auf den Markt – in der Hoffnung, aus der zwangsweisen Aufteilung des

Microsoft-Konzerns in eigene Unternehmen für Betriebssysteme und andere Anwendungen Kapital schlagen zu können. Denn ob die künftige Entwicklung des Internet Explorers weiterhin so glatt verläuft, wenn er nicht mehr Bestandteil der vorinstallierten Windows-Oberfläche ist, bleibt abzuwarten. Auf den folgenden Seiten wollen wir daher einen Blick auf die (nahe) Zukunft des Websurfens werfen und drei aktuelle Kandidaten vorstellen: den Platzhirsch in seiner jüngsten Inkarnation (Microsoft Internet Explorer 5.5), einen ambitionierten Herausforderer aus dem Shareware-Pool für Profis (Opera 4.02) sowie den Klassiker im neuen, aber leider noch unfertigen Gewand (Netscape 6 Beta).

■ Jedem das Seine

Die Entscheidung zwischen den drei auf der nächsten Seite vorgestellten Browsern fällt leicht, da diese (zumindest im Moment noch) drei völlig unterschiedliche Typen von Internetsurfern ansprechen:



Einsteiger haben ohnehin vermutlich mit Communicator oder Internet Explorer ihre ersten Web-Erfahrungen gemacht, schätzen die deutschsprachigen Menüs, nutzen die Mailprogramme und gelegentlich auch HTML-Editoren, benötigen aber nicht unbedingt den schnellsten Browser oder den mächtigsten Editor. Für sie ist der Internet Explorer 5.5 die erste Wahl, da er zuverlässig, schnell und absturzsicher arbeitet. Wer aufgrund der jüngsten Virenattacken Vorbehalte gegen Outlook Express hegt, findet in Netscape

4.75 eine praktisch gleichwertige Alternative, welche von Haus aus mit zusätzlichen Plug-ins wie dem MP3-Player WinAmp ausgestattet ist.



Profi-Surfer stören sich wahrscheinlich nicht an der englischen Benutzerführung und der Registrierungsgebühr von rund 80 Mark – sie sind mit Opera 4.02 bestens bedient. Vor allem wenn sie spezielle HTML-Editoren und Mailprogramme nutzen oder auf ein mit Sicherheit bald verfügbares Import-Tool für Mails und Adressen warten können. Immerhin entschädigt Opera für derlei Ungemach mit besonders schnellen Zugriffszeiten auf Webpages, übersichtlicher Menüführung und/oder Tastatursteuerung.



Die neueste Netscape-Beta bietet sich indessen nur für verspielte Zeitgenossen, **professionelle Webdesigner und Hobby-Betatester** an. Dieser

Zielgruppe darf man die benötigten Nerven attestieren: Regelmäßige Abstürze und die zähe Verarbeitung von Befehlen sind an der Tagesordnung, wenn man das Neueste vom Neuesten Probe fahren will, ehe es alle anderen tun. Ein angenehmer Nebeneffekt für solche „Testpiloten“ ist aber der Umstand, dass sie bei Erscheinen der finalen Version bereits mit allen Features des dann vielleicht besten Browsers vertraut sind. Möglicherweise ein entscheidender Wissensvorsprung gegenüber der Konkurrenz! (mz)

Browser	Internet Explorer 5.5	Opera 4.02	Netscape 6
			
Downloadgröße minimal	7 MB	9 MB	5,5 MB
Downloadgröße maximal	25 MB (52 MB mit Schriftarten)	9 MB	16 MB
Kosten	Freeware	30 Tage kostenlos, dann 39,- bzw. 20,- US-Dollar (ermäßigt)	Freeware
unterstützte Web-Standards			
XML	ja (via CSS)	ja	ja
CSS	ja	ja	ja
DHTML	ja	nein	ja
WML (WAP)	nein	ja	nein
Java (Scripts)	ja	ja	ja
Java (Applets)	ja	ja	ja
ActiveX	ja	nein	ja
SSL 2	ja	ja	ja
SSL 3	ja	ja	ja
Sonderfunktionen			
Druckvorschau	ja	ja	ja
Cookiemanager	nein	ja	ja
Downloadmanager	nein	ja	ja
zusätzliche Schriftarten	ja	nein	nein
enthaltene Zusatzprogramme			
E-Mail-Applikation	ja	ja	ja
HTML-Editor	nein, zusätzlicher Download von Frontpage möglich	nein	ja

nautil@abenteuermedien.de
www.abenteuermedien.de
www.kartefakt.de

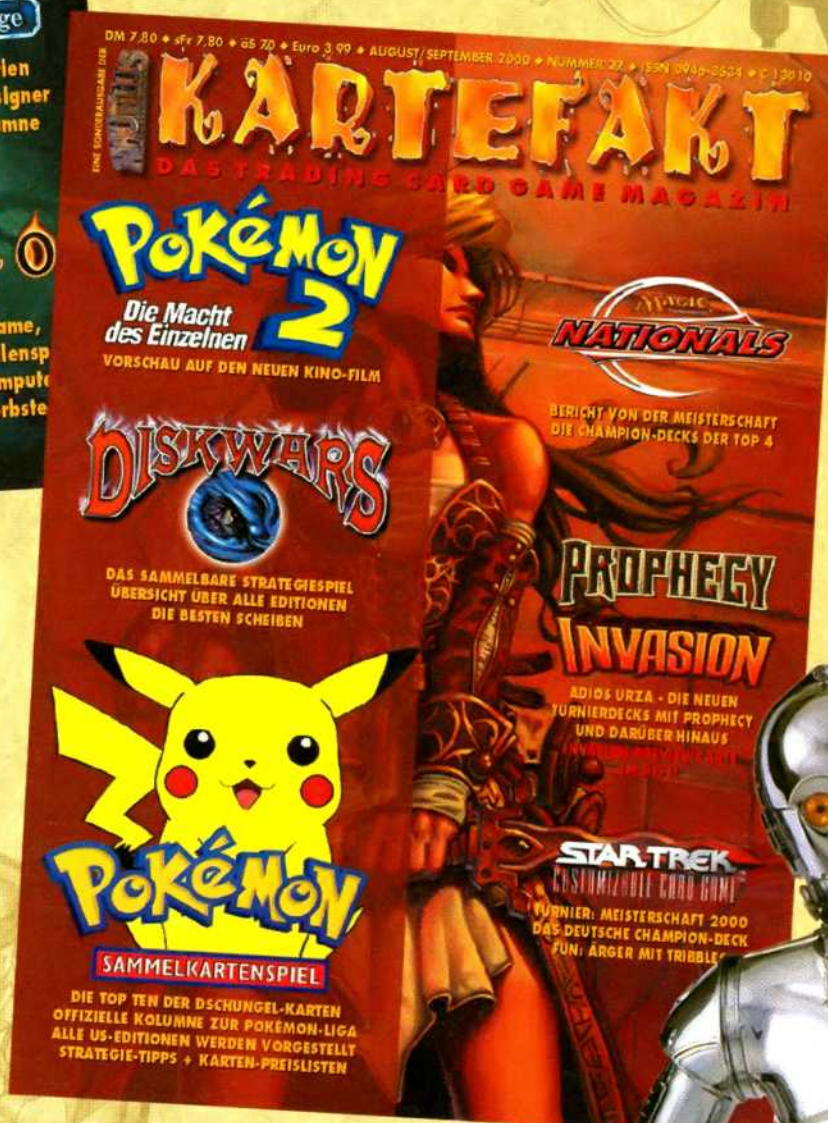
**Raus aus dem Alltag
Rein ins Abenteuer!**

Tauchen Sie ein in phantastische Welten der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. NAUTILUS - das Abenteuermedien-Magazin bietet ihnen alles rund um F&SF-Bücher, phantastische Filme, Brett- und Rollenspiele, Computer-Adventures und LIVE-Abenteuer.



Kartefakt ist das größte deutschsprachige Magazin für sammelbare Spiele wie Magic, Pokémon, Diskwars, Tomb Raider, Star Wars und Star Trek u.a.

Die ausführlichen Guides für jene, die es genau wissen wollen: Kartothek Pur, Pokémon Pur, Magic Type 2 und Multiplayer & Co.



Produktinfo 017



Ausschneiden und senden an:
benteler Medien Verlag,
Stichwort »Joker«,
Postockerstr. 1, 20099 Hamburg

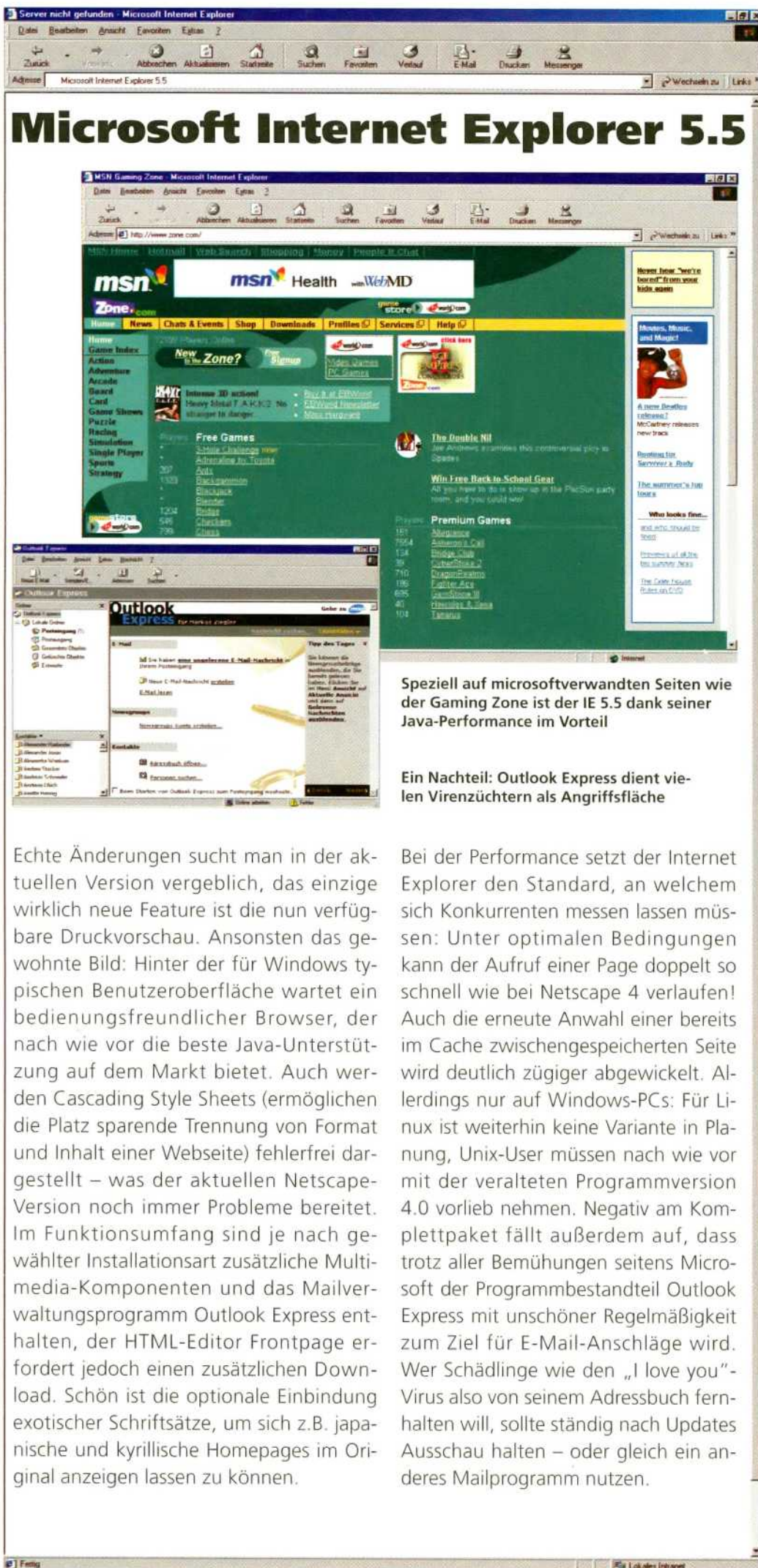
Hiermit fordere ich ein kostenloses Probeheft an:

☐ Kartefakt ☐ Nautilus (bitte ankreuzen)

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____



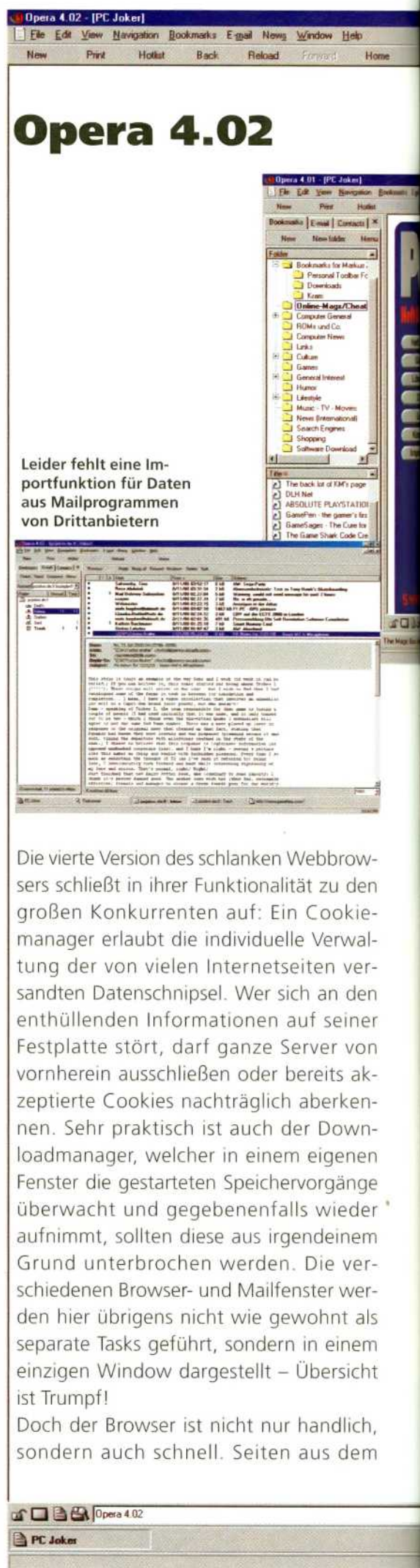
Microsoft Internet Explorer 5.5

Speziell auf microsoftverwandten Seiten wie der Gaming Zone ist der IE 5.5 dank seiner Java-Performance im Vorteil

Ein Nachteil: Outlook Express dient vielen Virenzüchtern als Angriffsfläche

Echte Änderungen sucht man in der aktuellen Version vergeblich, das einzige wirklich neue Feature ist die nun verfügbare Druckvorschau. Ansonsten das gewohnte Bild: Hinter der für Windows typischen Benutzeroberfläche wartet ein bedienungsfreundlicher Browser, der nach wie vor die beste Java-Unterstützung auf dem Markt bietet. Auch werden Cascading Style Sheets (ermöglichen die platz sparende Trennung von Format und Inhalt einer Webseite) fehlerfrei dargestellt – was der aktuellen Netscape-Version noch immer Probleme bereitet. Im Funktionsumfang sind je nach gewählter Installationsart zusätzliche Multimedia-Komponenten und das Mailverwaltungsprogramm Outlook Express enthalten, der HTML-Editor Frontpage erfordert jedoch einen zusätzlichen Download. Schön ist die optionale Einbindung exotischer Schriftsätze, um sich z.B. japanische und kyrillische Homepages im Original anzeigen lassen zu können.

Bei der Performance setzt der Internet Explorer den Standard, an welchem sich Konkurrenten messen lassen müssen: Unter optimalen Bedingungen kann der Aufruf einer Page doppelt so schnell wie bei Netscape 4 verlaufen! Auch die erneute Anwahl einer bereits im Cache zwischengespeicherten Seite wird deutlich zügiger abgewickelt. Allerdings nur auf Windows-PCs: Für Linux ist weiterhin keine Variante in Planung, Unix-User müssen nach wie vor mit der veralteten Programmversion 4.0 vorlieb nehmen. Negativ am Komplettpaket fällt außerdem auf, dass trotz aller Bemühungen seitens Microsoft der Programmbestandteil Outlook Express mit unschöner Regelmäßigkeit zum Ziel für E-Mail-Anschläge wird. Wer Schädlinge wie den „I love you“-Virus also von seinem Adressbuch fernhalten will, sollte ständig nach Updates Ausschau halten – oder gleich ein anderes Mailprogramm nutzen.

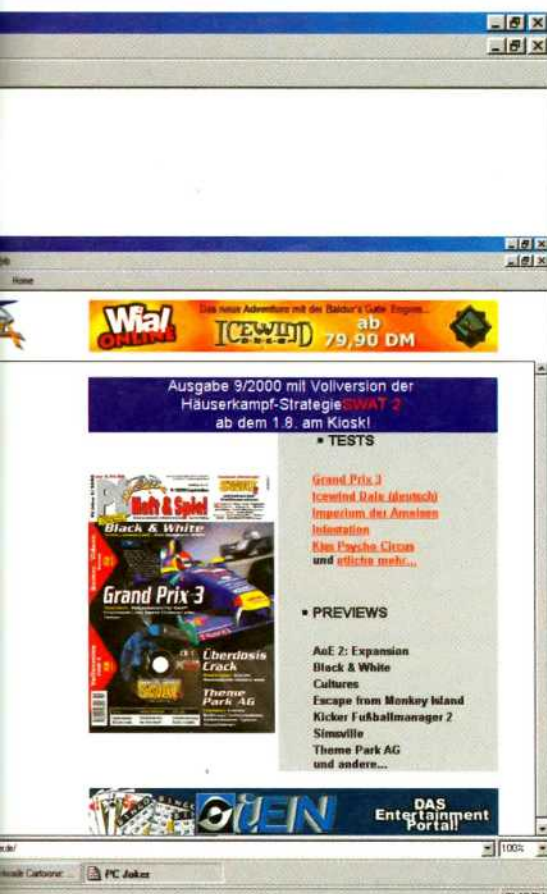


Opera 4.02

Leider fehlt eine Importfunktion für Daten aus Mailprogrammen von Drittanbietern

Die vierte Version des schlanken Webbrowsers schließt in ihrer Funktionalität zu den großen Konkurrenten auf: Ein Cookie-manager erlaubt die individuelle Verwaltung der von vielen Internetseiten versandten Datenschnipsel. Wer sich an den enthüllenden Informationen auf seiner Festplatte stört, darf ganze Server von vornherein ausschließen oder bereits akzeptierte Cookies nachträglich aberkennen. Sehr praktisch ist auch der Downloadmanager, welcher in einem eigenen Fenster die gestarteten Speichervorgänge überwacht und gegebenenfalls wieder aufnimmt, sollten diese aus irgendeinem Grund unterbrochen werden. Die verschiedenen Browser- und Mailfenster werden hier übrigens nicht wie gewohnt als separate Tasks geführt, sondern in einem einzigen Window dargestellt – Übersicht ist Trumpf!

Doch der Browser ist nicht nur handlich, sondern auch schnell. Seiten aus dem



Alles nur einen Klick entfernt: Die einblendbare Seitenleiste für Bookmarks und Adressverwaltung beschleunigt das Navigieren

(teils von anderen Browsern entliehenen) Cache liegen blitzschnell auf dem Bildschirm, selbst unbekannte Pages werden flott aufgebaut. Leider hat das seinen Preis: Lediglich 30 sogenannte User-Tage (also Tage, an denen der Browser tatsächlich genutzt wird) sind kostenlos, danach werden 49 US-Dollar fällig; der Studententarif beträgt immerhin noch 20 Dollar. Außerdem ist die Software leider bloß in englischer Sprache erhältlich und lässt momentan noch ein Tool zum Importieren eigener E-Mails aus Netscape oder Outlook vermissen, was den Umstieg nicht unbedingt erleichtert. Somit dürfte Opera trotz überzeugender Features wie der Unterstützung des handyeigenen WAP-Formats, der netten Zoomfunktion oder der optionalen Tastatursteuerung sowie nicht zuletzt der praktischen Seitenleiste für Bookmarks auch in Zukunft eher ein Nischendasein unter Profis fristen.



Das neue Interface: simpel, übersichtlich, ungewohnt

In der aktuellen Betaversion leider kein seltener Anblick: Programmabstürze schmälern das Surfvergnügen

Schon der erste Blick macht klar, dass man es hier mit einem komplett neuen Programm zu tun hat: Die eigenwillige Optik beschränkt sich bei der Auswahl der Buttons auf das Nötigste und bietet statt dessen wie Opera eine seitliche Leiste zum Sortieren von Bookmarks oder Einblenden der Freundesliste. Aus diesem Grund wurde der AOL Instant Messenger jetzt ebenso wie ein Download- und Cookiemanager in das Hauptprogramm integriert. Das Adressbuch ist nunmehr in der Lage, selbsttätig Mail-Adressen aus eingegangenen und versandten Nachrichten auszuwerten und zu speichern, leider funktioniert jedoch die Importfunktion für ältere Versionen in der Beta noch nicht zuverlässig. Auch der kaum veränderte Composer ist im momentanen Stadium eher Staffage als Arbeitsutensil – wie überhaupt der gesamte Programmcode noch optimiert werden muss.

Das macht sich auch beim Surfen bemerkbar: Zwar sind die Seiten trotz fehlendem

HD-Cache prinzipiell schnell aufgebaut, doch scheint das Programm jeden Mausklick erst überdenken zu müssen. Bereits der Start stellt die Nerven des Users mit Wartezeiten bis zu 20 Sekunden auf eine harte Probe, Abstürze sind derzeit noch an der Tagesordnung. Dennoch lässt sich bereits erahnen, dass die kompaktere und kompatiblere Version 6 des klassischen Browsers nach den entsprechenden Optimierungen neue Maßstäbe setzen könnte: CSS- und Java-Probleme gehören bereits jetzt der Vergangenheit an, für die fertige Version verspricht Netscape die „branchenweit beste Unterstützung“ aller übrigen Webstandards. Bis dahin heißt es jedoch noch abwarten und Netscape 4 benutzen. Angesichts der fehlenden Features und Probleme der erhältlichen Vorabversion kann nämlich selbst der unkomplizierteste Surfausflug zur Tortur werden.

HERRSCHER

DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON
WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER SAGEN UND
MYTHEN, EINE WELT VOLL TUGENDHAFTER HELDEN,
FURCHTERREGENDER MONSTER UND LAUNENHAFTER
GÖTTER MIT DEM NEUEN AUFBAUSTRATEGIEHIT VON
IMPRESSIONS: HERRSCHER DES OLYMP - ZEUS!

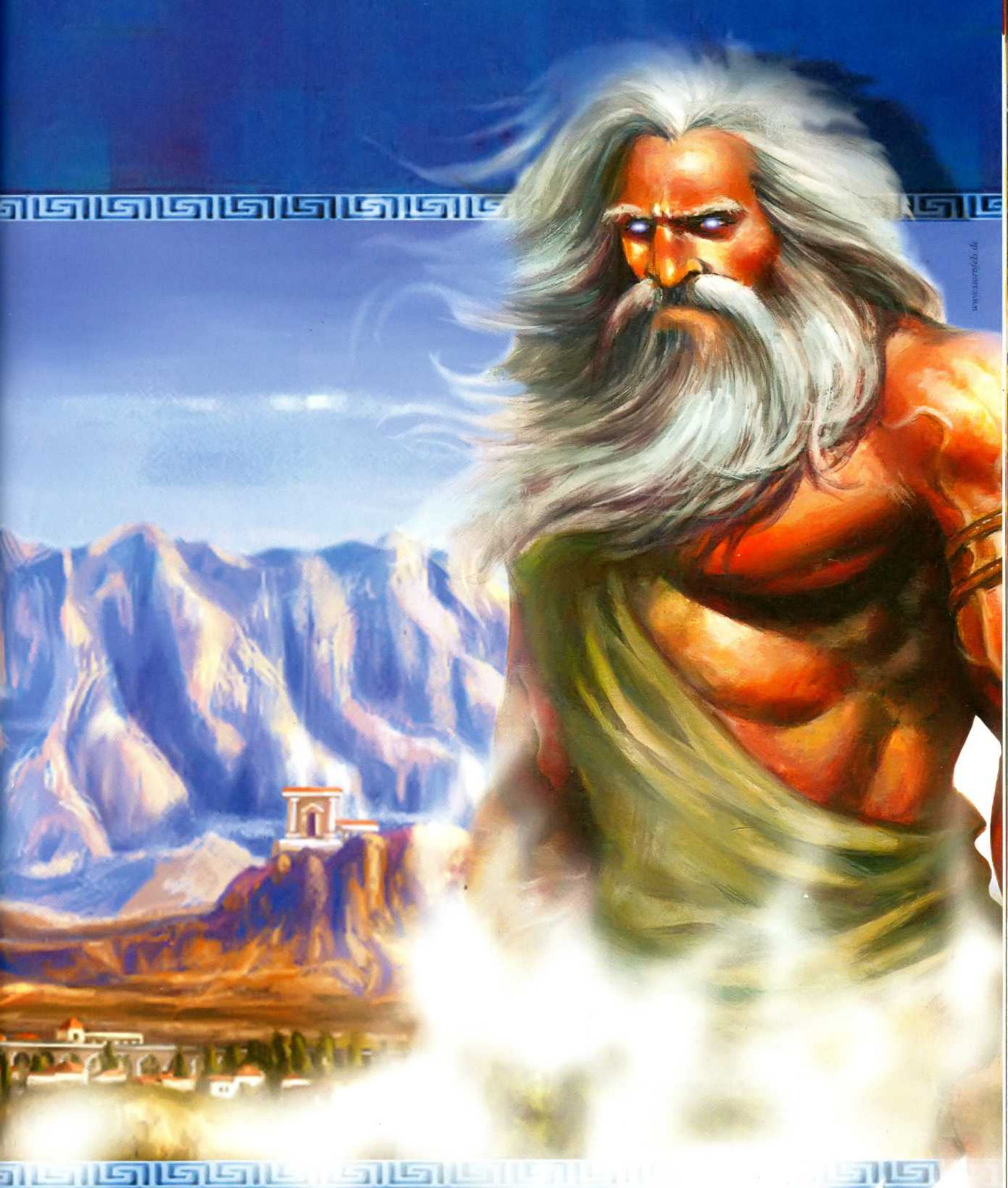
Produktinfo 021

SIERRATM
www.sierra.de

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Nahezu unbegrenzte Freiheit beim Städtebau und zahlreiche
Geländestufen versetzen Sie mitten ins Spielgeschehen!



www.suerfeld.de



7 großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland, wo die Götter noch unter den Menschen weilten.

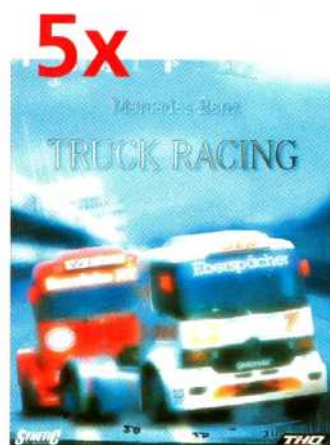


Verbesserte Spielesteuerung und – übersicht durch eine komplett neu überarbeitete Bedienungsleiste.

In dieser Ausgabe gehen Alt und Neu eine ganz spezielle Verbindung ein, auch bezüglich der Charts. Zusätzlich zu den erweiterten Bestenlisten in den Bereichen Solospiel und Verkauf gibt es einen Rückblick auf die historischen Highlights der Redakteure, ihre ersten Tests für PC Joker sowie eine Auswahl ihrer aktuellen Favoriten. Und wenn Sie das nicht vom Hocker reißt: Wie wäre es mit der Verlosung von 15 brandheißen Top-Titeln?

Am prinzipiellen Ablauf ändert sich für Sie als Leser freilich nichts. Noch immer sind wir bei der Ermittlung der Charts in den Sparten Solospiel, Multiplayer und Online auf Ihre Mitarbeit angewiesen. Senden Sie uns einfach auf einer Postkarte bzw. per E-Mail eine (nach Kategorien getrennte) Liste Ihrer Favoriten. Die Anzahl der Nennungen ist prinzipiell gleichgültig, ausgeschlossen sind lediglich der Rechtsweg sowie der Abdruck indizierter Titel. Unter allen Teilnehmern verlosen wir 15 topaktuelle PC-Spiele, eventuelle Wunschgewinne werden selbstverständlich berücksichtigt. Also ran an den Stift, Postadresse nicht vergessen und toi, toi, toi!

■ Die Gewinne



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

LESERCHARTS



1. (2) **Diablo 2**
2. (1) Age of Empires 2
3. (4) Half-Life
4. (7) Anstoß 3
5. (3) Die Sims
6. (–) Grand Prix 3
7. (6) Need for Speed Porsche
8. (5) Die Siedler 3
9. (–) Starcraft
10. (10) Pharao
11. (–) Deus Ex
12. (–) Vampire: Die Maskerade
13. (9) Command & Conquer 3
14. (–) Unreal Tournament
15. (8) FIFA 2000
16. (–) Dark Project 2
17. (–) SWAT 3
18. (–) Starlancer
19. (–) Baldur's Gate
20. (–) Rollercoaster Tycoon

VERKAUFSCARTS



1. (–) **Sudden Strike**
2. (1) Diablo 2
3. (–) Cultures
4. (2) Grand Prix 3
5. (3) Vampire: Die Maskerade
6. (–) Play the Games Vol. 3
7. (4) Deus Ex
8. (5) Die Sims
9. (–) Sydney 2000
10. (6) Icewind Dale
11. (–) AoE 2: Conquerors Expansion
12. (7) Starlancer
13. (–) Pharao: Kleopatra
14. (8) C&C 3: Feuersturm
15. (9) Need for Speed Porsche
16. (10) Dark Reign 2
17. (–) Kiss Psycho Circus
18. (–) F1 2000
19. (–) Star Trek: Armada
20. (–) Age of Empires 2

MULTIPLAYER



1. (1) **Half-Life**
2. (3) Unreal Tournament
3. (2) Age of Empires 2
4. (5) Worms Armageddon
5. (–) Diablo 2

ONLINE



1. (1) **Ultima Online**
2. (2) Everquest
3. (4) Warbirds
4. (5) Starsiege Tribes
5. (3) Air Attack

BRIGITTA**erstes Spiel:**

Das Zauberschloss (C-64)

erster PCJ-Test:

-

Lieblingsspiel:

Populous: The Beginning (PC)

aktueller Favorit:

Moon Project

**JACK****erstes Spiel:**

Asteroids (Arcade)

erster PCJ-Test:

Push Over (5/92)

Lieblingsspiel:

Everquest (Online)

aktueller Favorit:

Sudden Strike

**MARKUS****erstes Spiel:**

Kangaroo (Atari 2600)

erster PCJ-Test:

Monopoly (1/96)

Lieblingsspiel:

Soul Calibur (Dreamcast)

aktueller Favorit:

Homeworld Cataclysm

**MICHAEL****erstes Spiel:**

Pong (Arcade)

erster PCJ-Test:

-

Lieblingsspiel:

Poker (Online)

aktueller Favorit:

Star Trek: New Worlds

**PAUL****erstes Spiel:**

Duck Hunt (DDR-Klon)

erster PCJ-Test:

Delta Force (12/98)

Lieblingsspiel:

Tetris (Garne Boy)

aktueller Favorit:

Crimson Skies

**RICHY****erstes Spiel:**

Zaxxon (C-64)

erster PCJ-Test:

Chip's Challenge (6/91)

Lieblingsspiel:

Half-Life (PC)

aktueller Favorit:

Crimson Skies

**STEFFEN****erstes Spiel:**

Pac-Man (Arcade)

erster PCJ-Test:

Champ. Manager Italia (3/94)

Lieblingsspiel:

NHL 94 - 2000 (Playstation)

aktueller Favorit:

Mercedes Benz Truck Racing

**TIMO****erstes Spiel:**

Super Mario Bros. 2 (NES)

erster PCJ-Test:

Cultures (10/00)

Lieblingsspiel:

Die Siedler (PC)

aktueller Favorit:

Cold Blood

**TRILLE****erstes Spiel:**

Pong (Arcade)

erster PCJ-Test:

M1 Tank Platoon 2 (5/98)

Lieblingsspiel:

Panzer General (PC)

aktueller Favorit:

C&C: Alarmstufe Rot 2



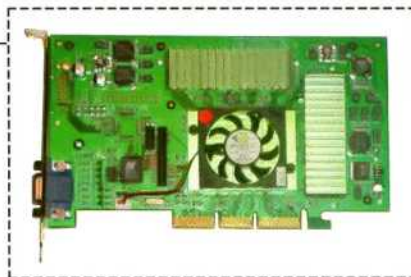
Alle Tests ab Heft 11/99 auf einen Blick

Die fettgedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10Six	4/00	Online	68%	DSF Welt Fußball Manager Multi	5/00	Sport	54%	Majesty	5/00	Strategie	76%	South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%	Earth 2150	12/99	Strategie	85%	Marian Gothic: Unification	7/00	Genremix	72%	South Park Rally	3/00	Sport	79%
Abomination:				Earth 2150 2.0	6/00	Strategie	85%	MDK 2	7/00	Action	85%	Space Invaders	12/99	Action	58%
The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%	Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%	Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%	Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
ACM 1918	12/99	Action	48%	Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%	Messiah	2/00	Genremix	82%	Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
Age of Empires 2	11/99	Strategie	88%	Email Games	12/99	Online	55%	Messiah (dt.)	6/00	Genremix	82%	Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Age of Empires 2:				Enemy Engaged	5/00	Techn. Simulation	79%	Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%	Star Trek Voyager:			
The Conquerors Expansion	10/00	Strategie	85%	Euro 2000	7/00	Sport	84%	Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%	Elite Force	10/00	Action	88%
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%	Everquest: The Ruins of Kunark	7/00	Online	85%	Might and Magic 8:				Star Trek: Armada	5/00	Strategie	71%
Allegiance	7/00	Online	80%	Evolva	5/00	Action	83%	Day of the Destroyer	8/00	Abenteuer	72%	Star Trek: Conquest Online	9/00	Online	50%
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%	Expert Pool	11/99	Simulation	64%	Missile Command	3/00	Action	60%	Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%	F1 2000	6/00	Sport	84%	Morpheus	11/99	Abenteuer	27%	Star Trek: Klingon Academy	8/00	Simulation	69%
Anstöß 3	3/00	Sport	90%	F1 World Grand Prix	7/00	Sport	76%	Motocross Madness 2	7/00	Sport	84%	Star Wars: Force Commander	5/00	Strategie	53%
Arcatera	7/00	Abenteuer	74%	F/A-18	3/00	Simulation	74%	Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%	Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%	F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%	NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%	Starlancer	6/00	Action	86%
Army Men: Air Tactics	8/00	Action	65%	Faust	12/99	Abenteuer	64%	Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%	Starlancer (dt.)	8/00	Action	82%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%	Fierce Harmony	11/99	Online	42%	NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%	Starship Soldiers	6/00	Strategie	77%
Asheron's Call	12/99	Online	76%	FIFA 2000	12/99	Sport	85%	NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%	Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Asheron's Call (dt.)	5/00	Online	79%	Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%	Need for Speed: Porsche	5/00	Sport	84%	Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Asterix und Obelix gegen Caesar	3/00	Action	39%	Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%	Nelson Piquet's				Street Luge Racing	6/00	Sport	39%
Astro Assembler	10/00	Action	38%	Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	80%	Grand Prix Evolution	6/00	Sport	42%	Super 1 Karting	7/00	Sport	71%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%	Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%	Nerf Arena	3/00	Online	75%	Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%	Flughafen Manager	4/00	Simulation	71%	NHL 2000	11/99	Sport	92%	Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%	Flying Heroes	7/00	Action	68%	Nocturne	12/99	Genremix	71%	Suzuki Alstare Extreme Racing	7/00	Sport	72%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%	Ford Racing	2/00	Sport	60%	Nox	3/00	Genremix	85%	SWAT 3	2/00	Genremix	90%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%	Formel Eins 99	2/00	Sport	82%	Odyssee	8/00	Genremix	73%	Sydney 2000 Solo	10/00	Sport	65%
Battlezone 2	1/00	Genremix	85%	Freospace 2	12/99	Action	82%	Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%	Sydney 2000 Multi	10/00	Sport	72%
Battlezone 2 (dt.)	4/00	Genremix	87%	Freospace 2 (dt.)	2/00	Action	83%	Outrage	2/00	Sport	67%	System Shock 2 (dt.)	11/99	Genremix	85%
Beach Head 2000	9/00	Action	49%	Fritz 6	2/00	Strategie	85%	Pandora's Box	12/99	Strategie	46%	Tachyon - The Fringe	7/00	Action	86%
BHunter	1/00	Action	72%	Full Strength				Panty Raider:				Tarzan	1/00	Action	74%
Big Bang	3/00	Action	76%	Strongman Competition	6/00	Sport	62%	From Here to Immaturity	8/00	Genremix	19%	Terminus	9/00	Simulation	71%
Bling! 2	12/99	Simulation	54%	Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%	Panzer Elite	11/99	Simulation	80%	Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Bundesliga 2000:				Fünf Freunde: Das Geheimnis	10/00	Abenteuer	67%	Panzer General 4	11/99	Strategie	85%	Thandor	2/00	Strategie	77%
Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%	um den silbernen Turm	10/00	Abenteuer	67%	Panzer General:				The Dukes of Hazard	9/00	Action	51%
Business Tycoon	6/00	Simulation	43%	Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%	Unternehmen Barbarossa	10/00	Strategie	81%	The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
Carnivores 2	1/00	Action	48%	Gold Games 4	12/99	Genremix	88%	Pati Pains Bondage Poker	8/00	Genremix	33%	The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
Catan - Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%	Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%	Parkan: Die imperialen Chroniken	5/00	Action	22%	The Nomad Soul	12/99	Genremix	85%
Catan - Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%	Grand Prix 3	9/00	Sport	90%	Peep!	3/00	Genremix	8%	The Sims	4/00	Simulation	82%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%	Grand Prix World	4/00	Sport	70%	Pharao	12/99	Strategie	85%	The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%	Ground Control	8/00	Strategie	88%	Phoenix	2/00	Action	64%	Theme Park World	1/00	Simulation	85%
Clans	12/99	Abenteuer	67%	GTA 2	12/99	Genremix	85%	Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%	Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%	Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%	Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%	Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?	Gunship!	5/00	Techn. Simulation	83%	Play the Games Vol. 2	12/99	Genremix	85%	Tiger Woods PGA Tour 2000	6/00	Sport	80%
Command & Conquer 3 Solo	11/99	Strategie	85%	Half-Life: Opposing Force	2/00	Action	88%	Play the Games Vol. 3	10/00	Genremix	92%	Tomb Raider 3 Director's Cut	5/00	Action	80%
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%	Hangsim	2/00	Simulation	69%	Pong	12/99	Action	63%	Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm	5/00	Strategie	79%	Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%	Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%	Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%	Hazard	3/00	Abenteuer	66%	Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%	Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Croc 2	5/00	Action	66%	Heavy Metal F.A.K.K. 2	10/00	Action	86%	Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%	Toy Story 2	2/00	Action	70%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%	Heroes of Might and Magic 3:				Puzzle Trouble	5/00	Strategie	22%	Toyota Adrenaline Challenge	6/00	Online	39%
Cultures -				The Shadow of Death	6/00	Strategie	79%	Q'bert	2/00	Action	55%	raitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Die Entdeckung Vinlands	10/00	Strategie	85%	Hidden & Dangerous:				Rainbow Six: Rogue Spear	11/99	Genremix	86%	Trickstyle	11/99	Sport	80%
Daikatana	7/00	Action	79%	Fight for Freedom	2/00	Genremix	89%	Rally Championship	1/00	Sport	77%	Trivial Pursuit Jahrtst. Ed.	2/00	Strategie	48%
Dark Project 2	5/00	Action	87%	High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%	Rally Masters	6/00	Sport	80%	Tzar	5/00	Strategie	74%
Dark Reign 2	8/00	Strategie	80%	Homeworld	11/99	Strategie	90%	ran Trainer 3	2/00	Sport	11%	UEFA Champions League			
Das GZSZ-Quiz	7/00	Genremix	55%	Hot Chix'n Gear Stix	5/00	Sport	27%	Rayman 2	12/99	Action	78%	Saison 1999/2000	6/00	Sport	81%
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%	Hot Wheels Stunt Driver	10/00	Action	23%	Renegade Racers	4/00	Action	70%	UEFA Manager 2000	7/00	Sport	64%
Deep Fighter	10/00	Action	78%	Hype - The Time Quest	1/00	Action	71%	Revenant	12/99	Abenteuer	73%	Ultima 9: Ascension	2/00	Abenteuer	87%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%	Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%	Riding Star	11/99	Sport	27%	Ultima 9: Ascension (dt.)	5/00	Abenteuer	87%
Demise: Rise of the Ku'tan	3/00	Online	49%	Icewind Dale	8/00	Abenteuer	80%	Risiko 2	4/00	Strategie	74%	Ultima Online: Renaissance	7/00	Abenteuer	80%
Demolition Racer	4/00	Action	59%	Icewind Dale (dt.)	9/00	Abenteuer	81%	Rising Sun	4/00	Strategie	44%	Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
Der Fluch der Azteken	6/00	Abenteuer	72%	Imperium der Ameisen	9/00	Strategie	85%	Road Wars	10/00	Action	53%	Urlaubs-Raser	7/00	Sport	56%
Der Klonmanager	5/00	Wirtschaftsim.	39%	Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%	Rogue Spear: Urban Operations	6/00	Genremix	80%	USAF	1/00	Simulation	82%
Der Verkehrsgigant	4/00	Simulation	86%	Independence War				Roland Garros 2000				Vampire: Die Maskerade -			
Deus Ex	8/00	Genremix	86%	Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%	French Open	8/00	Sport	65%	Redemption Solo	8/00	Abenteuer	88%
Deus Ex (dt.)	9/00	Genremix	85%	Indiana Jones und				Rollcage Stage 2	6/00	Sport	76%	Vampire: Die Maskerade -			
Deutschl. Europameister 2000	7/00	Sport	12%	der Turm von Babel	1/00	Action	85%	Rollercoaster Tycoon:				Redemption Multi	8/00	Abenteuer	90%
Devil Inside	5/00	Action	92%	Infestation Solo	9/00	Genremix	66%	Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%	Venezia	10/00	Online	48%
Diablo 2	8/00	Genremix	90%	Infestation Multi	9/00	Genremix	68%	Rollercoaster Tycoon:				Virtual Sailor	10/00	Sport	65%
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%	Interstate 82	1/00	Genremix	86%	Loopy Landscapes	10/00	Simulation	85%	Virtual Skipper	6/00	Sport	66%
Die Knickerbocker-Bande:				Invictus	3/00	Strategie	70%	Search and Rescue 2	10/00	Simulation	67%	Vyrus	5/00	Action	72%
Das Phantom der U-Bahn	9/00	Abenteuer	67%	KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%	Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%	Wallstreet Tycoon	6/00	Simulation	65%
Die Original Moorhuhn Jagd	8/00	Action	6%	Ka Roo	10/00	Genremix	69%	Shadow Company (dt.)	11/99	Strategie	86%	Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Die Rache der Sumpfhühner	6/00	Action	17%	Käfer total	4/00	Sport	79%	Shadow Watch	6/00	Strategie	67%	Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Die Siedler 3: Amazonas	11/99	Strategie	79%	Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%	Shogun - Total War	6/00	Strategie	81%	Warlords Battlecry	9/00	Strategie	78%
Die Siedler 3 Gold Ed.	4/00	Strategie	85%	Kicker Fußballmanager	11/99	Sport	85%	Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%	Wild Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Die Sims: Das volle Leben	10/00	Simulation	82%	Killer Loop	2/00	Sport	68%	Sikolene Honda Motocross GP	5/00	Sport	62%	Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
Die Zeitmaschine	6/00	Abenteuer	71%	King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%	Sim City 3000 Deutschland	7/00	Strategie	80%	XTom 3D	7/00	Action	59%
Dino Crisis	8/00	Action	85%	Kiss Psycho Circus:				Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%	X-Tension	9/00	Simulation	87%
Dir Track Racing	3/00	Sport	66%	The Nightmare Child	9/00	Action	74%	Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%	Y2K	3/00	Abenteuer	41%
Disciples:				Kleopatra - Königin des Nils	9/00	Strategie	80%	Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%	You don't know Jack 3 Solo	6/00	Genremix	47%
Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%	Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%	Skout	11/99	Action	63%	You don't know Jack 3 Multi	6/00	Genremix	86%
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%	Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%	Skult	5/00	Techn. Simulation	74%				
Dragonfire: The Well of Soul	10/00	Abenteuer	41%	Lemmings Revolution	6/00	Strategie	77%	Slave Zero	3/00	Action	74%				
Driver	11/99	Genremix	87%	Links LS 2000	2/00	Sport	85%	Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%				
DSF Allstar Tennis 2000	9/00	Sport	42%	Lula Flipper	2/00	Simulation	33%								

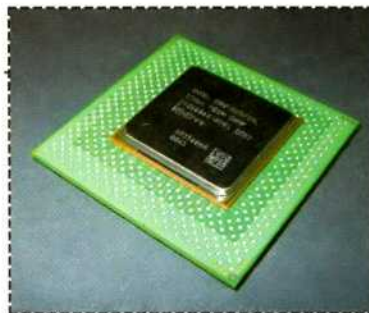
Die besten 3D-Karten der Welt**Highend-Boards im Test**

Was kann man für 1000 Mark erwarten?

Seite **196**In Zusammenarbeit
mit den
Internet-Profis
von

**tom's
hardware
guide**
Pentium 4 mit 2 GHz**Live aus Silicon Valley**

Bericht vom Intel Developer Forum

Seite **192**


Technik

Neues von Prozessor & Co.

Windows Millennium Edition**Die Jahrtausendfenster**

Lohnt der Umstieg von Win 95/98?

Seite **200****Spezielle Sticks****Messeneuheiten aus London**

Knüppel für Rennfahrer, Piloten und Biker

Seite **190****Einkaufstipps****Empfehlenswerte Hardware für alle Ansprüche**Seite **202**



Voice-Chat für Multiplayer

Microsoft offeriert ein neuartiges Eingabegerät für Multiplayer-Spiele via Internet: **Sidewinder GameVoice** ist ein System, das sich aus einem hochwertigen Headset und einer formschönen Kontrolleinheit zusammensetzt. Auf großflächige Tasten können bis zu sechs Kanäle gelegt werden, um die Kommunikation mit mehreren Spielern oder ganzen Teams zu ermöglichen. Über sechs Kompressionsstufen lässt sich die Performance an jeden PC anpassen, was eine Maximierung der Sprachqualität ermöglicht, ohne die Spielgeschwindigkeit zu beeinflussen.

Mit einer Steuersoftware werden Profile angelegt, damit das Gerät dann auch via Spracherkennung die Kommandos des Users interpretiert. Befehle wie „Angriff“ oder „Landeklappen ausfahren“ müssen also nicht mehr per Tastatur vergeben werden. Nur 128 Mark kostet der Spaß im Handel, benötigt wird zumindest ein P233 MMX mit 64 MB RAM, Win 98 und 45 MB freiem Festplattenspeicher. Wer sich unter der URL www.microsoft.de zudem ein kleines Programm herunterlädt, kann ein GameVoice zu viert nutzen; drei beliebige Headsets vorausgesetzt.



Sprachsteuerung und Internet-Plauderei via Sidewinder GameVoice; das Headset ist klangstark, variabel und komfortabel

Surroundsound kompakt

Für räumlichen Klang sorgt das neue Vier-Kanal-Soundsystem von HMS: **Wavemaster 2044** besteht aus einem in Holz gefassten Subwoofer, vier Satellitenboxen, separatem Bedien- sowie externem Netzteil und unterstützt alle Surroundstandards. Ebenso gut klingt der Preis, denn die platz sparende Lösung ist bereits für 99,- DM zu haben. Näheres unter der Internet-Adresse www.hms-media.de.



Wavemaster 2044 bietet passablen 3D-Klang nach gängigen Standards wie EAX, A3D und Direct3D-Sound

Der goldene Cyborg

Saitek's voll programmierbarer Joystick überzeugt nicht nur mit seinem futuristischen Design, sondern auch durch solide Verarbeitung und Präzision. Neben einem Trigger und drei Feuerknöpfen verfügt der neue **Cyborg 3D Gold USB** über vier zusätzlich einstellbare Tasten sowie zwei Shift-Knöpfe. Coolie-Hat, Quersteuerung und Schubregler funktionieren auch für Linkshänder tadellos, zumal sich der 99,95 DM teure Knüppel mit einem integrierten Imbusschlüssel in Sekundenschnelle umbauen lässt. Detaillierte Infos finden Sie im Internet unter www.saitek.de.



Cyborg 3D Gold USB: Saitek's neuer Joystick im futuristischen Design ist individuell umbaubar

Das ist der Hammer!

Tom's Hardware Guide gilt seit 1996 als Synonym für verlässliche Informationen aus dem Internet – jetzt arbeiten wir eng mit dem von Dr. Thomas Pabst gegründeten Unternehmen zusammen, um Sie aktuell und hintergründig über neueste technische Entwicklungen auf dem Laufenden zu halten. Denn wie PC Joker ist Tom's stets kritisch und dennoch von der Industrie akzeptiert.

Ihr Vorteil: Tom's wird in aller Regel noch vor den Printmedien mit Testmustern beliefert; die neuesten Produkte aus dem 3D-Bereich hat man oft weltexklusiv. Hochmoderne Messlabors in Europa, Asien und Amerika sowie absolut professionelle Mitarbeiter stehen für objektive Testergebnisse – und unsere Redaktion dafür, dass die für Spieler interessantesten Themen aus dem breit gestreuten Internet-Angebot gefiltert und verständlich aufbereitet werden. Wer mehr über die Tests und News mit dem Hammer wissen möchte, der schaue doch mal bei www.tomshardware.de vorbei. Ein Besuch lohnt allemal!



Die Hardwarepäpste der deutschen Sektion – weltweit unterhält Tom's Hardware Guide vier Messlabors: in den USA, auf den Kaiman-Inseln, in Taiwan und München



3D-Bürohengst

Mit der neuen **Millennium G450** hat Matrox in erster Linie Bildbearbeiter im Visier: Die mit 32 MB Speicher ausgestattete AGP-Karte verfügt über einen DVD-Decoder nebst TV-Ausgang und unterstützt vor allem Dualhead-Technologie zum Betrieb eines zweiten Monitors oder Fernsehers an einem PC.

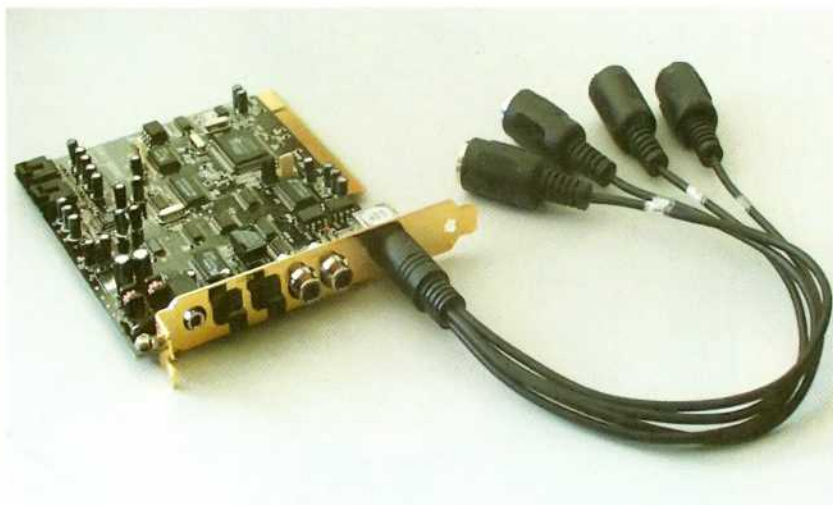
Für effektreiche Präsentationen ist man mit dem Board somit gut gerüstet, für Gaming mit Abstrichen. Zwar verfügt der 3D-Beschleuniger intern über dieselben Features wie die „Millennium G400 Maxx“, doch erreicht er wegen niedriger getaktetem Speicher nicht ganz deren 3D-Leistung. Spieler, denen hohe Funktionalität und Wiedergabequalität wichtiger als schieres Grafiktempo sind, können für 450 Mark trotzdem zuschlagen – besonders, wenn sie ihren Rechner auch beruflich nutzen.



Dank Dualhead-Technologie eignet sich die Millennium G450 für Präsentationen auf zwei Monitoren

Teurer Sound

Die neue Soundkarte **EWS 88D** von Terratec bietet viel – für Otto Normalspieler fast schon zu viel: zehn digitale Audiokanäle, zwei unabhängige MIDI-Schnittstellen, zwei Stereoeingänge für CD-Audio mit 18-Bit-Wandler sowie einen Connector zum Synchronisieren von bis zu fünf weiteren EWS-Systemen. Ebenfalls enthalten im stolzen Preis von 499 Mark ist ein umfangreiches Softwarepaket, das angefangen vom simplen Audioplayer über den „BUZZ Tracker“ bis hin zum digitalen Acht-Spur-Mischpult alles umfasst, was das Herz des ambitionierten Digital-Musikers begehrt.



Die EWS 88D ist eher semiprofessionelles PC-Soundsystem denn herkömmliche Soundkarte

MPEG 4 vs. DVD-Movies

Weite Teile der Musikindustrie erachten MP3 ja als ihre Nemesis; bald könnte es den Filmschaffenden mit MPEG 4 ähnlich ergehen: Der **neue Kompressionsstandard** ermöglicht es, komplette Filme von einer DVD auf das Format einer simplen CD-ROM einzudampfen und dann über einen entsprechenden Player auf dem PC abzuspielen.

Tatsächlich richten Raubkopierer bereits die ersten Anlaufstellen im Internet ein, wo zukünftig wohl brandneue Movies auf illegale Weise heruntergeladen werden. Noch verschrecken aber das karge Angebot an Spielfilmen im Netz und die komplizierte Handhabung von Treiber, Packer und Abspielsoftware die potenziellen „Kunden“. Es besteht also noch Hoffnung, dass MPEG 4 als innovative Technologie zu Ruhm gelangt und nicht wegen der damit eröffneten Grauzone geächtet wird.



CHICKEN RUN

Brandneue Kinofilme wie Chicken Run als PC-Raubkopie? MPEG 4 könnte es möglich machen

Wussten Sie übrigens

...dass **Scanner** per Gesetz teurer werden? Bis zu 150,- DM Aufschlag für eine pauschale Urheberrechtsabgabe für Farbscanner, die mehr als zwei Seiten pro Minute schaffen, sind vorgesehen. Geräte, die vor dem Gesetz vom 14. September in den Handel gekommen sind, betrifft die Auflage jedoch nicht. Also los, Scanner kaufen ...

...dass sich **DirectX-8-Beta** auch wieder deinstallieren lässt? Wer Probleme mit der neuen Version des Windows-Multimediapakets hat, kann sich unter der Internetadresse www.tweaktown.com/downloads ein Freeware-Tool runterladen, das den alten Zustand wiederherstellt.

Neue Freudenknüppel

Guillemot hat auf der ECTS vier neue Joysticks für jede Brieftasche gezeigt. So wird die Lightversion **Top Gun Fox 2** bereits für rund 45,- DM zu haben sein, aber lediglich vier Feuerknöpfe und einen Schubregler offerieren. Der große USB-Bruder **Top Gun Fox 2 Pro** bietet für das doppelte Geld gleich sieben Buttons sowie eine Quersteuerung und ein Coolie-Hat. Wahre Top-Guns können sich für etwa 140 Mark den **Top Gun Afterburner** gönnen, ein trennbares Duo aus Stick und Schubregler – wer 200 Mark ausgibt, erhält Force-Feedback-Unterstützung obendrein. Alle Varianten scheinen recht solide verarbeitet zu sein, doch der Afterburner-Stick überzeugte im Handling nicht voll als unabhängige Einheit.



Der Top Gun Afterburner ist auch mit Force-Feedback-Unterstützung erhältlich und wie seine Brüder einem realen Jet-Knüppel nachempfunden

Neuer Zweiradlenker

Der italienische Hersteller CTO hat sich ein neuartiges Eingabegerät speziell für Motorradfahrer mit PC einfallen lassen: Das für USB und Gameport geeignete **Ducati Corse** ist einem echten Zweiradlenker nachempfunden; dank mehrerer Gelenke kann es der Spieler ergonomisch an seine Bedürfnisse anpassen. Zusätzlich zu den elf programmierbaren Feuerknöpfen und einem Steuerkreuz gibt es hier noch ein Handgas sowie frei belegbare Brems- und Kupplungshebel. Interessant, doch der Preis des solide verarbeiteten Geräts steht leider noch nicht fest.



Stilecht kacheln: Das Ducati Corse ist speziell auf Motorradsimulationen geeicht

Neues Lenkrad

Auch PC-Schumis wurden bei Guillemot fündig: Das Modell **360 Modena** ist in originalem Ferrari-Design gehalten und wird für ca. 120 Mark mit zwei Schaltflügeln, sechs Feuerknöpfen, einem Acht-Wege-Steuerkreuz, Schaltknüppel und Pedalerie geliefert. Force-Feedback-Unterstützung kostet 50 Mark Aufpreis und ist nur in einer USB-Variante erhältlich, während das einfache Modell auch am Gameport Anschluss findet. Beide Versionen lassen sich mittels praktischer Klemmschrauben an der Tischkante befestigen.

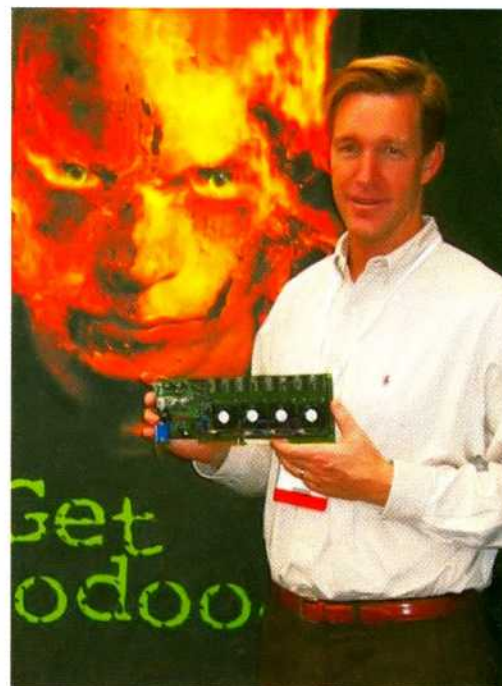


Der Ferrari fürs Wohnzimmer: Das 360 Modena kann in der Version ohne Force Feedback an den USB- oder Gameport angeschlossen werden

3dfx Voodoo 5 6000

In London präsentierte 3dfx Voodoo-Zauber der allerneuesten Generation; Journalisten durften erstmals selbst Hand an Karte, Treiberkonfiguration und Präsentationsrechner legen. Wie immer erlaubten die 3D-Pioniere auch auf diesem Vorserienmodell keine Frameratemessung, aber subjektiv hatte die **Karte mit vier gekoppelten VSA-100-Grafikprozessoren** wesentlich mehr Power als die kleine Schwester 5500.

IDs neuester Shooter lief in 1024 x 768 Pixeln mit aktiviertem 4xFSAA, die Bildqualität war erwartungsgemäß umwerfend. Um die Sache auf die Spitze zu treiben, schraubten wir als erste Journalisten weltweit die Auflösung auf 1600 x 1200 Pixel mit eingeschaltetem 4xFSAA hoch. Die



Schweißperlen auf der Stirn von 3dfx-Mastermind Scott Sellers waren überflüssig: Auch diese Belastungsprobe meisterte sein jüngstes Baby mit Bravour. Bleibt nur zu hoffen, dass uns noch vor Weihnachten ein Testgerät des 128-MB-Grafikriesen zur Verfügung steht. Apropos Riese, ein solcher wird zumindest für die Voodoo 5 6000 abzudrücken sein!

Scott Sellers, Gründer von 3dfx ist sich sicher: Diese Karte wird ein Hit



Die offizielle Deutsche Meisterschaft

AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS

präsentiert von

**NETZ
STATT** &
from dusk till dawn

PC JOKER
Markt & Spiel Deutschlands größtes Spiel-Magazin

Produktinfo 031

mit freundlicher Unterstützung von:

PlanetLAN
PLUG IN, IT'S PARTY TIME

Microsoft

ELSA

selling point
großhandels gmbh
Overhoffstr. 171 - 44149 Dortmund

INZIDE
lan'em up!

NetPlayer

AMD
Athlon

SYMANTEC.

Saitek

SAMSUNG

TERRATEC



Die Drehscheibe der Zukunft? Intel Developer Forum

In Silicon Valley stellte Intel die Weichen für die nächste Hardwaregeneration. Vor Ort stießen wir auf den weltersten Prozessor mit 2 GHz Taktfrequenz – und eine Menge offener Fragen.



Die Mischung aus Präsentations-Tamtam von Intel und Diskussionen unabhängiger Entwickler macht die besondere Atmosphäre des IDF aus



Es scheint förmlich nach Silikon zu riechen in San José, aber nicht vollbusige Starlets verströmen diesen Duft. Der Grundstoff für jeden Computerchip ist hier allgegenwärtig, die ganze Region lebt von ihm...

■ Welcome to Silicon Valley

Zum siebten Mal fand das Treffen führender Hard- und Softwareentwickler unter der Regie von Intel statt. Zweimal im Jahr stellt der Prozessorgigant in diesem Rahmen seine neuesten Technologien vor, um eine optimale Ausreizung von bzw. maximale Kompatibilität zu PC-Komponenten, Anwendungen und Spielen zu gewährleisten. Obwohl die Firmenpolitik sonst oft Anlass zu Diskussionen gibt (Abmahnung von Fachmagazinen, aggressives Vorgehen gegen Mitbewerber), unterscheidet sich Intel durch die IDF doch auf professionelle und intelligente Art von der Egozentrik anderer Konzerne.

So ist die IDF trotz der geballten Marketingmacht von „Chipzilla“ viel mehr als eine reine Leistungsschau: Diskussionen, Konfrontationen und Denkanstöße würzen das Treffen von jeher. Nicht von ungefähr wuchs die Besucherzahl von zunächst 829 auf mehr als 5000 an – hauptsächlich Vertreter der Industrie und handverlesene Journalisten.

■ Der Pentium 4

Auch wenn Zweifel an der Rolle Intels als Geburtshelfer objektiver Berichterstattung bleiben, der Verbraucher interessiert sich mehr für Produkte – allen voran den Pentium 4. Unter dem Codenamen „Willamette“ entwickelt, steht jetzt endgültig fest, dass der jüngste Spross der x86-er Baureihe den traditionellen Namen in vierter Generation tragen wird. Als wahrscheinlichster Releasetermin wird der 16. Oktober 2000 gehandelt, doch wollte von offizieller Seite niemand dieses Datum bestätigen.

Wie schon beim Pentium 3 steht das Internet im Mittelpunkt des Intel-Marketings. Waren es beim Vorgänger noch die SSE-Befehle, die „das Internet schneller...“ machen sollten, amüsiert man die Analysten in diesem Jahr mit dem Begriff „NetBurst“. Ohne dem P4 oder gar der Firma zu nahe treten zu wollen: Dieser Begriff ist ein reines Schlagwort und sagt nichts darüber aus, ob die Net-Funktionalität im Vergleich zu Produkten des Konkurrenten AMD verbessert werden kann.

Das gekaufte Internet?

Nun hat Intel gerade recht turbulente Zeiten hinter sich. Der „Über-P3“ mit 1,13 GHz Taktfrequenz erwies sich als instabil, die ersten Exemplare mussten zurückgerufen werden. Außerdem kann der Versuch, mit „Rambus“ eine neue, superschnelle Speichergeneration zu etablieren, wohl vorerst als gescheitert betrachtet werden. Umso lobenswerter, wie offen die Sprecher des Konzerns für alle Fragen der Journalisten waren – auch für Kritik an Intels Medienpolitik. Bezüglich umstrittener Investitionen im Internet stand uns niemand Geringerer Rede und Antwort als Dr. Andy Grove, legendäres Intel-Mastermind und ehemaliger „Mann des Jahres“ im Time Magazin.

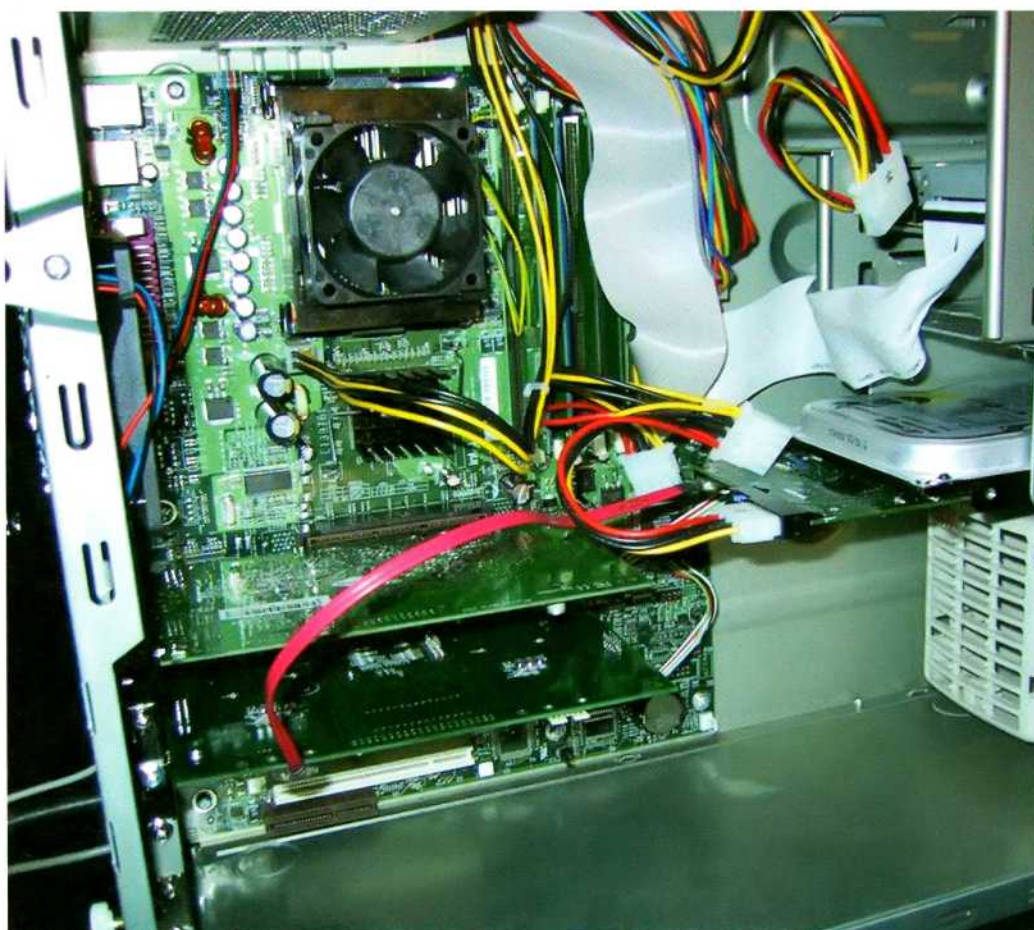
? Intel besitzt mit Stand vom 31. März 2000 über 403.910 Aktien von CNET, jener Firma, die vor kurzem den Kauf von ZDNet bekannt gab. Dies bedeutet, dass Intel durch seine Aktienanteile Einfluss auf zwei der weltweit größten Informationsanbieter für Computertechnologie im Internet hat. Diese Investition wird sicher keine signifikante Einnahmequelle für Ihre Firma sein, sondern hat nach Ansicht vieler Leser eher einen negativen Einfluss auf die Objektivität von CNET und ZDNet. Warum investiert Intel in Mediengesellschaften, deren Spezialgebiet der Test von Computerprodukten ist – will man eine gewisse Kontrolle über die veröffentlichten Informationen gewinnen?



„Wir nehmen keinen unlauteren Einfluss auf die Meinungsbildung im Internet!“

Dr. Andy Grove, Vorstandsvorsitzender von Intel und einer der bedeutendsten Visionäre der Computerbranche

A.G.: Wir wollten das damals noch recht junge World Wide Web lediglich unterstützen, um eine große Technologie-Website zu etablieren. Dem lag und liegt keine strategische Bedeutung zugrunde. Wir sind sogar dabei, unsere Anteile an CNET langsam zu verringern, unsere Aufgabe ist erfüllt. Noch einmal würden wir so etwas nicht machen, es ist einfach unrentabel.



Die welterste CPU mit 2 GHz: Der schwer übertaktete Pentium 4 muss sich schamhaft hinter einem gewaltigen Lüfter verstecken



P4 und NetBurst im Detail

Der mit 42 Millionen Transistoren bestückte Pentium 4 besitzt folgende Merkmale, die unter dem Marketingslogan „NetBurst“ zusammengefasst werden:

400 MHz System Bus: Der P4 wird von einem 4 x 100 MHz Bus (quad-pumped) angetrieben, der die CPU-Bandbreite auf beeindruckende 3,2 GByte/s anhebt.

Rapid Execution Engine: lautet der Spitzname für die double-pumped Arithmetic Logic Units (ALUs), die bei zweifacher Chipfrequenz laufen.

Hyper Pipelined Technology: Der P4 besitzt eine 20-stufige Pipeline, die das spätere Erhöhen von Taktraten erleichtern soll. Solch eine tiefe Pipeline kann sich jedoch negativ auf die Performance auswirken, falls sie kurzzeitig abgewürgt wird.

Execution Trace Cache: Eine Weiterentwicklung des L1-Caches, um die Probleme der tiefen Pipeline-Architektur zu kompensieren. Der L1-Cache des P4 kann einen Datendurchsatz von bis zu 48 GByte/s (bei 1,4 GHz Chiptakt) liefern.

Streaming SIMD Extension 2: SSE2 ist der Nachfolger von SSE beim P3; wiederum vergleichbar mit den MMX-Befehlen von Pentiums der ersten und zweiten Generation. Die SIMD-Register wurden dabei in ihrer Breite auf 128 Bit verdoppelt, somit verzweifacht sich auch die Präzision der Fließkomma-SIMD-Operationen. Genauso können Single-Precision-SIMD-Operationen mit vier parallelen Datensätzen gleichzeitig ausgeführt werden, was die Performance gegenüber SSE erhöht. Weiterhin enthält SSE2 144 neue Befehle.



Trotzdem beeindruckend die reinen Leistungsdaten des P4 zunächst, allein der Bustakt von 400 MHz und das neuartige Level-1-Cache mit einem theoretischen Datendurchsatz von bis zu 48 GByte pro Sekunde versprechen mehrfach potenzierte Power im Vergleich zum Vorgängermodell.

■ Benchmark mit Fragezeichen

Laut Intel ist der Pentium 4 in allen Kategorien besser als der Pentium 3. Um zu belegen, dass ein auf 1,4 GHz getakteter P4 immerhin 1,5-mal schneller als ein Vorgängermodell mit 1,0 GHz sein soll, präsentierte man ein Benchmark-Ergebnis – allerdings in der Tat nur eines. Und diese einzige Zahlenangabe auf Basis des Windows-Media-Encoder-Tests aus dem Sysmark 2000 sagt wenig über die Leistungsfähigkeit z.B. im 3D-Bereich aus: Der Media-Encoder-Test belastet lediglich die Bandbreite des CPU-Busses. Sie beträgt 3,2 GByte/s beim Pentium 4 und nur 1,06 GByte/s beim Pentium 3. Diese Zahlen geben Auskunft darüber, auf wie viel Spei-

cher die CPU theoretisch pro Sekunde zugreifen kann; das ist aber auch schon alles.

Da sich Intel trotz massivem Pressedruck nicht zu weiteren Benchmarks überreden ließ, sind derzeit noch keine Aussagen über die wahren Fähigkeiten des Pentium 4 möglich. Dass der neue Chip in anderen Bereichen lediglich bis zu 7 Prozent schneller als die herkömmlichen CPUs sein soll, stimmt bedenklich. Es bleibt somit abzuwarten, wie sich die papierenen Muskeln des P3-Nachfolgers letztendlich auf die Spieleperformance auswirken werden.

■ Die 2-GHz-Schallmauer fällt

Beeindrucken wollte und konnte man dann aber doch noch: Ein mit sage und schreibe 2 GHz getakteter Pentium 4 wurde vorgeführt – und lief stabil! Umso erstaunlicher, als der wegen seiner starken Hitzeentwicklung als Heizkraftwerk verschriene P4 trotz der extremen Übertaktung lediglich mit konventionellem Kühlkörper und Lüfter ausgerüstet war. Allerdings wurden auf diesem System keinerlei Benchmarks oder Applikationen vorgeführt...

Für den Endkunden heißt es also mal wieder: abwarten. Abwarten, bis die inoffiziellen Einstiegspreise von etwa 1500,- DM gesunken sind (mit Einführung des P4 werden trotz des hohen Dollarkurses wohl auch die Preise aktueller P3- und Athlon-Systeme ins Rutschen geraten). Abwarten, bis die durch den neuen Sockel für den Betrieb nötigen Motherboards inklusive der neuen Chipsätze stabil getestet werden können. Und natürlich warten auf die ersten Praxisläufe im Spieleralltag – nirgendwo eher als bei uns, versprochen! (Uwe Scheffel/mt)

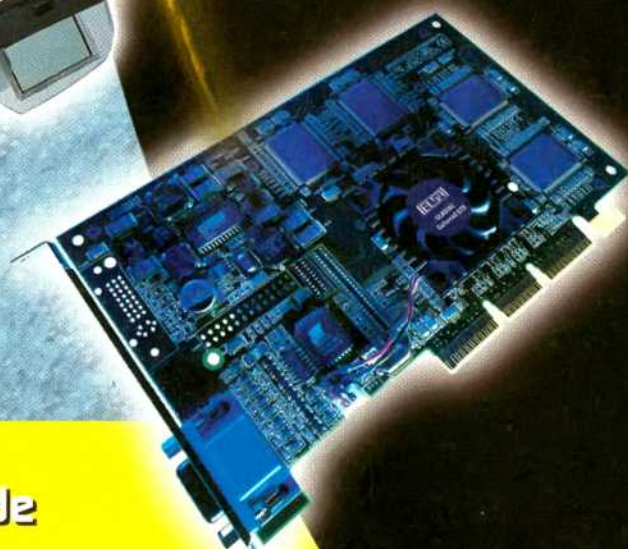


Die nVidia-Demo „Pond“ zeigte auf dem P4, was eine GeForce-Karte alles kann – dafür hätte aber auch ein P3 gereicht

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE 2 GTS



Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit 3D REVELATOR
- 6 Jahre ELSA-Garantie



www.elsa.de



Die besten Grafikkarten der Welt

Gesucht: kompromisslose Spitzenleistung. Gecheckt: die Elite der aktuellen 3D-Boards. Gefunden: unterschiedliche Techniken, eklatante Preisdifferenzen!

Das Hardwarekarussell dreht sich mit geradezu inflationärem Tempo, was gestern noch Spitzenqualität zum Spitzenpreis war, ist heute womöglich nur mehr Altmetall vom Wühltisch. Das ist für uns Verbraucher natürlich nicht unproblematisch, hat aber unbestritten auch Vorteile: Kurze Entwicklungszyklen machen Highend-Technologie erschwinglich, die bis vor kurzem noch sündteuren Workstations vorbehalten war.

Bestes Beispiel ist T&L, das lange Zeit nur auf Profi-Boards ab etwa 3000 Mark für SGI-Rechner und ähnliche Wundermaschinen offeriert wurde. Das Kürzel verspricht Positionierung von 3D-Welten im Raum (Transform) und die Berechnung von Licht- und Schatteneffekten (Lighting) auf dem Grafichip selbst, also ohne Prozessorbelastung. Der Vorstoß in neue Dimensionen bei 3D-Realismus und KI wird aber wohl erst gegen Ende nächsten Jahres flächendeckend von PC-Software un-

terstützt. Dann nämlich rechnen die Spielehersteller mit einer entsprechenden Grundversorgung durch leistungsfähige CPUs und T&L-fähige 3D-Karten. Bislang will man auf keinen Fall an der Kundenschaft vorbeientwickeln und nutzt die innovative Technik daher eher halbherzig als optionale Turbofunktion. Die wirklich neuen Spielwelten mit nicht gekannter Detailfülle gibt es vorläufig bloß ansatzweise in Grafikdemos zu sehen.

Tatsächlich war das T&L-Segment (von S3s missglücktem Versuch mit dem Savage 2000 abgesehen) bisher ja eine Domäne des Herstellers nVidia. Dessen beeindruckender Produktpalette aus sämtlichen Preisnischen begegnet ATI nun mit einer in kürzester Zeit entwickelten Hightech-Karte – und packt dazu noch die clevere Technologie HyperZ auf den Radeon-Chip. HyperZ kompensiert durch ausgefeilteste Speicherverwaltung Bandbreitenprobleme, dazu kommen hardwareseitige

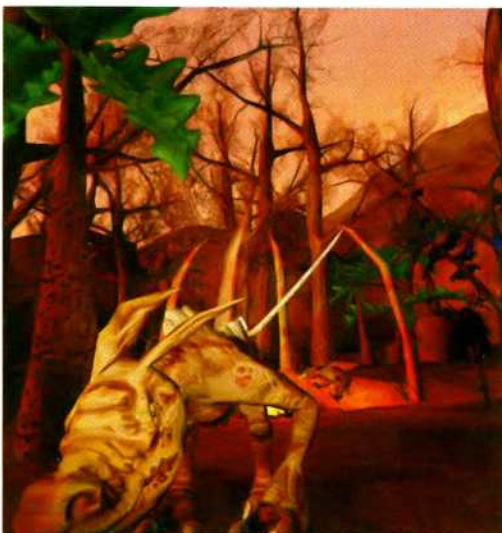


Auch Giants - Citizen Kabuto setzt auf T&L-Unterstützung; wie die optische Differenz zur „Normalversion“ ausfällt, ist jedoch unklar

Bumpmapping-Optionen und andere innovative Detaillösungen. Da zeigt sich die Power des Marktführers: Fanden ATI-Boards bisher vor allem als Low-Cost-Lösungen im OEM-Bereich Verwendung, sind diese von Spielern nicht immer geliebten Produkte doch die verbreitetsten weltweit. Mit gewissenhaftem Treibersupport wollen die Amerikaner nun ihre traditionellen Stärken in den Bereichen DVD- und Videounterstützung mit neuer Reputation im 3D-Segment verknüpfen. Könnte gelingen!

Die 3D-Pioniere von 3dfx haben vorläufig noch kein T&L-Board im Programm, wollen aber bis zur Verbreitung entsprechend ausgelegter Spiele ebenfalls liefern können. Vorerst setzt man auf die hauseigene T-Buffer-Technologie, deren wichtigstes Merkmal hardwareseitiges Fullscreen-Antialiasing (FSAA) ist. Dieses Feature beseitigt hässliche Treppchenbildung und das Flimmern von Texturen in zwei Qualitätsstufen. Auf starken CPUs greift 4xFSAA kosmetisch ein, aber auch schon mit 2x FSAA sind deutliche Verbesserungen sichtbar. Auf gleiche Weise soll hier auch noch die nächste Kartengeneration das Spielen schöner machen, denn die Voodoo 5 6000 wird auf schiere Power aus vier (statt derer zwei bei der 5500) VSA-100-Grafikchips setzen, ansonsten aber bis auf eigene Stromversorgung und satte 128 MB Grafikspeicher mit dem aktuellen Modell identisch sein.

Alle auf den nächsten Seiten vorgestellten Produkte erreichen ohne Probleme mehr als 50 Bilder pro Sekunde (Frames per Second = fps). Da das menschliche Auge ab etwa 30 Bildern pro Sekunde dem Hirn einen flüssigen Bewegungsablauf sugge-



Bisher leider nur eine Grafikdemo: DMZG gibt es immer noch nicht als komplettes Spiel – vielleicht kommt es ja Ende 2001

Auf den Punkt gebracht

Die Chips von nVidia sowie ATI ermöglichen im Moment vor allem höhere Framerates, die schöne neue T&L-Grafikwelt ist noch Zukunftsmusik. Wer aktuelle und ältere 3D-Spiele in Perfektion erleben will, greift zu den Modellen von 3dfx. Insbesondere Simulationen, Sport- und Rollenspiele kommen dank Hardware-FSAA optimal rüber. 3D-Schützen wiederum bevorzugen die GeForce 2 Ultra, im Netzwerk können hohe Framerates so manches Polygonleben retten. Wer seinen PC zum vertretbaren Preis jetzt schon fit für T&L machen will, aber auf maximale Wiederholraten verzichten kann, setzt schließlich auf die Prophet 2 MX. Nur die Eier legende Wollmilchsau gibt es nach wie vor nicht.



riert, müsste der Qualitätseindruck rein theoretisch identisch sein – bei einem Film genügen schließlich schon 24 Bilder pro Sekunde. Ist also die preiswerteste Karte automatisch die beste Wahl? Ambitionierte 3D-Fans mögen das anders sehen, denn diese Spezies behauptet, in allen Lebenslagen zwischen 80 und 100 fps zu benötigen, um ihren Reflexen angemessene Ansprechzeiten der Grafikkarte zu erhalten. Für solche Menschen kann nur ein GeForce-2-Ultra-Chip von nVidia auf dem Wunschzettel stehen; der eigentliche Anbieter der Karte (Elsa, Hercules, Asus usw.) ist dabei weitgehend egal. Und wo nur der verbaute Grafikprozessor zählt, entscheiden Feinheiten wie etwa der erhöhte Speichertakt (183 statt 166 MHz) der Hercules Prophet 2 MX. Oder optionale TV-Unterstützung. Oder doch wieder der Preis... (mt)

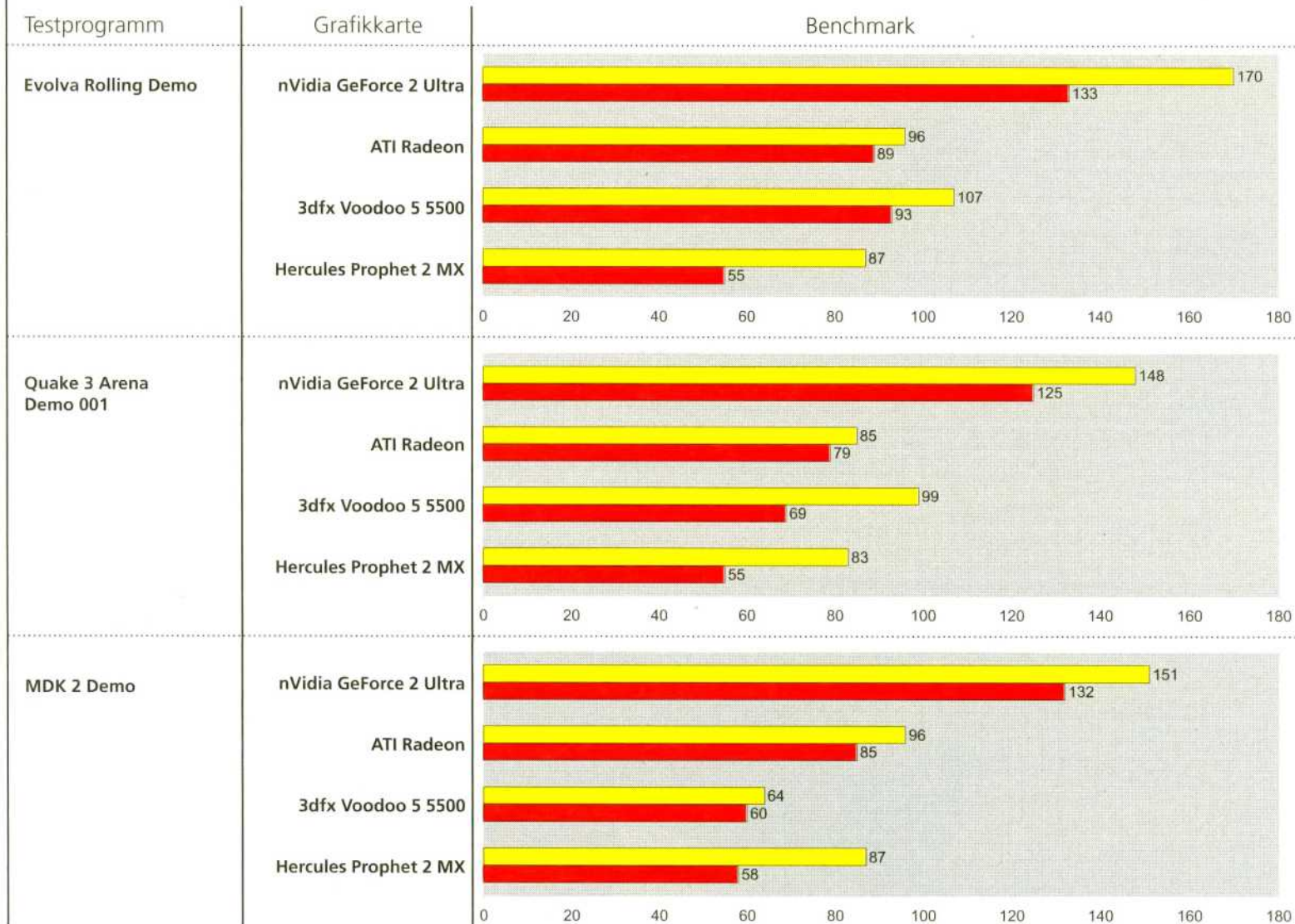


FSA in Aktion: links ohne Korrektur deutliche Treppchenbildung, rechts alles wie aus einem Guss

Die Benchmarks

Um die Grafikkarten nicht durch die CPU auszubremsen, diente ein P3/1-GHz-System auf einem Asus-CUSL2-Mainboard mit 128 MB RAM, Win 98 SE und DirectX 7.1 als Testplattform.

Alle Benchmarks mit 1024 x 768 Pixeln. Pro Karte zwei Werte: ■ 16 Bit und ■ 32 Bit Farbtiefe, alle Angaben in fps (Bilder pro Sekunde).





nVidia GeForce 2 Ultra

3D-Tempo ★ ★ ★ ★ ★
3D-Qualität ★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang ★ ★ ★ ★ ★
Installation ★ ★ ★ ★ ★

Vorserienmodell
 Vorserienmodell



Preis	ca. 1300,- DM
Online-Info	www.nvidia.com
3D-Chip	nVidia GeForce 2 Ultra
Speicher	64 MB DDR-RAM
Chiptakt	250 MHz
Speichertakt	460 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel



- * schnellste jemals getestete Karte
- * reizt Highend-CPUs aus
- * stabil schon mit Betatreibern



- * extrem teuer

Derzeit schnellste 3D-Grafikkarte der Welt

Wer gibt schon 1300 Mark für eine Grafikkarte aus? Die Einführung der Voodoo 2 gab 1998 zum Stückpreis von 600,- DM die Antwort: Tausende von 3D-Enthusiasten kauften sich in kürzester Zeit gleich zwei der damaligen Highend-Boards, um im SLI-Modus die Kraft zweier Herzen sehen zu können. Nächste Frage: Wozu nach der GeForce 2 GTS jetzt ein Ultra-Modell? Nun, bei der GeForce 2 bildet die Speicherbandbreite einen Flaschenhals und hemmt die mögliche Performance des Chips...

Die Ultra zeigte im Test, dass ihr höher getakteter Speicher Spitzenleistungen ermöglicht, welche selbst die schnelle ATI Radeon ziemlich blass aussehen lassen. Alle Freunde gepflegter 3D-Shootouts dürfen jetzt also auch in Auflösungen oberhalb von 1042 x 768 Pixeln in Schwindel erregenden Framerate-Gefilden spielen. Ob man das will und braucht, bleibt Ansichtssache – mit der GeForce 2 Ultra erwirbt man jedenfalls die schnellste Karte der Welt und saugt das letzte Quäntchen Leistung aus Pentium- oder Athlon-CPUs jenseits von 700 MHz.



3dfx Voodoo 5 5500

3D-Tempo ★ ★ ★ ★ ★
3D-Qualität ★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang ★ ★ ★ ★ ★
Installation ★ ★ ★ ★ ★



Preis	ca. 780,- DM
Online-Info	www.3dfx.com
3D-Chip	2 x VSA-100
Speicher	64 MB SDRAM
Chiptakt	166 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel



- * hervorragende 3D-Qualität
- * exklusiv: Hardware-FSAA
- * stabil und kompatibel



- * kein T&L
- * magere Ausstattung

Multiprozessor-Board für beste 3D-Bildqualität

Die Voodoo 5 5500 verstand sich auf Anhieb mit allen Glide-, OpenGL- und D3D-Spielen, nur Platz sollte vorhanden sein: Die „Fünfer“ hat Überlänge! Am besten also vorher testen, ob nicht die RAM-Bänke im Weg sind. Passt das Board, kann endlich auch mit einer Voodoo-Karte in 32 Bit Farbtiefe gespielt werden – und zwei kombinierte VSA-100-Grafikchips machen ordentlich Dampf!

Zwar sind die Bildwiederholraten nicht astronomisch hoch, reichen aber aus. Zumal dank exklusiver hardwareseitiger Unterstützung von FSAA besonders ältere Titel mit dieser Karte spektakulär besser aussehen. Auch neue Spiele kennen keine Treppchenbildung und hässlichen Kanten mehr. Natürlich profitieren speziell für Glide optimierte Games wie *Ultima 9* von den Fähigkeiten der Voodoo 5. Wer also auf die letzten fps verzichten kann und eher Wert auf Bildqualität legt, liegt hier richtig. Außer einem schmalen, mehrsprachigen Handbuch finden sich in der Packung allerdings lediglich eine Treiber- und eine Demo-CD, auch einen TV-Ausgang sucht man vergebens.





ATI Radeon

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

Preis	ca. 1000,- DM
Online-Info	www.ati.de
3D-Chip	ATI Radeon 256
Speicher	64 MB DDR-RAM
Chiptakt	183 MHz
Speichertakt	366 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel



- * fast alle technisch machbaren 3D-Features
- * schnell schon mit Betatreibern
- * Videoein- und -ausgang

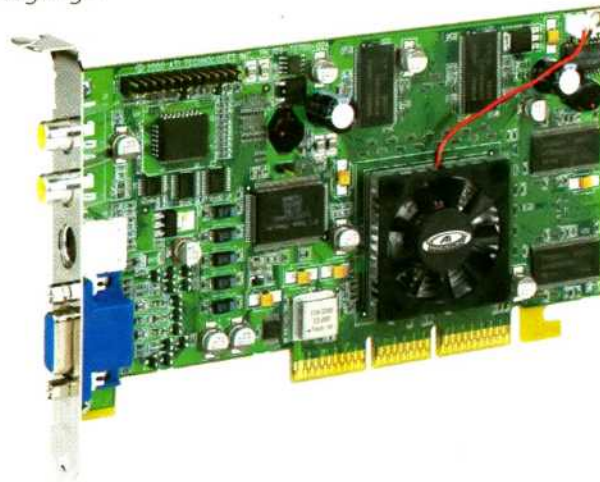


- * Probleme mit Athlon-Boards
- * unter OpenGL mit Betatreibern Leistungseinbrüche
- * teuer

Exzellente Features, aber Betatreiberprobleme

Mit der Radeon ist ATI der Sprung in die Highend-Klasse der Grafikkarten gelungen. Dieses Board vereint mehr 3D-Features als jedes andere: Environmental Bumpmapping (bisher Matrox-Karten vorbehalten) steht ebenso im Leistungsheft wie T&L, bislang nVidias Spezialgebiet. Sind ATI-Modelle lange Zeit vorwiegend wegen ihrer DVD-Fähigkeiten und günstigen Preise gekauft worden, stimmen nun endlich auch Leistung und Qualität in Sachen 3D-Gaming. Hier kann nur eine GeForce 2 GTS mithalten!

Leider hatte unser Exemplar Schwierigkeiten mit Motherboards für AMDs Athlon, mit solchen CPUs wollte es partout nicht zusammenarbeiten. Laut Hersteller sollen diese Probleme (wie auch die latente OpenGL-Schwäche) aber baldigst per Treiberupdate gelöst werden – warten wir also den Test der Verkaufsversion in der nächsten Ausgabe ab. Sollte dann auch noch die Ausstattung stimmen, ist die Radeon sogar ein Anwärter auf den 3D-Thron. Nicht überall findet man beim aktuellen Preisdruck etwa noch Videoein- und -ausgänge.



Hercules Prophet 2 MX

3D-Tempo	★★★★★
3D-Qualität	★★★★★
Lieferumfang	★ ★ ★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★ ★

Preis	399,- DM
Online-Info	www.hercules.de
3D-Chip	nVidia GeForce MX
Speicher	32 MB SDRAM
Chiptakt	175 MHz
Speichertakt	183 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel



- * höchster Speichertakt unter den MX-Boards
- * sehr günstiger Preis



- * kein aktiver Lüfter
- * magere Ausstattung

T&L-Technologie zum Budgetpreis

Neue nVidia-Chips erscheinen zur Zeit im Quartalsrhythmus, doch der GeForce MX ist im Grunde ein abgespeckter GeForce 2. Hercules bietet hier für nur 399 Mark neueste T&L-Technologie und mit 183 MHz auch einen hohen Speichertakt; die Konkurrenz bleibt bei 166 MHz. Doch lediglich zwei statt vier Renderpipelines, SD-Speicher statt DDR-RAM und niedriger Chip- und Speichertakt schaffen Abstand zum Flaggschiff.

Wer mit Auflösungen bis 1024 x 768 Pixeln zufrieden ist, darf also zugreifen und sparen; ruckelfreier Spielgenuss wird garantiert. Dank günstigem Stromverbrauch sind auch die von der ersten GeForce-Generation bekannten Probleme mit älteren Motherboards nicht mehr zu befürchten. Zudem sind die angekündigten PCI-Varianten interessant als Aufrüstooption für Aldi-PCs mit integrierter Schleichgrafik – nicht zu vergessen die Zukunftssicherheit für die kommende Spielegeneration dank T&L-Unterstützung zum supergünstigen Preis. Andererseits ist die Ausstattung der Prophet 2 MX dürftig, neben der Treiber-CD liegt keine Software bei.



Windows Millennium Edition

Nach der Profiversion „Windows 2000“ will Microsoft uns nun mit einer Millennium-Version des Betriebssystems beglücken. Was ist neu?

Detailverbesserungen statt Komplettrestauration, so lässt sich die Überarbeitung bereits im Vorfeld zusammenfassen. Windows Millennium basiert nämlich erneut auf dem alten Kernel und wieder nicht auf dem „Herz“ des wesentlich stabileren Windows-NT – lediglich von DOS hat man sich nun endgültig getrennt.

Optisch wird sich die Benutzeroberfläche kaum von ihren Vorgängern 95 bzw. 98 unterscheiden, allerdings sind hier einige neue und nützliche Tools mit an Bord. Da wäre etwa ein integriertes Komprimierungsprogramm zum Erstellen von ZIP-Dateien. Alle Daten, die der User im sogenannten „komprimierten Ordner“ ablegt, werden automatisch eingedampft, lassen sich jedoch wie jede andere Datei auch

Fenster-Scheibenkleister

handhaben. Auch von Windows 2000 übernimmt man ein paar praktische Features. So listet das Start-

menü auf Wunsch nur mehr häufig genutzte Einträge auf, der Rest lässt sich zur besseren Übersicht ausblenden. Fortschritte sind zudem vom Plug-and-Play-Verfahren zu vermelden, das eine noch reibungslosere Installation von Hardware und Peripheriegeräten in Aussicht stellt. Wenn jetzt etwas schief geht, kann das System auf Knopfdruck in den vorherigen Zustand zurückversetzt werden.

Im Gegensatz zu Windows NT ist die Millennium Edition für Otto Normalanwender gedacht und daher voll kompatibel zu gängiger Zockware. Ja, in einigen Bereichen gibt sich das Betriebssystem sogar selber sichtlich verspielt; etwa beim Mediaplayer, der das Abspielen von Musikstücken mit zufälligen Grafikeffekten untermalt. Weitere Neuheiten betreffen die verbesserten Stromsparmaßnahmen: Der



Kein NT-Kernel, dafür voll spielekompatibel: Moderne Actiongames wie *No One Lives Forever* machen keine Probleme



Das Startmenü kann nun editiert werden und „erinnert“ sich an oft benutzte Einträge

Mit dem neuen Mediaplayer lassen sich auch Radiostationen via Internet empfangen

Rechner kann über längere Zeit hinweg in einen verbrauchsarmen Standby-Modus versetzt werden. Und wer trotz des komfortablen Installationsassistenten kein Netzwerk einrichten will, darf die Daten jetzt zwischen Laptop und PC bequem per Infrarotverbindung austauschen.

Viele kleine Verbesserungen also, aber wenig, das den Umstieg für Spieler rechtfertigen würde. Wer seinen Computer nicht auch beruflich nutzt, wird wegen der paar neuen Features kaum von Win 95 bzw. 98 zu der Millennium-Version wechseln wollen – zumal das mit rund 200 Mark zu Buche schlägt, für die Stand-Alone-Fassung ist gar das Doppelte zu veranschlagen. Nur wer sich ab dem 14.

September ein Neugerät zulegt, erhält auch das neue ME-Betriebssystem vorinstalliert und damit kostenlos. Also ist auch diesbezüglich alles beim Alten geblieben... (rf)

Windows ME im Eigenbau

Wer die Neuanschaffung scheut, kann sich zwei der interessantesten Tools auch kostenlos aus dem Internet ziehen.

Media Player 7.0 Beta (ca. 3.5 MB):

www.microsoft.com/windows/mediaplayer/de/download

Internet Explorer 5.5 (ca. 500 KB):

www.microsoft.com/windows/ie_intl/de/download/ie55.htm

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

**Intel® Pentium® III Prozessor
733 MHz, 866 MHz oder 1 GHz**

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 15 GB** Ultra ATA-66 Festplatte
Aufpreis auf 20 GB** nur 232 DM
- 32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte
Aufpreis auf 32 MB GeForce 4x AGP Grafikkarte nur 174 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
Aufpreis auf SoundBlaster Live! PCI Soundkarte nur 58 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD)** oder
MS Windows® 98 SE (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000
- Aufpreis auf **MS Office 2000 SB** nur 406 DM
- MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und
weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service.

Sonderangebot
bis 15.10.2000:
128 MB zum Preis
von 64 MB.
Sie sparen 290 DM!

1.999 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

2.399 DM

• mit Intel® Pentium® III
Prozessor, 866 MHz

3.299 DM

• mit Intel® Pentium® III
Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3220 - D161000

Dell™ Professional PC Dimension™ 4100

**Intel® Pentium® III Prozessor
733 MHz, 800 MHz oder 933 MHz**

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-66 Festplatte, 7200 UpM
Aufpreis auf 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 232 DM
- 32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte
Aufpreis auf 32 MB GeForce2 GTS Grafikkarte nur 406 DM
- 12x DVD-ROM Laufwerk
optional 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk nur 406 DM
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD)** oder
MS Windows 98 SE (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000,
MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und
weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

Sonderangebot
bis 15.10.2000:
Aufpreis auf 256 MB
nur 290 DM.
Sie sparen 290 DM!

2.499 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

2.599 DM

• mit Intel® Pentium® III
Prozessor, 800 MHz

3.299 DM

• mit Intel® Pentium® III
Prozessor, 933 MHz

E-VALUE CODE 3220 - D151000

Nachrechnen. Staunen. Bestellen.

**Microsoft® Windows®
Millennium Edition**

3 Jahre Garantie²⁾

**DellNet
Kostenloser Internetzugang!**

30 Tage Rückgaberecht¹⁾

**Intel® Pentium® III
Prozessor 1 GHz**

128 MB SDRAM

15 GB Festplatte**

16 MB Grafikkarte

**Dell™ Gigahertz PC
Dimension™ 4100**

nur 2.999 DM

**E-VALUE CODE
3220 - D171000**

Rufen Sie an für weitere Details.

DellWare – Zubehör gleich mitbestellen!



HP PSC 500
599 DM



AVM Fritz!Card
USB
199 DM



AVM Fritz!Card
PCI (o. Abb.)
159 DM



Logitech Cordless
Desktop iTouch™
199 DM

Logitech Web Cam
149 DM

¹⁾ Hinweis für Verbraucher:

Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem gesetzlichen Widerrufsrecht nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes. Gemäß diesem wird Ihre Bestellung erst wirksam, wenn Sie diese nicht innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen. Das 30-tägige Rückgaberecht ist gültig für alle Dimension Systeme ab Rechnungsdatum Rückgabe nur in Originalverpackung und unbeschädigt. Frachtkosten können leider nicht erstattet werden.

²⁾ 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

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

Bei Dell macht das Einkaufen Spaß! Von der allerneuesten Hard- und Software bis hin zum vielfach ausgezeichneten Service und Support (z.B. PC Welt 6/2000) – mit jedem System kaufen Sie ein perfekt abgestimmtes Komplettpaket. Und: Als Dell-Kunde erhalten Sie auf Wunsch die brandaktuelle Microsoft® Windows® Millennium Edition. Starten Sie direkt mit Dell!

- Individuelle Lösungen nach Kundenwunsch!
- Vielfach prämierte Spitzensysteme
(z.B. Produkt des Jahres, PC Magazin 5/00, Dimension XPS T)!
- Exzellente Profi-Beratung vom zweitgrößten PC-Hersteller der Welt
(im 2. Quartal 2000, Quelle: IDC 8/2000)!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Nutzen Sie die Vorteile des E-Value™ Codes

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort das jeweilige Angebot. Sie können die Konfiguration individuell anpassen, weitere Infos abrufen und direkt im Online-Shop bestellen. Einfach, schnell, bequem – rund um die Uhr!

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung.
Dell™, das Dell™ Logo und Dimension™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen.

Dell Computer GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

Produktinfo 044

Anrufen* & Bestellen

0800/2523355

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 0180/5224401

www.dell.de





Die PC Joker Hardwarereferenzen

Sie suchen eine neue PC-Komponente? Hier finden Sie die optimalen Ergänzungen für Ihre Spielmaschine, vom Highend-Produkt bis zum Preis-Leistungsschnäppchen.

Grafikkarten

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
nVidia GeForce 2 Ultra	ca. 1300,- DM	www.nvidia.com	11/00	schnellste Grafikkarte
3dfx Voodoo5 5500	ca. 670,- DM	www.3dfx.com	11/00	schnelle Karte mit bester Bildqualität
Hercules 3D Prophet 2 MX	ca. 399,- DM	www.hercules.de	11/00	GeForce-2-Technik zum Budgetpreis



Soundkarten

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Creative Labs Soundblaster Live	ca. 399,- DM	www.soundblaster.com	10/99	für Spieler und Musiker
Terratec DMX XFire 1024	ca. 129,- DM	www.terratec.de	10/00	komplett ausgestattete 3D-Karte mit Digitalausgang
Diamond Monstersound MX 300	ca. 149,- DM	www.diamondmm.com	10/99	günstige 3D-Karte



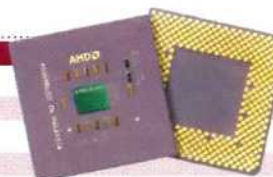
Monitore

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Iiyama Vision Master Pro 450	ca. 1250,- DM	www.iiyama.com	06/00	sehr gutes Bild; gute Bedienbarkeit
CTX EX960	ca. 990,- DM	www.ctx-computer.de	06/00	gut ausgestattet; gutes Bild
V7 Videoseven N110	ca. 840,- DM	www.ingram-macatron	06/00	Preistipp: gutes Bild und hohe Wiederholffrequenzen



Prozessoren

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
AMD K7 Athlon Thunderbird 900	ca. 800,- DM	www.amd.com	08/00	zur Zeit schnellster bezahlbarer Prozessor; Sockel A
AMD Duron 700	ca. 330,- DM	www.amd.com	08/00	sensationelles Preis-Leistungsverhältnis; Sockel A
Intel Pentium 3 700	ca. 600,- DM	www.intel.de	08/00	die Intel-Alternative für Slot 1- und Sockel 370-Boards



Lenkräder

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
MS Force Feedback Wheel USB	299,- DM	www.microsoft.de	5/00	Neuaufgabe des FF-Wheels von MS
Logitech Wing Man Formula Force	299,- DM	www.logitech.de	4/99	griffiges Force-Feedback-Lenkrad
Saitek R100 Racing Wheel	129,- DM	www.saitek.de	1/00	günstiges Sportlenkrad ohne FF



Joysticks

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
MS Side Winder Force Feedback Pro	269,- DM	www.microsoft.de	11/97	Force-Feedback-Stick mit Seitenruder
Saitek Cyborg 3D	129,- DM	www.saitek.de	11/98	auch für Linkshänder konfigurierbar
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	79,- DM	www.logitech.de	1/00	aufwendiger Flightstick zum Schnäppchenpreis



Gamepads

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Interact Hammerhead FX	99,- DM	www.interact.de	1/00	2 analoge Ministicks, Force Feedback
Logitech Wingman Gamepad Extreme	99,- DM	www.logitech.de	1/00	Joypad mit Bewegungssensor
MS Side Winder Plug and Play Gamepad	49,- DM	www.microsoft.de	5/00	solides Standard-Gamepad



Mäuse

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
MS Intelli Mouse Explorer	129,- DM	www.microsoft.de	1/00	kugellose Edel-Maus
Logitech Cordless Mouse Man Wheel	129,- DM	www.logitech.de	9/99	kabellose Funkmaus
MS Intelli Mouse Optical	109,- DM	www.microsoft.de	3/00	kugellos, auch für Linkshänder





vor dem sound sind alle gleich.

clever gear for a smart world

Wer Ohren hat zu hören, schwört auf Soundkarten von TerraTec. Die DMX und DMX Xfire 1024 zum Beispiel verwandeln laue PC-Töne in satten 3D-Sound – digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondern auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultimativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel. Mehr Informationen: www.terratec.net



SoundSystem DMX
DM 279,-*



SoundSystem DMX Xfire 1024
DM 129,-*

Produktinfo 041

* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

Hardware

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

CPU: Central Processing Unit; die Zentraleinheit des Computers, auch kurz Prozessor genannt

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 1300 Kilobyte pro Sekunde

Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

Motherboard: Hauptplatine; sie beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen

Netzwerk: Verbund von mehreren Rechnern. Man unterscheidet zwischen lokalen (LAN) und globalen Netzwerken (Internet)

RAM: Random Access Memory; der Arbeitsspeicher des Computers

ROM: Read Only Memory; ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

Server: zentraler Computer eines Netzwerks

USB: Universal Serial Bus; an diese Schnittstelle lassen sich bis zu 127 Peripheriegeräte wie Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw. (auch bei laufendem Rechner) anschließen

Software

abgesicherter Modus: Über F8 kann während des Startens Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

AI: Artificial Intelligence; künstliche Intelligenz (KI)

Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

Bug: nennt man 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

Cheat: Möglichkeit, Spiele direkt mittels Tastaturkombinationen zu manipulieren, um sich etwa in Egoshootern unverwundbar zu machen oder bei Wirtschaftssimulationen unbegrenztes Kapital zu verschaffen

Clan: Mannschaft von Netzwerkspielern, die unter eigenem Namen in Multiplayer-Matches gegen andere Clans antritt

Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft

Desktop: allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche in Windows

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 C-64-Emulator, dass C-64-Software auf einem PC läuft

Hexeditor: Schummelprogramm, mit dem sich z.B. Spielstände auf Programmcode-Ebene manipulieren lassen

KI: künstliche Intelligenz (auch AI)

MIDI: Musical Instruments Digital Interface; ein System zur Steuerung und Speicherung von elektronischen Musikinstrumenten auf dem PC

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game; englische Abkürzung für Online-Rollenspiele mit einer großen Zahl an Mitspielern, z.B. *Ultima Online* oder *Everquest*

MOD: Abkürzung für Modifikation; damit werden in der Regel von Fans erstellte und kostenlose Zusätze (z.B. neue Levels) für Egoshooter bezeichnet

MP3: effektives Komprimierungsverfahren für Sound/Musik

MPEG: Motion Picture Expert Group; Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

NPC: Non Player Characters; vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

RPG: Role Playing Game; englische Abkürzung für Rollenspiel

RTS: Real Time Strategy; englische Abkürzung für Echtzeitstrategiespiel

Screenshot: Bildschirmfoto, das direkt aus dem laufenden Spiel mit Hilfe von speziellen Programmen wie *HyperSnap DX* gemacht wird

Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung

TBS: Turn based Strategy; englische Abkürzung für Rundenstrategiespiel

Treiber: Programme, die es dem Betriebssystem ermöglichen, bestimmte Geräte anzusprechen und zu verwalten

Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt

Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

virtueller Speicher: Simulation eines Arbeitsspeichers, bei der die Daten tatsächlich in einer Auslagerungsdatei auf einem Speichermedium wie etwa der Festplatte abgelegt werden

Grafik

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu

geschrieben, sondern angepasst und wieder verwendet 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 Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden

fps: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

Glide: von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten

Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden

Motion Blending: Verfahren, um möglichst flüssige Übergänge zwischen den einzelnen Motion-Capturing-Animationen zu erzielen

Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal

Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation

T&L: Transform and Lighting; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden

Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur

Textur: Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)

Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 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

ADSL: Asymmetric Digital Subscriber Line; teilt den Kupferdraht herkömmlicher Telefonleitungen in drei Bereiche ein: einer zum Telefonieren, zwei für Datenübertragung. Der kleinere Rückkanal zum Uploaden schafft bis zu 768 Kbit, der größere Hinkanal zum Downloaden bis zu 9 Mbit

Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde

Browser: Programm zum Navigieren im WWW

Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur

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

Flatrate: pauschales Abrechnungsverfahren bei Online-Zugängen

Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

Homepage: „Heimatadresse“ einer Firma oder Privatperson im Internet

Host: der „Gastgeber“ bei Online-Matches

Internet-by-Call: Online-Zugang ohne Grundgebühr, bei dem sich die Kosten rein aus der Online-Zeit berechnen

ISDN: Integrated Services Digital Network; digitales Fernsprechnetz mit weit höherer Leistungsfähigkeit als beim herkömmlichen analogen Fernsprechnetz

Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht

Modem: Gerät zur Datenübertragung via Telefonleitung

Ping: Packet Internet Groper; TCP/IP-Netzwerk-Test: je niedriger die Ping-Rate, desto besser die Online-Verbindung

Provider: kommerzieller Anbieter eines Internetzugangs mittels eigenem Server

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 Adresse von Rechnern im Internet (z.B. www.pcjoker.de)

WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Quellen

* www.glossar.de

* Peter Stimpfle: Den PC beherrschen, Markt & Technik, ISBN 3-8272-5667-4

Der endgültig letzte Amiga Joker

GRÜSSES REINEN-SPECIAL

**HARD DRIVEN
TURBO OUT RUN
CHASE HO
U.G.**

VERRÜCKTES ZOCKER-MERKTMAL

CRAZY STICKS

**UNSER NEUES SPIEL
FÜR 16-BIT-RECHNER:
WASSERKUN/WASSER
STARKE PROSE!**

KNOW-FUN

**GELOST! MIT 16 BIT
PLUS 100% BENEFIT
TIPP-CHEAT
"KARTEN"**

CES 90
ALLE NEUHEITEN
VIEL FÄHLEN

TESTS
DIE BEGEISTERN
B.A.T.
CORPORATION
FALCON MISSION
LOTUS TURBO CHALLENGE

MIT RIESEN-DOPPELPOSTER!

KLONED FRODO
GOLDEN LEAGUE OF FRODO
OPERATION STEALTH
MASSIVE WEIR
TIPS & TRICKS
!

MIGA

72

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / dr. 7,- / Gf 88,- / Gk 640,- / Mf 0,50 / BS 130,- / Mo. 11 November 1993

5 JAHRE JOKER FEIERT MIT!

SHADOWWORLDS HISTORYLINE

IN DIESER AUSGABE ROLLENSPIEL ZUM MITTAGESCHILL

JOKER FOR

AMIGA

TOXER

DAS COMPUTERMAZAZIN DER NEUEN GENERATION

5/93

BISHOCKEY MANAGER

ARABIAN NIGHTS

COMBAT AIR PATROL

CRASHES AND BURNERS

DIE NR. 1

IN SACHEN

AMIGA-ENTERTAINMENT

DM 7,- / ab 7,- / ab 5,- / ab 4,50 / DM 1200,- Nr. 5 Mai 1993

CENT 2
NO SECOND PRIZE
AMICA STATT KNIPPE
ANGEL ANGELIAN'S
PINSALL FANTASIES
BERRITS ABOCHHECKIT!
WAS KANNST DU
AMICA 1200?
ANRU GENUG?
ALLES ÜBER DICH
STOFF AUF LASEN
KO

THEY - TORRES - PLAN - LORRIN
DARIN - BEAST - I - LOTUS - H
ARMANDINO - PLACER
JOHN HARRIS - ROBERT
STREIBER - ROBERT
NICKY - BOB

**A
J
O
K
E
R**

**DESERT STRIKE
ABANDONED
PLACES 2**

**ALLE NEUHEITEN
VON DER
E.C.T.S.**

**KOMPATIBLE
FESTPLATTEN
FÜR A1200 & AS50**

**DESIGNER-HARDWARE
ZUM SELBERMACHEN**

**INTERVIEW MIT
LUCAS ARTS**



[illegible]

AMIGA

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

11/96

DER NEUE MEGA-HIT

CAPITAL PUNISHMENT

PLUS: INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN

HIT

Hugo

Nemac IV - Director's Cut

More Worms

Kargon

Mega Typhoon

Hattrick!

EXTRA - EXTRA - EXTRA

Movie-Competition

AMIGA

IN DER GROSSEN

HEFT IM HEFT

Those were the Days

Jeder Neuanfang ist irgendwo auch ein Ende. Daher wollen wir anlässlich des großen Neustarts von PC Joker mit unserer Vergangenheit abschließen: Vor exakt elf Jahren startete der Joker Verlag mit der ersten Ausgabe von Amiga Joker, Deutschlands erster Spieltestzeitschrift für nur ein Computersystem. Nach vier Jahren Unterbrechung nun also der endgültig letzte Amiga Joker – auch und gerade als Präsent für unsere treuesten Leser, die ein solches Special immer wieder gefordert haben.

Spätgeborene werden jetzt freilich fragen, was bitte schön ein „Amiga“ sei. Wir wollen es ihnen verraten: Es ist mehr als nur ein alter 16-Bit-Computer von Commodore, es ist Nostalgie pur, ja sogar Geschichte. Ob das System nun wirklich tot ist oder ob man den immer wieder aufflackernden Gerüchten um ein Comeback Glauben schenken mag – mit dem Amiga verbinden eine Menge altgediente Spieler viele Erinnerungen. Dieser Rechner kam praktisch ohne Zusatzhardware aus, besaß eines der effizientesten Betriebssysteme aller Zeiten und stellte vor zehn Jahren das Nonplusultra des digitalen Entertainments dar. Auf ihm liefen bereits Meilensteine, als der PC noch ein biederer Bürohengst war. Ohne ihn wäre die heutige Digital-Technologie wohl gar nicht möglich geworden!

Erinnern Sie sich noch an Ihr erstes Amiga-Spiel? Oder daran, wie unser Chefredakteur Richy mit 3000 Deutschen Mark im Laden gestanden zu sein, nur um zu erfahren, dass der Amiga 1000 keinen TV-Ausgang besitzt und Ihr Geld nicht für den somit benötigten Monitor ausreicht? Erinnern Sie sich an Namen wie *The Bitmap Brothers*, *Thalion* und *Factor 5*? Oder an die ersten Meisterwerke von Peter Molyneux und Sid Meier? Dann wünschen wir Ihnen jetzt viel Spaß mit unserem Rückblick auf 15 Jahre Amiga-Geschichte. Allen, die diese bewegte Zeit nicht selbst aktiv miterlebt haben, bieten die folgenden Seiten immerhin die Möglichkeit, am Erfahrungsschatz der branchenältesten Redaktion Deutschlands teilzuhaben... Ihre AJ-Veteranen



PS: Diese Zeilen entstanden natürlich stilgerecht auf einem Amiga!

Alter Joker, neues Leben



Oskar Dzierzynski (89 – 96)
heute Webmaster bei PC Player



Max Magenauer (89 – 96)
heute PR-Berater bei Vibrio



Joachim Nettelbeck (91 – 96)
heute bei PC Player



Dr. Werner Ponikwar (91 – 96)
heute Kontrolleur bei SKW, Abteilung Naturstoffe



Peter Braun (92 – 93)
heute selbstständig (PR-Dienst u. Webmaster Argh-Faktor.de)



Monika Lechl, vormalig Stoschek (92 – 95)
heute bei der Münchner Polizei



Manfred Duy (93 – 96)
heute Chefredakteur bei PC Player



Michael Schnelle (93 – 96)
heute bei Gamestar



Martin Schnelle (95 – 96)
heute bei PC Player



„Der Amiga ist mein ganzes Leben!“

Petro Tyschtschenko, Geschäftsführer Amiga Deutschland (www.amiga.de)

?: Wieso halten Sie der „Freundin“ (deutsche Übersetzung des spanischen Wortes Amiga) nach all den Jahren noch die Treue?

PT: Ich habe 1982 bei Commodore angefangen, konnte nach dem Bankrott anno 1994 dann Escom als neuen Investor gewinnen und habe 1996/97 über ein halbes Jahr ohne Gehalt für das Konkursgericht gearbeitet, bis ich schließlich Gateway 2000 zum Kauf überreden konnte. Mit nur fünf Mitarbeitern setzten wir bis Ende 1999 immerhin noch rund 22.000 A1200 in aller Welt ab! Jetzt bin ich 57 Jahre alt und habe einen Großteil meiner Kraft investiert; ich kann eigentlich gar nicht mehr aufhören. Am Ende meiner Berufslaufbahn möchte ich ein Buch über mein Leben mit dem und für den Amiga schreiben.

?: Am 1. Januar 2000 wurde Amiga Inc. ja von Amino Development übernommen. Gibt es realistische Pläne für eine neue Amiga-Generation?

PT: Die gibt es in der Tat, allerdings ist die Hardware unter dem Projektnamen „Amiga One“ noch nicht spruchreif. Vorerst kehrt die Marke Amiga als Plattform übergreifendes Betriebssystem zurück. Die Software Development Kits sind bereits für Linux-Systeme erhältlich.



„Die Raubkopierer waren schuld!“

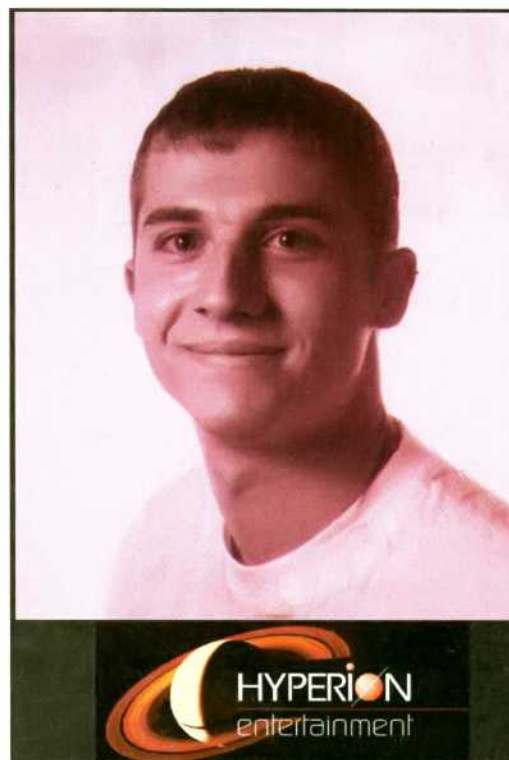
Julian Eggebrecht, Factor 5 (www.factor5.com)

?: Factor 5 war einer der bekanntesten deutschen Amiga-Entwickler, jetzt arbeitet ihr hauptsächlich an Konsolentiteln. Vermissst ihr den Amiga hin und wieder?

JE: Wir vermissen die alten Zeiten schon – vor allem der kleinen Teams und kurzen Entwicklungszyklen wegen. Heute arbeiten bis zu 25 Leute zwei Jahre lang an einem Spiel, damals genügten drei Leute und sechs Monate. Spiele in 3D sind eben viel aufwendiger, das hat mit den guten alten Zeiten kaum noch etwas zu tun.

?: Und wirtschaftlich?

JE: In dieser Hinsicht haben wir dem Amiga ohne Tränen den Rücken gekehrt. Es war ab 1992 einfach nicht mehr lukrativ für diesen Rechner zu entwickeln, alle haben nur kopiert. Natürlich war auch Commodore kräftig am Niedergang beteiligt: Kaum Marketing und vor allem die fehlende klare Zukunftsperspektive ließen den Amiga in den frühen 90-ern veraltet erscheinen. Hauptsächlich aber lag es an den Usern. Turricon 2, unser erfolgreichster Titel, verkaufte sich lächerliche 30.000-mal, während von Super Turricon für das Super Nintendo auf Anhieb 250.000 Stück weggingen!



„Es gibt immer noch einen Markt“

Benjamin Yoris, PR Manager Hyperion Software (www.hyperion-software.de)

?: Ihre Firma setzt moderne PC-Spiele für Highend-Amigas um. Wie verbreitet ist diese Hardware überhaupt?

BY: Zunächst lachen viele Leute, wenn sie hören, dass es Amiga-Versionen von Wipeout 2097 oder teils indizierten Shootern wie Heretic 2 und Soldier of Fortune gibt. Wenn sie die Spiele dann sehen, hört das auf. Sicher, nicht jeder hat einen Power-PC in seinem Amiga, aber es kommen laufend neue Beschleunigerkarten und Motherboards auf den Markt – auch 64 MB RAM sind keine Seltenheit mehr.

?: Lässt sich denn mit Amiga-Spielen noch Geld verdienen?

BY: Offensichtlich, immerhin verkaufen wir von jedem Titel ein paar tausend Exemplare. Unser oberstes Ziel ist es, die derzeitigen Kunden beim Amiga zu halten, indem wir ihnen zeigen, dass noch immer gute Spiele für diese Maschine realisierbar sind. Da wir Power-Amigas anbieten, haben wir außerdem eine Sonderstellung unter den Entwicklern inne, was sicher ein zusätzlicher Bonus ist. Schließlich sind wir fest davon überzeugt, dass die neue Führung von Amiga Inc. in einigen Monaten erste (Hardware-)Resultate vorlegen wird – und diesen Zug wollen wir nicht verpassen!

15 Jahre Amiga: Highlights

■ Die Gründerjahre

Als Jay Minor 1985 mit dem Amiga 1000 (diese Bezeichnung erhielt er allerdings erst später) die 16-Bit-Ablösung für die erfolgreiche C-16/64/128-Reihe von Commodore vorstellte, ließen sich die kommenden Großtaten der „Freundin“ nur erahnen: Was Spiele betraf, beherrschten nach wie vor 8-Bit-Modelle wie C-64 und Spectrum die Softwarebühne. Doch zwei Jahre später präsentierte man der Öffentlichkeit den kompakten und mit rund 1300 Mark deutlich erschwinglicheren Amiga 500 mitsamt dem ausbaufähigen 2000-er – und Games schossen wie Pilze aus dem Boden!

Als „Killerapplikation“ galt *Defender of the Crown* vom legendären Cinemaware-Label, übrigens jenes Spiel, das auch Joker-Gründer Michael gleich zusammen

mit seinem ersten A500 erwarb. Fachpresse und Spieler wollten ihren Augen angesichts der Grafikpracht nicht trauen, welche da auf unerhörten zwei Disketten daherkam und die 512 Kilobyte Hauptspeicher der Maschine erstmals so richtig zum Glühen brachte. Joker-Redakteur Trille erinnert sich: „So eine Begeisterung kann

man sich heute überhaupt nicht mehr vorstellen. Dieses Spiel war unglaublich! Ich platzte fast vor Neid auf meinen Bruder, der sich damals schon einen Amiga leisten konnte...“

Der Kurs war also gesteckt, doch trotz einiger exzellenter Konvertierungen wie etwa Sid Meiers Klassiker *Pirates!* oder David Brabens *Elite* dauerte es noch bis 1989, ehe die Amiga-Welle richtig ins Rollen kam. Highlights wie Spectrum HoloBytes legendäre Flugsimulation *Falcon*, Zak McKracken und *Indiana Jones and the Last Crusade* von Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games), Bullfrogs *Populous* sowie *Xenon 2* von den Bitmap Brothers riefen im November 1989 dann den Amiga Joker auf den Plan. Als erste Spielepublikation, die sich ausschließlich mit Amiga-Software befasste, gewann das anfangs gerade mal 64 Seiten dünne Heft mit jedem Monat mehr Leser und entwickelte sich schon bald zu einer festen Größe auf dem Markt.



Killerapplikation: *Defender of the Crown* kurbelte mit seiner unglaublichen Grafik die Verkäufe des A500 kräftig an

Amiga-Veteran: Richard Löwenstein



Lieblingsspiele: *Lionheart*, *Apidya*, *Stunt Car Racer*, *Beast 3*, *Indy 500*

Mit dem Amiga verbinde ich vor allem Ringe um die Augen – von nächtelangen Programmier-Sessions. War das klasse, mit dem Devpac-Assembler in die hintervorletzten Bits von CPU, Blitter- und Copper-Chips abzutauchen, um das letzte Quäntchen Grafikleistung aus der Hardware zu kitzeln. Nur riss der Geduldsfaden immer dann, wenn die Technik stand und es ans Leveldesign ging: Ich dürfte so an die zehn Spiele angefangen, aber keines je vollendet haben...



Auch Bullfrog-Gründer Peter Molyneux unterstützte mit *Populous* von Anfang an den Amiga



ASCHE!

Averti in der Klemme!

PINKE(L), PINKE(L)!

Raab in der Jauche!

NERVUS RERUM!

Aragonés in der Arena!

Dino

www.dinocomics.de

MAD
Das intelligenteste

Oktober 2000

5.-

DER WIRD MILLIONÄR!

WER GESCHICK MELKT...

macht Sie zum

DEUTSCHE HUNDESBANK

1000000

10000000

Millionär!

**mit EXTRA:
Alfred
verschenkt
Geld!**

MAD #25 ab jetzt überall im Handel!

© 2000 by E.C. Publications, Inc. All Rights Reserved

■ Die Joker-Ära

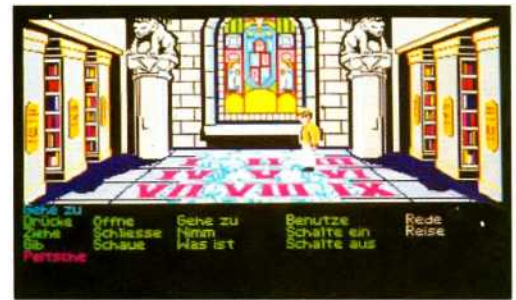
Mit zunächst gerade mal vier Mann und einer Frau redaktioneller Besatzung trug der Joker seinen Teil zum Aufstieg des Amigas zur Spielmaschine Nummer eins bei. Das Heft wurde praktisch monatlich um weitere Seiten und Rubriken aufgestockt, an Neuheiten herrschte kein Mangel: Allein im Jahr 1990 erschienen über 400 (!) Spiele, darunter Klassiker wie *Turrican* von Factor 5, Gremlins *Lotus Esprit Turbo Challenge* oder das unvergessliche *TV Sports Basketball* aus dem Hause Cinemaware. Auch die „Amiga '90“ in Köln rief (zum zweiten Mal) und alle kamen – neben über 100 Ausstellern erstmals auch der Joker, mit einer dicht umlagerten Arcade-Maschine auf dem Stand. Das Magazin war mittlerweile über 100 Seiten stark und wurde monatlich von einem exklusiv vom populären Amiga-Grafiker Celal gezeichneten Covermotiv geziert. Während es mit dem AJ weiter bergauf ging, musste Commodore mit dem A3000, dem A500+ sowie dem CDTV (einer Amiga-Konsole auf CD-Basis) erste Rückschläge hinnehmen. Eigenentwicklungen gab es für Letzteres praktisch überhaupt keine, bekannte Titel wurden nur zögernd umgesetzt. Mit viel Glück bekam man auf CD mal einen zusätzlichen Audioclip zu hören, selbst Compilations blieben selten. Kein Wunder, schließlich erlaubten leistungsfähige Programme wie *X-Copy Professional* meist auch das Kopieren geschützter Diskettensoftware – und Kleinanzeigen wie „Schülerin sucht einen Amiga und was ihr nicht mehr gebrauchen könnt, bitte nur intakt. Habe leider nur 5,- DM in der Woche“ waren an der Tagesordnung. Trotz stolzer Verkaufszahlen im Hardwarebereich (300.000 Geräte wurden im Geschäftsjahr 1990/91 abgesetzt) und unvermindertem Softwarenachschub sorgten die erschreckend

hohen Quoten an Raubkopien dann für die ersten Gerüchte: „Der Amiga stirbt...“

■ Das AGA-Zeitalter

Noch ging es mit den Spielen weiter bergauf, zumindest was die Qualität anging. Anno 1992 und 1993 erschienen nicht zuletzt dank neuer Modelle (1200-er und 4000-er mit schnelleren Prozessoren, verbessertem AGA-Chipsatz sowie erweitertem Grafikspeicher) Spiele, die technisch ihresgleichen suchten: Geoff Crammonds *Formula One Grand Prix* verwandelte das Wohnzimmer in eine Formel-1-Strecke, *Pinball Dreams* läutete das Zeitalter der modernen Flippersimulationen ein, die Bitmap Brothers setzten sich mit *The Chaos Engine* ein letztes Denkmal. Gleiches tat auch Thalion mit dem legendären Rollenspiel *Ambermoon* und dem grafisch beeindruckenden Jump and Run *Lionheart*. Letzteres wurde absichtlich ohne Kopierschutz ausgeliefert, um die Ehrlichkeit der Amiga-Spieler zu prüfen. Das Resultat fiel leider wenig zufriedenstellend aus, weshalb das Traditionslabel bald danach die Tore schließen musste – Frustration machte sich breit.

In den folgenden Jahren ging es weiter bergab mit der Amiga-Industrie. Immer mehr PC- und Konsolenkonvertierungen bestimmten das Bild, immer weniger spezielle Amiga-Produktionen waren zu finden. Trotz Überraschungserfolgen (z.B. *Stardust* der Ex-Demoprogrammierer von Bloodhouse oder das in Blitz Basic erstellte *Skidmarks*) und der langsam aufkommenden Egoshooter (allen voran *Alien Breed 3D* von Team 17) gingen Quantität und Qualität der erhältlichen Titel spürbar zurück. Erfrischende Ausnahmen: *Worms* von Team 17, dessen Anfang 1997 ausschließlich für den Amiga erschienener Director's Cut unter ausgewiesenen Exper-



Kurios: *Indy* wurde der Joker-Hit verweigert, weil damals dazu noch alle Teilwertungen über 80 Prozent hätten liegen müssen



1991 war das Jahr der Bitmap Brothers: Mit *Cadaver*, *Gods* und *Speedball 2* (hier im Bild) landeten sie drei Joker-Hits



Jeder Amiga-Spieler kannte *Turrican 2*, dennoch wurden nur 30.000 Exemplare verkauft



Battle Isle: Aktuell bastelt Blue Byte an der vierten (PC-)Ausgabe des Amiga-Klassikers



Lionheart ließ selbst Konsolenkonkurrenten blass aussehen – und das ab einem A500 mit 1 MB Speicher!

Amiga-Veteran: Steffen Schamberger



Lieblingsspiele: Bundesliga Manager Prof., *Die Siedler*, *Ambermoon*, *Das Schwarze Auge*, *TV Sports Football*

Als ich am 1. Januar 1994 im Joker Verlag anfang, war das für mich als Amiga-Fan so, wie es für einen Fußballer sein dürfte (bzw. sollte), in die Nationalmannschaft berufen zu werden. Und da ich eine treue Seele bin, stehen meine beiden „Freundinnen“ A500 und A1200 bis heute einträchtig auf meinem Schreibtisch – nicht als Staubfänger, sondern um mir und meinem Bruder den einen oder anderen Regentag bei einer Partie *Worms* oder *Sensible Golf* zu versüßen!

ten (nämlich uns) nach wie vor als bester Teil der Serie gilt, *Alien Breed 3D 2: Killing Grounds* oder auch das Beat'em-up *Capital Punishment*.

Das letztgenannte Erstlingswerk der kanadischen Clickboom-Programmierer, dessen Anleitung seinerzeit übrigens Redakteur Markus ins Deutsche übersetzt hat, beendete gleichzeitig auch die Erfolgsgeschichte des Amiga Joker. Ungeachtet der in der Vorschau angekündigten Weihnachtsgabe wurde das mittlerweile nur mehr zweimonatlich erscheinende Magazin eingestellt, um alle Ressourcen auf die Zukunft zu konzentrieren. Und die heißt seit damals: PC Joker Heft & Spiel.

■ Die Gegenwart

Von den Verkäufen an Escom, Gateway 2000 und zuletzt Amino Development gebeutelt, fristet der Amiga heute nur noch ein Schattendasein. Wer jedoch vermutet, dass die Fans trauernd in ihrem Schneckenhäuschen sitzen und noch immer die alten A1200-Spiele daddeln, der irrt gewaltig: 68060-er-Chips, ehemals die Speerspitze der Amiga-Technologie, kommen mittlerweile fast nur noch als Coprozessoren in den wesentlich schnelleren Power-PC-Boards zum Einsatz. Und mit SVGA-Monitor, 3D-Grafikkarte sowie (theoretischen) Speicherkapazitäten bis zu 1 GB RAM stehen Amigas technisch fast auf einer Stufe mit aktuellen PCs.

Doch es mangelt an Software. Zwar erscheinen noch immer rund 30 kommerzielle Amiga-Spiele pro Jahr, allerdings handelt es sich dabei in der Regel um Low-Budget-Titel oder PC-Konvertierungen. Nur wenige Entwickler erlauben sich noch aufwendige Eigenproduktionen wie Clickbooms Echtzeitstrategical *Napalm* – für welches ironischerweise wiederum eine Konvertierung auf den PC angekündigt ist. Amiga Inc. bastelt derweil fleißig an einem neuen Amiga-Betriebssystem, welches auf verschiedensten Hardware-Plattformen lauffähig sein soll. Über den ursprünglich für Weihnachten 2000 angekündigten „Amiga One“ sind hingegen noch keinerlei Auskünfte zu Leistungsfähigkeit, tatsächlichem Erscheinungsdatum und vor allem Kostenpunkt verfügbar. Und angesichts des praktisch nicht vorhandenen Marketings darf stark bezweifelt werden, dass es in absehbarer Zeit einen neuen Amiga Joker geben könnte... (mz)



Die Ende 1995 aufkommenden Egoshoooter versuchten an PC-Trends anzuknüpfen – vergeblich



Der letzte Joker Mega-Hit: *Capital Punishment*



Napalm ist eines der wenigen Spiele, die in jüngster Zeit für den Amiga entwickelt wurden – eine PC-Version soll folgen



Happig: Hyperions Konvertierung von *Heretic 2* für den Amiga benötigt neben einem Power-PC-Prozessor auch mindestens 64 MB RAM

Amiga-Veteran: Markus Ziegler



Lieblingsspiele: Powermonger, Wizardry 6, Speedball 2, Die Siedler, Lotus 2

Tja, was soll ich sagen? Wie in der Werbung stehe auch ich manchmal nachts um vier auf – allerdings nicht (nur), um mir Schokolade aus dem Kühlschrank zu holen, sondern um an meinem 1200-er Artikel für den PC Joker zu tippen. Und solange das funktioniert, kommt mir kein platz- und kostenintensiver PC in die Wohnung! Privat bin ich ja eher Konsolen-Freak, denn mit Systemabstürzen und Konfigurationsarbeiten habe ich im Verlag schon genug zu kämpfen.

Weiterführende Links

Auf den folgenden Internet-Seiten finden Sie weitere Infos, Musikstücke und vor allem Amiga-Games, welche Sie beispielsweise mit dem im Joker-Shop erhältlichen Amiga-Emulator auf Ihrem PC abspielen können.

www.back2roots.org	super gemacht, alle Spiele und Demos sind offiziell beim Hersteller lizenziert
www.mightygamers.de	informative Homepage mit Tests, Musikstücken und Spiele-Covers
www.amigaland.de	informative Seite über die Geschichte des Amiga, einige ausgewählte Spiele
www.amiga-emu-world.de	gut strukturierte Seite mit 85 Spielen
www.real-amiga.de	viele Spiele, nur für Besitzer der Originale
www.amiga-games.de	umfangreiche Download-Abteilung, nur für Original-Besitzer

Große Spiele fürs kleine Budget

Caribbean Disaster



ran-Trainer, -Soccer, -Trainer 2



Betrayal at Krondor Minigolf Deluxe



Jack Orlando



Air Warrior 2



Dunkle Manöver



Sub Culture



Die Höhlenwelt Saga



Der Reeder



- Caribbean Disaster**
super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta“
- ran-Trainer, -Soccer, -Trainer 2**
Fußballspaß total!
- Betrayal at Krondor** – episches Rollenspiel
Minigolf Deluxe – originelles Minigolf
- Jack Orlando**
spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre
- Air Warrior 2**
der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart
- Dunkle Manöver**
brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre
- Sub Culture**
3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite“
- Die Höhlenwelt Saga**
atmosphärisch dichtes Edel-Adventure
- Der Reeder**
Wirtschaftssimulation der Extraklasse

pro CD
5,-
€ 2,56

pro CD im Jewelcase nur

Sonderpreise exklusiv für PC JOKER-Leser



Verkehrssimulation
mit Suchtgarantie:
gigantisch gute
Unterhaltung
(86% in PCJ 4/00)

hier nur
69,-
€ 35,28

DER VERKEHRSGIGANT



Hammer-
Compilation
zum
Hammerpreis
(86% in PCJ 5/00)

hier nur
39,-
€ 19,94

**GAME GALLERY VOL. 2
MILLENNIUM EDITION**



Echtzeitstrategie
im All, erstmals
wirklich drei-
dimensional
(90% in PCJ 11/99)

hier nur
39,-
€ 19,94

HOMEWORLD

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorkasse bestellt werden!

Achtung: Angebote nur bis 7. November 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

JEWELCASES

Hülle passend für
jeweils **eine** CD

4,50
€ 2,30 **5 Stück**

8,-
€ 4,09 **im Sparset
10 Stück**

Für Ihre individuelle
CD-Sammlung!



CD-HÜLLEN (ohne CD)

BRILLANTBOX

Hülle passend für
jeweils **zwei** CDs

6,-
€ 3,07 **5 Stück**

10,-
€ 5,11 **im Sparset
10 Stück**

Ideales Archiv für Ihre
PC JOKER-CDs!

NEU!!

CD-TASCHE blau oder grün

Praktisches Archiv
für 12 Silberscheiben!

15,-
€ 7,67



SAMMELORDNER

Die Geschenkidee zum Abo!

15,-
€ 7,67



Der Klassiker!
JOKER- MAUSPAD

7,-
€ 3,58



Alle Preisangaben in DM und Euro

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!

LÖSUNGSHILFENORDNER

Lösungshilfen perfekt archiviert

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

Preishit

Nur diesen Monat zum Sonderpreis!

VORTEILSPACK 9 SPIELE - 3 HEFTE

Spiele:

- Bazooka Sue
- Dunkle Schatten 1+2
- Hind
- Reunion (SIM)
- Nick Faldo's Champ. Golf (SPO)
- Empire Soccer (SPO)
- Magic Boy (J&R)
- Cool Croc Twins (J&R)

Komplettlösungen:

- Command & Conquer
- Baphomet's Fluch 2
- Höhlenwelt Saga



Achtung! Angebot nur bis 7. November 2000 gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

PC JOKER Heft & Spiel

Ausgabe verpasst?

Super Vollversion! Die hol ich mir.

Ausgabe Vollversion Preis/DM €

3/95	PC Joker (ohne CD)	5,00	2,56
10/95	PC Joker (ohne CD)	5,00	2,56
12/95	PC Joker (ohne CD)	5,00	2,56
8/96	PC Joker (ohne CD)	5,00	2,56
10/97	Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	5,00	2,56
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
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	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
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), Chartbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55
3/00	Earth 2140 (STR) inkl. Moorhuhn! TIPP	8,90	4,55
4/00	Wargasm (ACT)	8,90	4,55
5/00	Caesar 2 (STR)	8,90	4,55
6/00	Skull Caps (STR)	8,90	4,55
7/00	Rent a Hero (ADV)	8,90	4,55
8/00	Das fünfte Element (ACT)	8,90	4,55
9/00	SWAT 2 (STR)	8,90	4,55
10/00	Dethkarz (SPO)	8,90	4,55

Mixed up Interessantes für Computerfreaks



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

hier nur
49,-
€ 25,06

ACHTUNG!
Lieferzeit
6 bis 8 Wochen!

Versand nur gegen
Nachnahme oder Vorkasse



DEMO SIX-PACK

nur
10,-
€ 5,12

6 CDs
randvoll mit
Videos, Demos und Goodies
„Best of 1998/1999“

Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse 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

Wir sind gerne für Sie da!



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



Bestellannahme

Rund um
die Uhr!

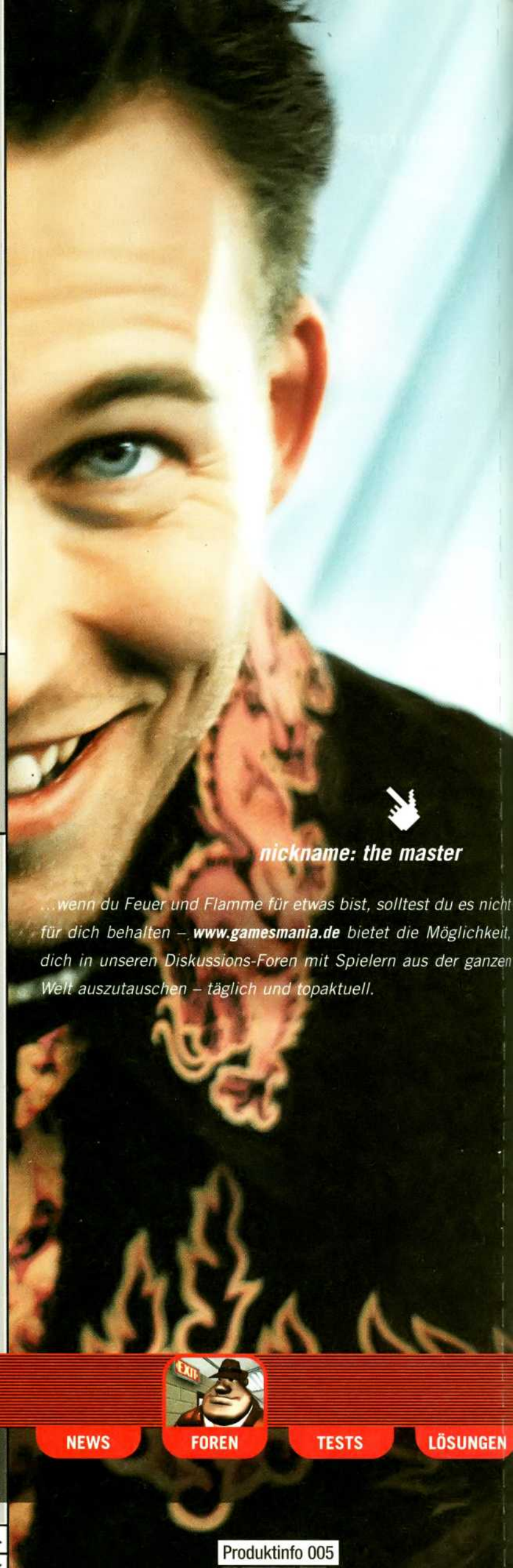
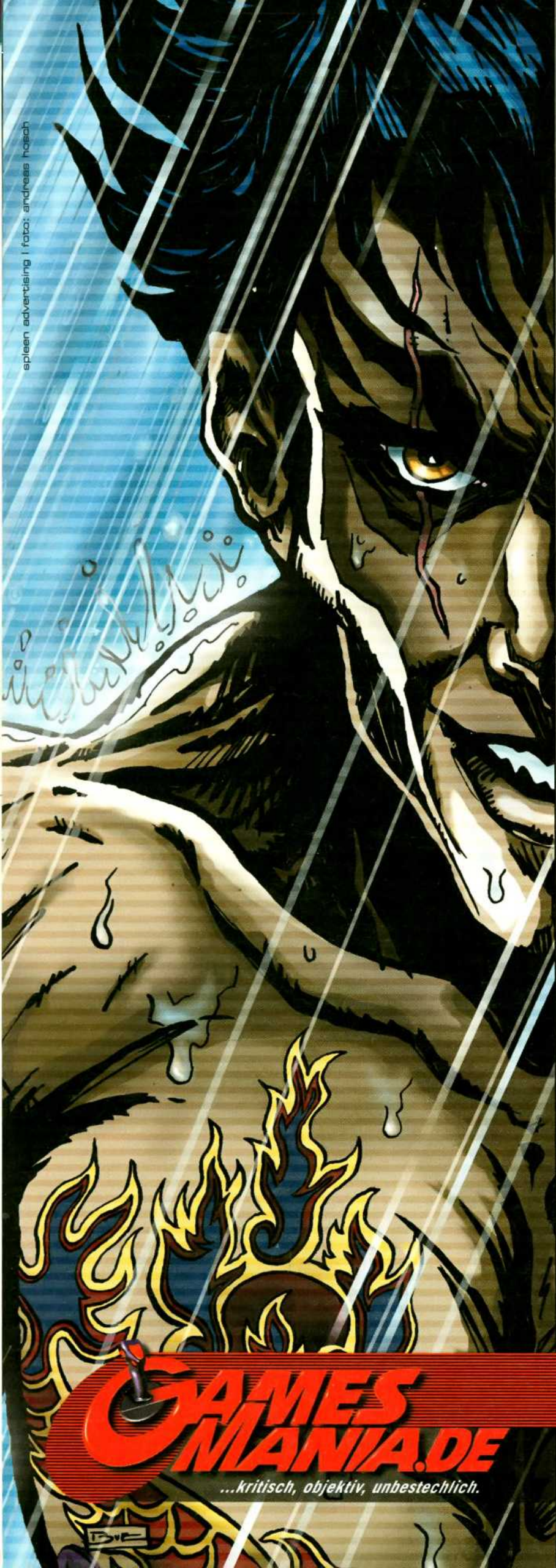


08106/89 96 - 01

Fax: 08106/8996-07

E-Mail: shop@pcjoker.de

Alle Preisangaben in DM und Euro



nickname: the master

...wenn du Feuer und Flamme für etwas bist, solltest du es nicht für dich behalten – www.gamesmania.de bietet die Möglichkeit, dich in unseren Diskussions-Foren mit Spielern aus der ganzen Welt auszutauschen – täglich und topaktuell.

**GAMES
MANIA.DE**

...kritisch, objektiv, unbestechlich.

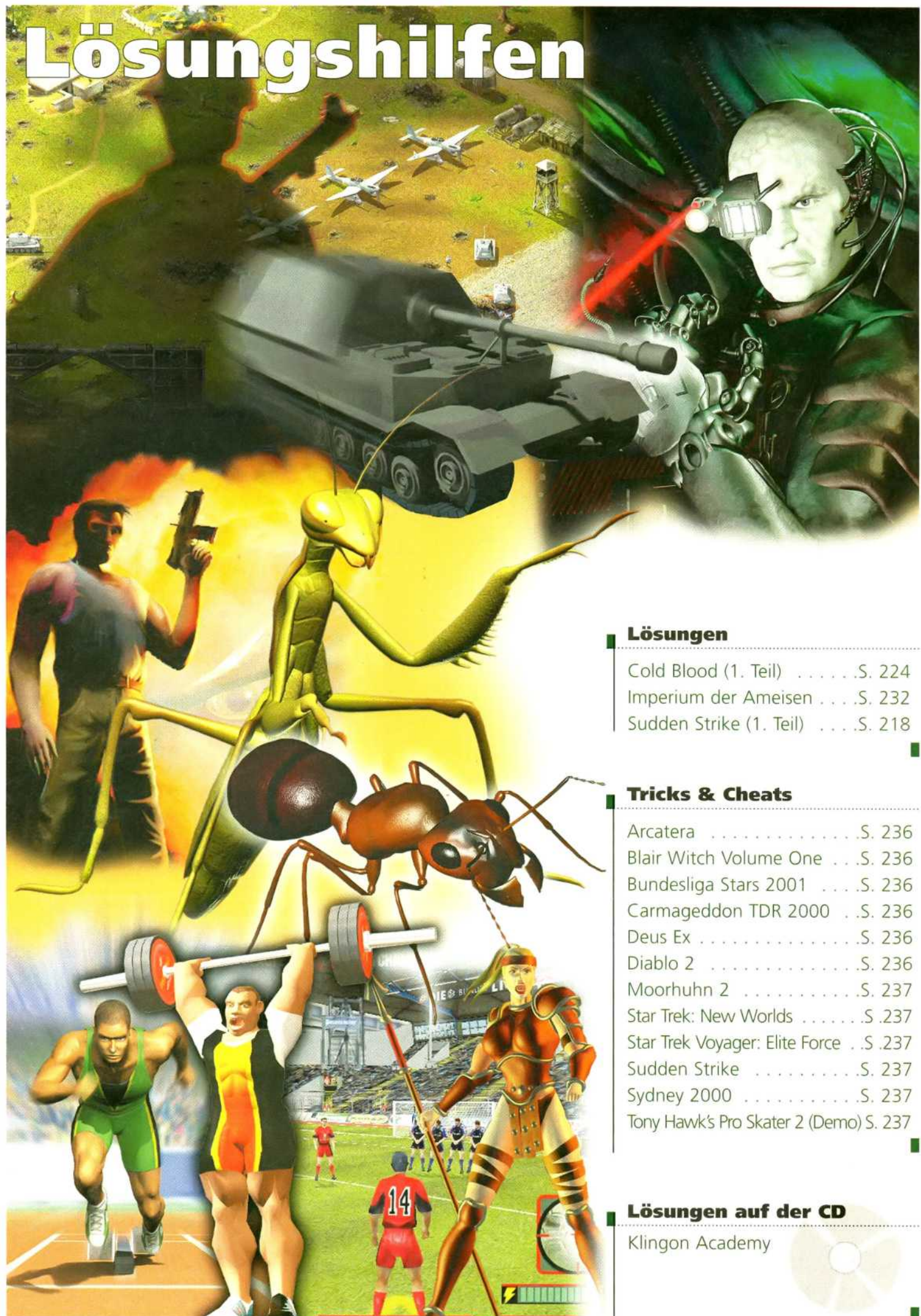


NEWS

FOREN

TESTS

LÖSUNGEN



Lösungshilfen

Lösungen

Cold Blood (1. Teil)	... S. 224
Imperium der Ameisen	... S. 232
Sudden Strike (1. Teil)	... S. 218

Tricks & Cheats

Arcatera	... S. 236
Blair Witch Volume One	... S. 236
Bundesliga Stars 2001	... S. 236
Carmageddon TDR 2000	... S. 236
Deus Ex	... S. 236
Diablo 2	... S. 236
Moorhuhn 2	... S. 237
Star Trek: New Worlds	... S. 237
Star Trek Voyager: Elite Force	... S. 237
Sudden Strike	... S. 237
Sydney 2000	... S. 237
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Demo)	S. 237

Lösungen auf der CD

Klingon Academy



Sudden Strike

Feldwebel Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) schlich sich an die Front und schrieb alles mit, was da so passierte – hier der erste Teil seiner Enthüllungssaga „In Baldham nichts Neues“:



Deutsche Kampagne

M 1: PAK-Eroberung:

1. Warten Sie, bis Ihr kleiner Spähtrupp auftaucht und kurz vor einer S-Kurve von Panzerabwehrkanonen (PAK) vernichtet wird. Die Karte wird dann automatisch auf den entscheidenden Punkt zentriert.
2. Holen Sie durch einen Klick auf den kleinen Menü-Fallschirm und Rechtsklick auf den Landepunkt die Fallschirmspringer. Auf der Anhöhe östlich (rechts) von Ihren vernichteten Kundschaftern stecken drei PAKs. Lassen Sie die Springer genau in der Kurve des schmalen Feldweges landen, der sich östlich der S-Kurve befindet.
3. Besetzen Sie die eroberten PAKs mit je zwei Mann. Zugleich verminen Sie die Straße von der nördlichen Gabelung bis zur S-Kurve. Danach bringen Sie Ihre Soldaten östlich der PAKs in Sicherheit und warten, bis alle heranrollenden Feindpanzer zerstört sind.

Tipp: Um Zeit zu sparen, können Sie Befehle auch im Pausenmodus geben! Nach dem Beenden der Pause werden die Anweisungen dann ausgeführt.

M 2: Die Brücke:

1. Besetzen Sie eine der erbeuteten PAKs mit zwei Mann und hängen die Kanone an den nun vorhandenen LKW. Vorher verladen Sie so viele Soldaten wie möglich auf den LKW. Die Straße nach Süden führt zu einem Dorf, in dem das unbewachte Versorgungsfahrzeug steht. Die Straße wird jedoch von Osten aus durch ein Geschütz gesichert. Fahren Sie daher erst nach Westen, dann links um den See herum.
2. Postieren Sie die PAK am südlichen Ende der Hauptstraße, direkt an das Flussufer, genau zwischen die Bäume südlich der Kirche. Während Ihr Geschütz sofort den ersten Turm in Schutt und Asche verwandelt, bringen Sie den LKW aus der Schusslinie und entladen die Soldaten. Bilden Sie zwei

Gruppen mit je vier Mann und besetzen so lange die Kirche und daneben das kleinere Gebäude, bis die Schützen im anderen Turm erledigt sind.

3. Schicken Sie gleichzeitig eine Gruppe in das große Gebäude neben dem zweiten Turm und eine weitere Gruppe in das grüne Haus. Sobald das feindliche Geschütz ausgeschaltet ist, besetzen Sie den Turm und das Geschütz. Kurz bevor Sie den Turm einnehmen, transportiert der LKW Ihre PAKs direkt vor die Brücke und verschwindet. Reparieren Sie die Brücke mit dem Versorgungs-LKW und fahren auf die andere Seite.



Die kaputte Brücke kann mit dem VersorgungslKW repariert werden

M 3: Wichtige Leute:

1. Diese Mission ist erfüllt, wenn Sie den Bahnhof eingenommen haben und wenigstens noch ein Kübelwagen übrig ist. Stellen Sie daher einen der VW-Kübelwagen in eine sichere Ecke, ohne ihn zu benutzen! Südlich Ihrer Stellung stehen zwei Feindgeschütze, eines bei den beiden Ostbrückenbunkern und das zweite weiter westlich bei der zum Fluss führenden S-Kurve. Erobern Sie das Geschütz bei der S-Kurve, ohne es zu vernichten! Bringen Sie Ihre Truppen von der Flussseite heran, meiden Sie den Hauptweg im Osten. Mit der Infanterie im Rücken greifen die Kübelwagen vorsichtig den Westbunker an. Geraten Sie dabei aber weder in die gelben verminten Sandzonen, noch überqueren Sie die letzte Stacheldrahtbarriere!

Tipp: Ein VW-Kübelwagen kann von normalen Schützen kaum zerstört werden. Nutzen Sie ihn als Zielscheibe in vorderster Front, wenn Sie keine panzerbrechenden Einheiten bekämpfen.

2. Während das Geschütz durch den folgenden Sturmangriff der Infanterie abgelenkt wird, folgen einige Motorräder und Kübelwagen von Westen. Ist das Geschütz in Ihrem Besitz, stellen Sie rechts daneben einen Kübelwagen und schalten diesen auf „Feuer einstellen“, damit er sich nicht selbstständig macht. Der Kübelwagen schluckt das Gewehrfeuer und schützt so Ihre Kanoniere. Das Geschütz kümmert sich noch um die beiden Bunker, danach können Sie die feindlichen Einheiten im Osten ignorieren. Nehmen Sie ein paar Männer und suchen beim westlichen Bunker gewissenhaft nach Minen, indem Sie festhalten und immer wieder mit Rechtsklick den nächsten Suchschritt vorgeben. Holen Sie ein Maultier sowie zwei Versorgungs-LKWs (im Folgenden V-LKW2T genannt) und laden das Geschütz.

3. Der Feldweg mit der S-Kurve endet westlich am Fluss. Dort bauen die V-LKW2T eine doppelte Pontonbrücke über das Wasser. Da auf der anderen Seite ein Bunker ist, setzen Sie vorher einen Kübelwagen direkt ans Ufer, der LKW stellt dann das Geschütz dahinter auf. In den Häusern sind jedoch noch Scharfschützen verborgen. Sobald die V-LKW2T angegriffen werden, bringen Sie die wertvollen Fahrzeuge schnell in Sicherheit. Stellen Sie einen Kübelwagen ans Ende der bereits errichteten Brückenseite und stellen dahinter einen Offizier, der einen größeren Sichtradius hat. Ziehen Sie das Geschütz noch dichter ans Ufer an der Flussecke und feuern auf das große Haus, bis Sie wieder ungestört weiterbauen können. Beim nächsten Angriff verfahren Sie genauso, allerdings postieren Sie das Geschütz nun direkt auf der Brücke und nehmen die beiden anderen Häuser manuell mit unter Beschuss. Bei der

Gelegenheit schießen Sie auch gleich ein paar Bäume auf der anderen Seite weg, um später ein freies Schussfeld nach Süden zu haben. Lassen Sie auch alle Soldaten aus den LKWs aussteigen. Die LKWs selbst bleiben erst mal stehen. Während die Brücke gebaut wird, versammeln sich Ihre Streitkräfte am Ufer.

4. Bringen Sie eine Vorhut auf die andere Seite, bleiben aber nördlich, nahe am Fluss! Das geladene Geschütz postieren Sie zusammen mit einem V-LKW2T gleich bei der anderen Brückenseite. Die nach kurzer Zeit von Süden angreifenden Feindverbände sind kein Problem, Sie bringen in Ruhe die ganze Truppe über den Fluss. Inzwischen sind auch die zugesagten Panzer sowie zusätzliche Soldaten eingetroffen, die zum Hauptverband stoßen.

5. Ihr nächstes Ziel ist das große, dunkle, eingezäunte Feld im Nordwesten der Karte, das sich kurz vor der zu überquerenden Brücke befindet. Nördlich des Feldes müssen zwei Geschütze ausgeschaltet werden. Überlassen Sie diese Arbeit der Infanterie und den Motorrädern, denn außer den Kanonen verstecken sich dort noch einige Panzerfäuste. Die beiden Geschütze sind ohne Versorgung und können daher höchstens 40 Schuss abgeben! Wenn Sie vor dem Angriff das eingezäunte Bauernhaus besetzen, zwingen Sie den Feind, einen Teil von der Geschützmunition zu verschwenden.

Tipp: Besetzen Sie Gebäude, damit sich die Munition des Feindes reduziert.



Haben Sie die Ponton-Brücke gebaut, erwarten Sie auf der anderen Uferseite Scharfschützen



Achten Sie darauf, dass keine teuren Fahrzeuge zerstört werden – benutzen Sie einen Kübelwagen als Kugelfang!

6. Auf dem großen Feld lassen Sie Munition auffüllen und reparieren das Material, bevor Sie über die Westbrücke gehen und die schwachen Feindtruppen vernichten. Versammeln Sie alle Einheiten gleich hinter der zweiten Brücke und überrollen dann die russischen Panzer im südwestlichen Bahnhof.

M 4: Stadt einnehmen:

1. Auf der anderen Brückenseite erwart

ten Sie zunächst die geballte Kraft von zwölf kräftigen ZIS-3 PAKs und zwei kleinen Feldgeschützen. Die beiden Feldgeschütze stehen mitten auf der Straße, vier ZIS im Norden und acht im Süden. Die eintreffenden schwarzen Limousinen und Einheiten im Norden der Karte ignorieren Sie vorerst. Ziehen Sie Ihre Westtruppe vor die Südbrücke – im Folgenden Frontbrücke genannt. Postieren Sie Ihre beiden PAKs auf der Westseite der Frontbrücke hinter den Bunker und rechts neben das Haus. Die beiden Tannen zwischen Fluss und Geschütz schießen Sie sogleich weg, damit Ihnen die Sicht nicht versperrt ist. Die V-LKW2T postieren Sie in der Nähe der Geschütze. Stellen Sie einen Offizier hinter ein Geschütz, lassen alle Soldaten von den LKWs absteigen und bilden zwei Infanteriegruppen, die Sie mit „Strg +1,2“ auf die Kurztasten legen. Alle Elitesoldaten nehmen Sie in Sturmtrupp A, die anderen Soldaten in Sturmtrupp B. Die zwei leichten Panzer warten kurz vor der Frontbrücke.

KOMPLETTLÖSUNGEN

9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssey: Oddworld Abe's Exordius Age of Empires Alundra 1 oder 2 Amerzone Asghan Atlantis 1 + 2 Baldur's Gate Baphomets Fluch 1 & 2 Black Dahlia Blackstone: Chroniken & Liath Blaze & Blade - 14.80 Breath of Fire 3 - 14.80 Byzantine & Darkseed 2 C & C: 1, 2 oder Gegenangriff Chase the Express Command & Conquer 3 Croc 2 Darkseed 2 & Byzantine Days of Oblivion 1 oder 2 Deus Ex Devil Inside Diablo 1 oder 2 Dino Crisis Discworld 1 & 2 Dracula: Resurrection Dragon Valor Drakan Driver Dune 2000 Erotik: Sammelband (Oblivion...) FAKK 2 Fallout 1 oder 2 Faust Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM Fluch der Azteken Front Mission 3 S. Element, Gas Gabriel Knight 1, 2 oder 3 G - Police 1 + 2	Granstream Saga Grab des Pharaos/Leg. Of Time Grandia - 14.80 DM Half Life (DV) Harvest of Souls (Shivers 2) Icewind Dale Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye John Sinclair: Evil Attacks King's Quest 5 & 6, 7 oder 8 Lands of Lore 1 oder 2 Lands of Lore 3 - 14.80 Legacy of Kain Legacy of Kain: Soul Reaver Legacy of Time/Grab des Pharaos Legend of Legaia Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7 Longest Journey Martian Gothic MDK 1 oder 2 Men in Black & Dogday Metal Gear Solid Messiah Might and Magic 6, 7 oder 8 Monkey Island 1 & 2 oder 3 Morpheus Myst Nightlong Nocturne Obsidian & der vergessene Gott Odyssey: Suche nach Odysseus Paris 1313 Physikus Pilgrim & Titanic Populous: New Beginning QIN Queen: The Eye Quest for Glory 5 REAH Red Jack & Verrat in Stadt Resident Evil: Sammelband	Ring der Nibelungen Riven Rückkehr nach Kronor Saga Frontier 2 Sanitarium Shadowman - 14.80 DM Simon the Sorcerer 1 & 2 Shannara Siedler 2 oder 3 Silent Hill Silver Simon the Sorcerer 1 & 2 Stadt der verli. Kinder & SPQR Star Ocean 2 Star Trek: Generations & Evid Star Wars: Dunkle Bedrohung Suikoden 2 Sudden Strike Terra-Gon & Koala Lumpur Tex Murphy: Overseer Titanic & Pilgrim Tödliche Täuschung Tombs Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14.80 Traitors Gate Turok 1 oder 2 Ultima 9 Urban Chaos Vagrant Story Vampire: die Maskerade Vandal Hearts 1 oder 2 Verrat in der verbotenen Stadt Wächter der Schatten X-Files Zeitmaschine, die Zork: Der Grossinquisitor Zork Nemesis
--	---	---

Lösungen zu Actionspielen auf Anfrage !!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE

Bestelladresse:
Gieselhering 4
15831 Großziethen

Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

2. Besetzen Sie die beiden Bunker auf der anderen Flussseite mit je einem Schützen und schicken die Elitesoldaten über den Fluss. Ihre Elitegruppe arbeitet sich ganz dicht am Fluss entlang ein kurzes Stück nach Norden und schaltet die ersten Geschütze selbstständig aus. Diese Gruppe bleibt jedoch zunächst so weit nordwestlich wie möglich und greift nicht weiter an! Sturmtrupp B überquert ebenfalls die Frontbrücke und versammelt sich unbemerkt an der Nordseite. Sind die Truppen bereit, greift Sturmtrupp B die ZIS-Stellungen auf dem Südostplateau an. Das Plateau ist nur zu erreichen, wenn Sie die Soldaten zuerst ein Stück am Fluss entlang führen. Die Panzer bilden langsam die Nachhut und halten sich zurück. Sobald die ersten Schüsse fallen, greift Sturmtrupp A ebenfalls die ZIS-Batterie im Norden an und stürmt bis zum Nordplateaubunker.

3. Alle erbeuteten Kanonen werden mit je zwei Soldaten besetzt und bekommen durch Versorgungs-LKWs frische Munition. Recht bald erfolgt von Süden aus ein Infanterieangriff und ein russisches Panzerbataillon kommt später von Nordosten nach. Ziehen Sie die Hälfte der Eliteeinheiten im Norden ab und schicken diese rasch zum Südplateau, um die Einheit B zu verstärken. Im Norden holen Sie die Geschütze dicht hinter den Bunker. Zerschießen Sie auch ein paar Bäume links von diesem Bunker, damit der V-LKW2T genügend Platz hat. Auf dem Südplateau stellen Sie die drei südlichsten ZIS-3 in einer Reihe nach Süden auf, davor postieren Sie Panzer und Soldaten. Stellen Sie eine Führungskraft hinter die Geschütze und beginnen die Bäume nach Osten und Süden wegzuschießen, um Sicht und ein freies Schussfeld zu bekommen. Zerstören Sie auch die Stacheldrahtsperre, die den Hauptweg verbaut und verlegen die zwei Feldgeschütze an diese Stelle.

4. a) Wenn Sie dem Angriff trotzdem nicht standhalten konnten, ziehen Sie sich wieder hinter die Frontbrücke zurück, die Sie nun mit der eingetroffenen Verstärkung befestigen können. In diesem Fall können zuerst die russischen Panzer zur Brücke gelockt und mit der Artillerie zerstören werden, um dann erneut die Plateaus einzunehmen.

4. b) Befinden sich die ZIS-Batterien sicher in Ihrer Hand, verstärken Sie Ihre Einheiten mit dem neu eingetroffenen Material. Holen Sie vor allem ein paar Panzer zum Nordplateau und postieren diese dicht vor die Geschütze nach Osten, um weitere Infanterieangriffe abzuwehren. Warten Sie so lange, bis längere Zeit keine Angriffe mehr erfolgen.

5. Nun wird es Zeit für den nächsten Missionsschritt. Das Nordplateau endet an einer zerstörten Brücke. Sie müssen die Brücke reparieren und eine der schwarzen Limousinen (Horch) aus dem Norden über die Frontbrücke nach Westen bringen. Sichern Sie die Strecke aber vorher und rechnen Sie damit, dass feindliche Bomber kurzfristig die Frontbrücke zerstören könnten. Passen Sie auf, denn bei dem dunklen östlichen Feld verstecken sich zwischen den Bäumen nicht nur Geschütze, sondern auch ein weiteres Panzerbataillon, die nur darauf warten, dass jemand über diese Brücke kommt. Wenn Sie immer nur eine Limousine nehmen, haben Sie vier Versuche!

Tip: Mehrere Versorgungs-LKWs (V-LKW2T) reparieren gemeinsam schneller.

6. Sobald einer der schwarzen Wagen die Frontbrücke überquert, bekommen Sie kräftigen Nachschub und können die von Geschützen wimmelnde Stadt einnehmen. Gehen Sie nicht über die Brücke, die sich ganz im Nordosten befindet, sondern umgehen die Stadt über den Feldweg im Süden. Sammeln Sie Ihre Streitkräfte in der Südostecke der Karte und teilen sie in zwei Regimenter, welche die Stadt systematisch durchkämmen und restlos von der



Besetzen Sie schnell eroberte Geschütze mit Ihren Soldaten

Roten Armee säubern. Will sich der Sieg gar nicht einstellen, müssen Sie die Häuser unter Beschuss nehmen, denn in manchen können sich noch Russen versteckt halten, die keine Munition mehr zum Feuern haben.

M 5: Verteidigung des Lagers:

1. Das Treibstofflager westlich der Stadt muss geschützt werden. Lassen Sie Feinde erst gar nicht in die Nähe kommen und greifen diese frühzeitig an, denn sobald alle Tanks zerstört sind, ist die Mission gescheitert. Zuerst rückt eine russische Kompanie von Südosten an. Sie marschiert am östlichen Kartenrand entlang und sammelt sich in der nordöstlichen Kartenecke. Ziehen Sie daher den größten Teil der Einheiten dicht vor der Oststadt zusammen, auch diejenigen in den Dörfern. Das Lager lassen Sie allerdings gut bewacht und postieren zusätzlich ein FLAG (Flugabwehrgeschütz), das rechts neben dem Nordturm im Westdorf steht – beide Türme werden besetzt. In den Dörfern stehen Ihnen noch zwei weitere FLAGS zur Verfügung, die Sie zwischen dem südlichen Bunker und der Brücke sowie in der großen Flussschleife etwas weiter östlich postieren. Wegen der knappen Zeit vergeben Sie besser die meisten Befehle im Pausenmodus und transportieren die Soldaten in LKWs aus den Dörfern. Auf dem Weg wird die russische Kompanie zudem durch Luftlandeeinheiten verstärkt. Ein Motorradspähtrupp erwartet den Feind ganz im Osten. Bei Kontakt ziehen sich die BMWs sofort zurück und locken die Russen zum Hauptverband, der durch eine PAK aus dem Süddorf verstärkt wird. Eine zweite PAK aus dem gleichen Dorf postieren Sie neben dem nördlichen Lagerturm mitten auf die Straße. Die übrigen Feinde bewegen sich zum kleinen Dorf im Norden, aus dem Sie selbst jedoch schon alle Soldaten abgezogen haben. Die Russen bleiben dort eine gewisse Zeit und nur einige Fallschirmspringer attackieren die Stadt von Norden und Osten her. Versuchen Sie nicht, die ganze Kompanie aufzuhalten, sondern locken mit der Infanterie immer wieder einige der vorbeiziehenden Soldaten an.

2. Wenn Sie sich behaupten konnten,

warten Sie ein Weile, bis Verstärkung eintrifft. Lassen Sie die frischen Soldaten von den LKWs steigen und formieren Ihre Truppe wieder dicht vor der Oststadt, ein kleines Stück näher nach Norden. Stellen Sie Infanterie nach Norden, dahinter Panzer und am Ende die bald eintreffenden mobilen FLAGs (SD.KFZ.7/1). Lassen Sie genügend Raum für den Versorgungs-LKW. Zwei LKW-Ladungen mit Soldaten und die Kübelwagen postieren sich rechts daneben auf dem Plateau. Nach einiger Zeit greifen die Russen vom Norddorf an. Halten Sie Ihre Position.

3. Während der Schlacht achten Sie ab und zu auf die linke Ecke der Übersichtskarte. Wenn Sie hell wird, bekommen Sie neue Verstärkung. Kommandieren Sie die eintreffenden Einheiten sofort zum Lager, um es gegen Fußtruppen aus dem Norden zu verteidigen.



Das Treibstofflager muss vor der Zerstörung bewahrt werden!



Verstärkung trifft zumeist in Form von Fallschirmtruppen ein

M 6: Katyushas:

1. Am südlichen Kartenrand stehen zwei Bunker und eine Scheune. Setzen Sie Ihre Fallschirmjäger direkt über der Scheune ab und erobern diesen Bretteerschuppen und damit drei BM-13 Katyushas. Bringen Sie die Katyushas und die Luftlandetruppe schnell nach Osten und stellen sich nahe dem Fluss an den Kartenrand, denn nach einigen Minuten wird die Stadt von einer russischen Einheit eingenommen. Vom Südosten kommen ein Panzerbataillon, FLAG- und PAK-Batterien zu Ihrer Unterstützung. Führen Sie dieses Regiment ein Stück weiter westlich über den Fluss, indem Sie dort möglichst schnell eine dreifache Pontonbrücke errichten.

2. Sobald die Brücke fertig ist, bringen Sie als Erstes eine Katyusha in der rechten Kartenecke in Sicherheit, denn wenigstens ein Raketenwerfer muss am Ende übrig bleiben! Während Ihr Regiment über den Fluss setzt, nehmen die Katyushas die Wälder im Norden und die am nächsten stehenden Gebäude ringsum ins Visier. Die Zielgebiete sind zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht erforscht, doch die Raketenwerfer können auch „blind“ und vor allem über extrem große Entfernung zuschlagen und dem Gegner schwere Verluste zufügen. Um „blind“ zu feuern, müssen Sie die Menüfunktion *D* „Langstreckenschuss“ manuell aktivieren. Stellen Sie drei Versorgungs-LKWs in die Nähe der BM-13, damit diese Waffen immer wieder aufgeladen werden. Feuern Sie aber sehr sparsam und lassen wenigstens eine Katyusha für den schnellen Einsatz geladen. Sichern Sie die Raketenwerfer nach Westen durch Panzer, PAK und Infanterie, denn bald tauchen von dort T34-Panzer auf.

3. Einige Ihrer Einheiten machen sich eventuell selber auf den Weg nach Nordosten. Schicken Sie noch mehr Truppen in diese Richtung und erobern die ganze Ostseite bis zum Bahnhof. Ziehen Sie sich zurück, sobald Sie auf feindliche Einheiten stoßen und vernichten den Gegner gnadenlos mit Raketen. Auf der Westseite des kleinen Ostflusses postieren Sie von Panzern und Fußtruppen gesicherte mobi-

le FLAGs und PAKs. Verteidigen Sie diese Stellung gegen die aus Westen und Norden anrückenden Russen und verstärken die neue Frontlinie mit den ständig eintreffenden Bataillonen.

4. Die Rote Armee hält Ihnen im gesamten Nordbereich starke Geschützbatterien und Panzerverbände entgegen und lässt immer wieder Panzer von Norden anrollen. Erweitern Sie die Frontlinie langsam nach Westen bis zum Ende der Eisenbahnschienen. Halten Sie die Front und dringen Sie dann nach Norden vor, um das russische Nordlager und das erste Lagerhaus zu zerstören. Wenn Sie den Cursor über Gebäude bewegen, wird der Name „Lagerhaus“ angezeigt. Die Raketenwerfer schießen für Sie den Weg frei. Stellen Sie möglichst je zwei V-LKW2T pro Raketenwerfer ab, um das Nachladen zu beschleunigen.

5. Erkämpfen Sie die Frontlinie nun weiter nach Westen und ziehen auch die Geschütze nach, um Ihr Territorium zu sichern. Sie müssen sich zum zweiten Lagerhaus vorkämpfen und es zerstören. Es ist das westlichste Gebäude auf der Karte. Danach müssen Sie wenigstens eine Katyusha unversehrt ans Ende der breiten Hauptstraße bringen, die im Nordwesten aus der Karte führt. Vorsicht! Am Ende der Hauptstraße geraten Sie in einen Hinterhalt.

Fortsetzung folgt...



Haben Sie den Schuppen erobert, gehören die Katyushas Ihnen!

Komplettlösungen mit Plänen,
Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele
Lothar Köpfer, Schriefeweg 6,
79872 Bernau
Tel./Fax.: 07675/298 oder
Tel.: 07672/41560

MANEGE FREI!



THE CELESTIAL

THE STARBEARER



Die drohende Geburt des Nightmare Child wirft ihre dunklen Schatten voraus ...

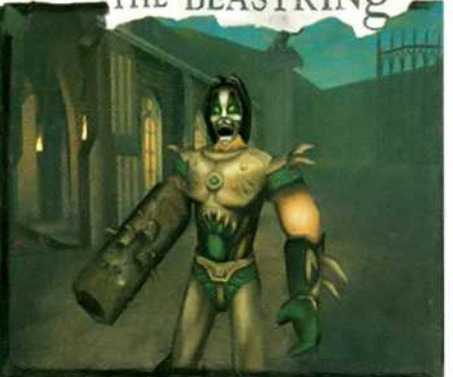
betritt den Psycho Circus mit einem KISS Mitglied, und verwandel' Dich in einen allmächtigen »Avatar« aus dem gleichnamigen KISS-Comic. Mach' mit 12 tödlichen Waffen den Ausgeburten des Nightmare Child die Hölle heiß. Stell' Dich der Monsterflut dieses Dämons, und besiege die Höllenscharen. Die Manege ist eröffnet.



THE DEMON



THE BEASTKING



KISS

PSYCHO CIRCUS

THE NIGHTMARE CHILD



Cold Blood

Direkt vom deutschen Vertrieb Ubi Soft, frisch auf diese Seiten – dann wollen wir das kalte Blut doch mal in Wallung bringen...

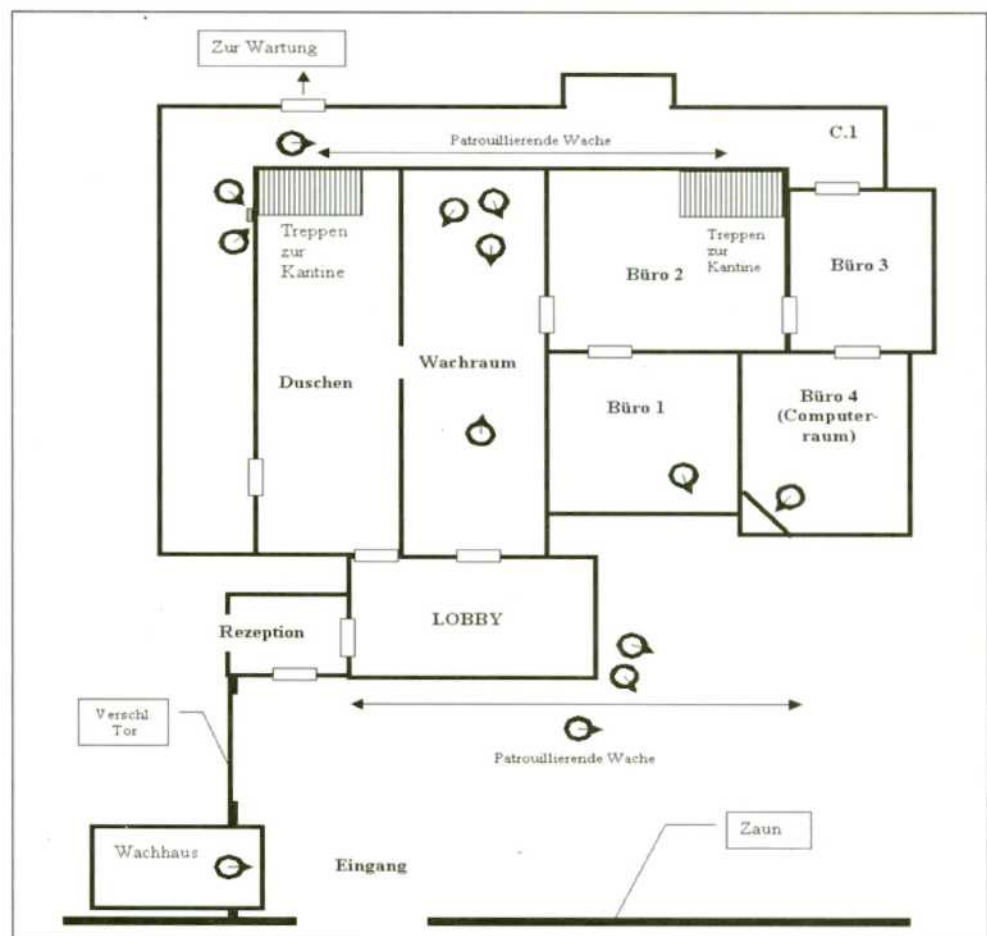
Mission 1:

Büros

Reden Sie mit Gregor und bitten ihn, mit der Ablenkung zu beginnen. Sie folgen ihm zum Tor, während er sich mit der Wache beschäftigt, kriechen Sie zur Haupttür. Achten Sie darauf, dass die Wache dabei immer in eine Ihnen abgewandte Richtung schaut oder sich mit der anderen Wache unterhält. Im Inneren des Gebäudes halten Sie sich links und lesen die Notiz durch. Gehen Sie zurück, dann durch die mittlere Tür, reden mit der Wache und laufen schließlich zu den Duschen. Sobald eine Wache den Raum verlässt, schleichen Sie sich von hinten an den anderen Wachmann heran und schlagen ihn nieder. Nachdem Sie die Wache durchsucht haben, fahren Sie mit dem Aufzug rechts zur Kantine. Hier treffen Sie einige Techniker, befragen Sie diese nach dem Fußballspiel und benutzen danach den Lift am Ende des Gangs, Sie landen in einem Büro.

Direkt neben dem Fahrstuhl steht eine Wache, die Sie sogleich niederknüppeln, dann laufen Sie durch die mittlere Tür und reden mit dem Techniker über den amerikanischen Agenten. Gehen Sie wieder zurück, betreten durch die linke Tür das dritte Büro und kommen von dort aus durch die linke Tür ins Büro Nummer vier. Hier verwenden Sie den Computer, um an Informationen über Kiefer zu gelangen. Vom Büro drei aus laufen Sie die Stufen hinab und durch die rechte Tür hindurch. Dort geht es über Treppen und einen Gang entlang nach unten. Die rechte Tür öffnen Sie erst, wenn die Kamera wegschaut.

Reden Sie mit dem Lagerarbeiter und laufen danach durch den Gang in den Feuerraum. Sie finden den Induktionsbeschleuniger und das Plasmaziel und beginnen damit rumzuspielen. Dabei nehmen Sie den Testbolzen und schießen diesen mit dem Beschleuniger auf das Ziel, welches Sie danach zur Seite schieben. Wiederholen Sie das, bis die Scheibe zerschossen ist und klettern dann hinaus. Draußen reden Sie mit dem Arbeiter über das Kabel



und bedrohen ihn. Schließlich nehmen Sie den Splint von der Kiste hinter Ihnen, welcher automatisch mit dem Kabel verbunden wird. Zurück im Feuerraum nehmen Sie das Kabel samt Pin in die Hand und setzen erneut den Beschleuniger ein. Danach krabbeln Sie wieder auf den außen befindlichen Vorsprung und überqueren mit Hilfe des Kabels die Schlucht. Auf der anderen Seite können Sie ein Gespräch zwischen Chi und Tolstov im angrenzenden Raum belauschen. Nach dieser Unterhaltung holen Sie sich aus Chis Computer einige Informationen über Tolstov und seine Tochter, über die Sie danach gleich mit ihm reden. Anschließend befragen Sie Tolstov noch über die Minensektion B, laufen dann zur verschlossenen Tür links oben und warten, bis Tolstov sie öffnet. Sie antworten auf Kostovs Anfrage und laufen zur rechten Tür. Dort halten Sie sich links, nehmen die erste Tür rechts und reden mit dem Techniker. Wieder hilft der Computer, um Wissenswertes über das Liftsystem zu erfahren. Wenn Sie durch die mittlere Tür gehen, meiden Sie besser die patrouillierenden

Wachen. Ganz am Ende des Gangs schleichen Sie sich durch die rechte Tür, untersuchen dort den Aufzug, laufen durch die rechte Tür und prüfen auch noch die Sicherung. Die andere Tür bringt Sie schließlich zu einem Fahrstuhl, der nach unten in die Mine führt.

Mine

Hier benutzen Sie gleich die Tür links und reden mit dem Techniker. Anschließend spielen Sie am Notlift herum und fahren wieder zurück. Das Terminal im Schalterraum aktiviert den Notlift. Mit dem Hauptlift kehren Sie schließlich zurück, nehmen die Sicherung aus dem Fahrstuhl und begeben sich zum Minenbereich. Sie finden eine Wache, die Sie niederschlagen müssen. Da bald ein Wachmann kommen und seinen Kollegen am Boden untersuchen wird, verstecken Sie sich hinter den Fässern. Von dort aus schlagen Sie erneut zu und die Wache nieder. Ein weiterer Wachmann patrouilliert hin und her, sobald er nicht mehr in Ihre Richtung blickt, suchen Sie hinter dem Minenwa-

gen Deckung. Warten Sie einen günstigen Moment ab und erledigen dann alle verbleibenden Wachen. Danach experimentieren Sie mit dem Fusionschneider herum, gehen zum Hauptlift zurück und wählen dort den linken Tunnel. Rennen Sie an den Lasern vorbei, solange sie deaktiviert sind, klettern die Leiter hinab und verprügeln Kiefer. Bei der Untersuchung seines Körpers finden Sie eine Batterie, die Sie gleich in den Fusionschneider einsetzen und diesen dann auch benutzen. Den Roboter ignorieren Sie, während Sie nach rechts flüchten, den Tunnel hinabrennen und den Minenwagen verwenden. Hier endet die erste Mission.

Mission 2:

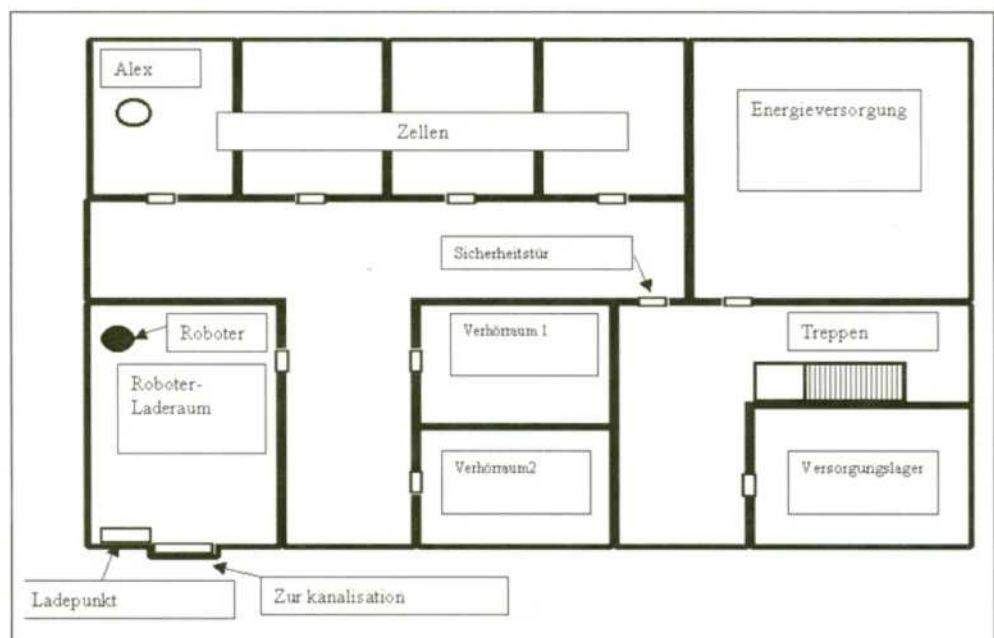
Pentagrad Hauptquartier

Laufen Sie entlang der Gänge bis zu dem Punkt, wo der Roboter verschwand und verstecken sich hier hinter den Kisten. Sobald der Roboter wieder auftaucht, folgen Sie ihm in sicherer Entfernung – achten Sie darauf, dass er Sie nicht sieht! Im Laderaum bleiben Sie im Gang stehen, damit Sie von dem Roboter nicht entdeckt werden. Legen Sie die EMP-Mine auf den Ladepunkt und verstecken sich danach zwischen den Kisten, bis der Roboter erneut erscheint. Um seine Aufmerksamkeit zu erregen, schießen Sie auf ihn – sobald er auf Sie zukommt, ducken Sie sich, der Roboter wird automatisch erledigt. Mit Ihrer EMP-Mine verlassen Sie den Raum und ignorieren danach die Wachen, um keinen Alarm auszulösen. Sie sehen eine Kamera, daneben befindet sich ein Gitter. Laufen Sie darauf zu und hantieren am Gitter, woraufhin eine automatische Sequenz abgespielt wird. Sie begegnen Alexandra und sprechen mit ihr über ihren Vater. Am anderen Ende des Korridors sehen Sie eine Tür, die Sie versuchen zu öffnen. Erfolglos kehren Sie zu Alexandra zurück und reden mit ihr über diese Tür. Sie will eine Wache rufen, welche die Tür öffnet. Also verstecken Sie sich im angrenzenden Korridor und töten die Wache von hinten, sobald sie auftaucht. Sodann können Sie durch die Tür schreiten. Im Treppenhaus befinden sich zwei Türen, von

denen eine nur mit einer Codekarte geöffnet werden kann. Die andere verbirgt einen wichtigen Schlüssel, den Sie natürlich mitnehmen. Weiter geht es die Treppen hinauf und durch die Tür hindurch, Sie landen in der Vorhalle. Reden Sie hier mit dem Wachmann, laufen aber nicht unter den Bogen, denn dadurch würden Sie wegen Ihrer Pistole den Alarm auslösen. Wählen Sie stattdessen den Weg über die Treppen zum ersten Stock. Dort angekommen werden Sie gleich wieder weggeschickt und müssen schnell über die Treppen zurücklaufen. Unten in der Haupthalle reden Sie mit dem Wachmann, der Ihnen mitteilt, dass Sie mit dem Dienst habenden Offizier reden müssen, um die automatischen Kanonen abzuschalten. Also gehen Sie nach links und sprechen mit den anwesenden Offizieren. Begeben Sie sich dann zu den Duschen und unterhalten sich dort mit dem Mann. Er verrät Ihnen, dass sich die Codekarte im Spind von dem gesuchten Offizier befindet und die Kanonen vom Kontrollraum aus gesteuert werden. In den Gesprächen mit den anderen Wachmännern hören Sie von einer Pinnwand im Versammlungsraum, die Ihnen den Namen des Dienst habenden Offiziers verrät. In seinem Büro verbinden Sie den Computer mit Ihrem Remora, um sich über den Offizier zu informieren. Dabei erfahren Sie unter anderem die Nummer seines Spinds. Kehren Sie zurück zum Umkleideraum, öffnen den Spind und schnappen sich die Codekarte. Diese benutzen Sie an der zuvor verschlossenen Tür und

betreten den Kontrollraum. Jetzt können Sie die Kanonen deaktivieren. Begeben Sie sich über die Treppen hinauf zum ersten Stock, gehen zum Ende des Gangs und durch die Tür, wo Sie eine Leiter entdecken. Verwenden Sie den zuvor erhaltenen Schlüssel, um an die Leiter zu kommen und klettern Sie hinauf. Auf der anderen Seite des Geländes durchqueren Sie die Doppeltüren, öffnen das Gitter am Boden und können so ein wichtiges Gespräch zwischen Nagarov, Lukyan und Chi belauschen. Doch plötzlich werden Sie entdeckt und müssen von nun an sehr vorsichtig sein!

Gehen Sie zurück ins Innere des Gebäudes und verlassen dort die Toiletten. In dem Raum, der vorher noch bewacht war, töten Sie den Wachmann und gehen danach zum Hauptraum (wo Sie das Gespräch belauscht haben). Am Ende des Raums steht ein Server, den Sie mit einem Bug lahm legen müssen. Nach dem Raum finden Sie sich in einem engen Korridor wieder, gehen durch die gegenüberliegende Tür und reden mit dem Programmierer, der Ihnen wichtige Protokolle auf den Remora lädt. Diese laden Sie im anderen Büro auf den Server und haben damit das erste Missionsziel erreicht. Gehen Sie danach zur Landezone zurück und weiter in den linken Raum. Hinter der nächsten Tür finden Sie einen weiteren Computer, bei dem Sie versuchen, den Datenblock herauszu ziehen. Da das nicht klappt, gehen Sie zum Erdgeschoss und erledigen die drei Wachmänner, die auf Sie zugestürmt



kommen. Sie machen sich auf die Suche nach dem Quartierchef und fragen ihn, wie man Festplatten ausbaut. Er erzählt Ihnen, dass er hierfür in einer Schublade im Lagerraum ein Werkzeug hat. Im Lagerraum untersuchen Sie die Schubladen, bis Sie das Werkzeug gefunden haben. Natürlich nehmen Sie es mit und bauen damit die Festplatte problemlos aus. Ihr zweites Missionsziel ist somit erfüllt, verlassen Sie das Gebäude auf demselben Weg, wie Sie es betreten haben.

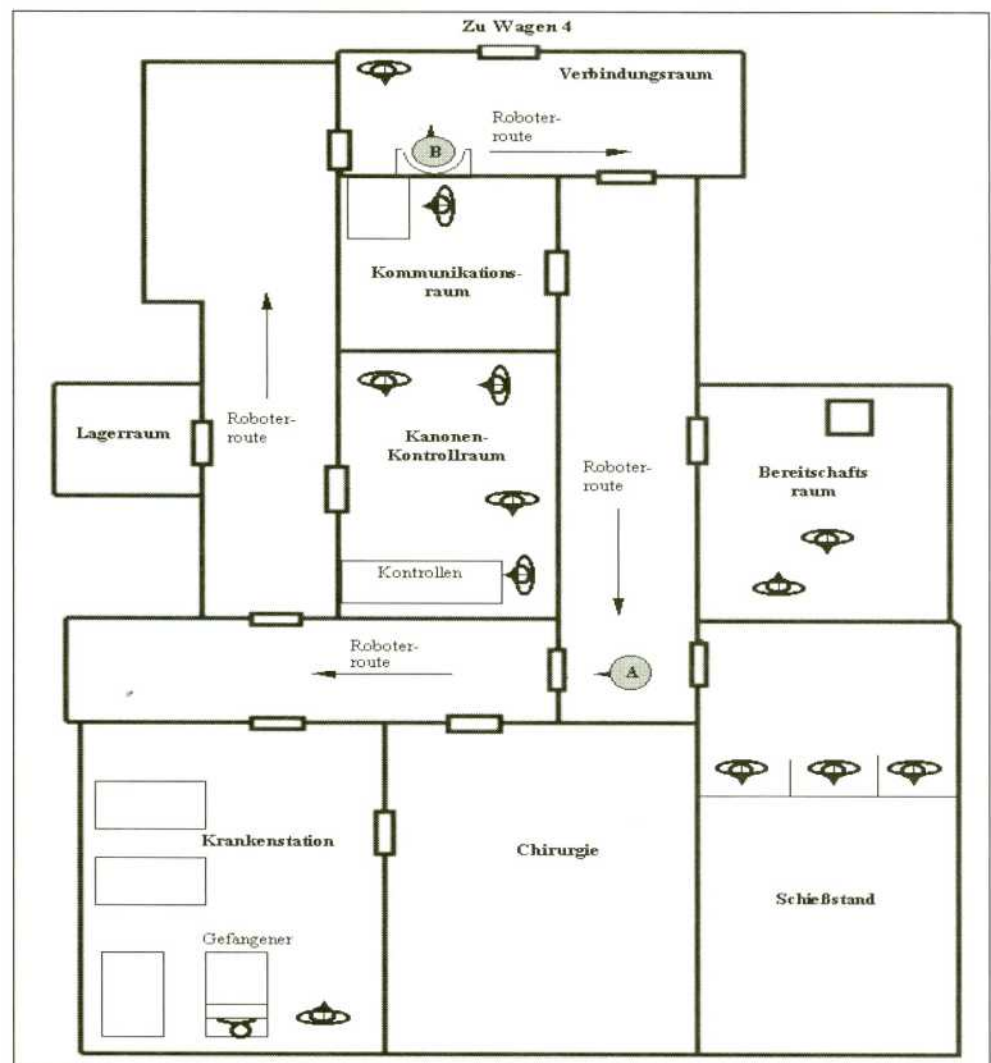
Mission 3:

Der Landzug

Wenn Cord seinen Schneeanzug geworfen hat, stellen Sie sich vor die Tür und zücken Ihre Haftmine, die Sie mit der Tür benutzen und dann schnell weglaufen. Danach können Sie den Maschinenraum betreten und um die Ecke laufen, warten Sie jedoch, bis sich die Kamera weggedreht hat. Links befindet sich ein Feuerdetektor, an den Sie Ihr Feuerzeug halten. Daraufhin trifft ein Techniker ein, unterhalten Sie sich mit ihm. Der Fahrstuhl bringt Sie zum Bereitschaftsraum, wo Sie schnellstmöglich die Wachen abschießen. Gehen Sie zur Tür, aber öffnen diese nicht, stattdessen scannen Sie mit Ihrer Remora die Gegend. Erst jetzt öffnen Sie die Tür und gehen nach rechts, sobald der Roboter nach links verschwunden ist. Am Ende des Korridors laufen Sie durch die rechte Tür, drehen sich schnell nach links und benutzen Ihre EMP-Mine am Ladepunkt. Sofort eilen Sie wieder aus dem Raum und warten, bis der eintretende Wachroboter von der Mine zerlegt wird. Bevor Sie diesmal durch die linke Tür aus dem Raum gehen, holen Sie sich Ihre Mine wieder. Nun müssen Sie zum Computerraum und dort Ihre Remora verbinden. Kehren Sie zurück in den Raum, wo Sie den Roboter erledigt haben und gehen durch die obere Tür. In diesem Korridor müssen Sie die Wachen folgendermaßen erledigen: Schießen Sie auf den ersten Wachmann, springen dann nach links, verstecken sich hinter den Kisten und warten, bis die anderen Wachleute auftauchen, die Sie einfach einzeln aus Ihrem Versteck heraus erledigen können.

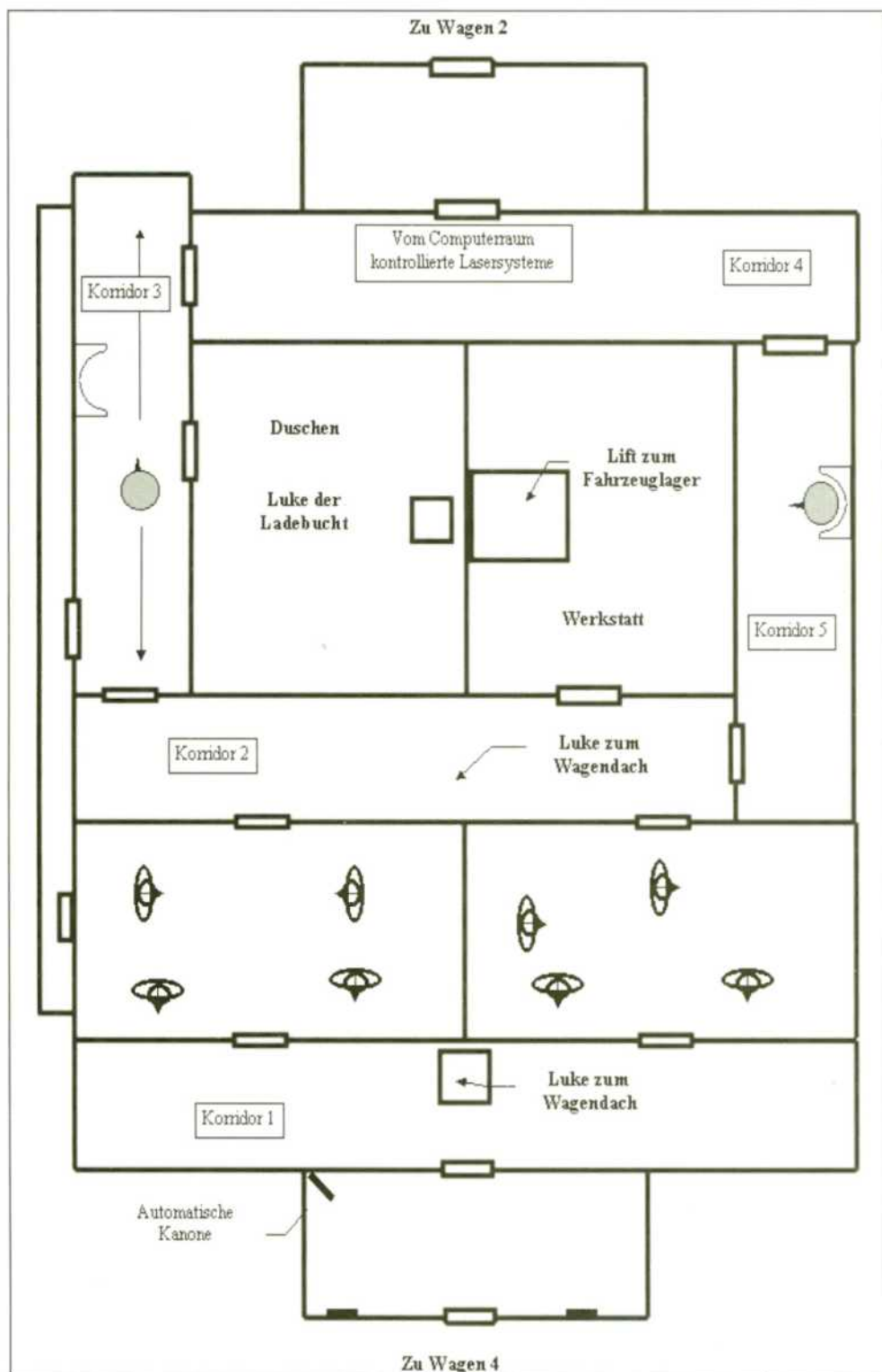
Der Korridor bringt Sie links zu einem Raum, in dem Sie das Remora an den Kanonenkontrollen benutzen können, um erneut Informationen zu erhalten. Gehen Sie wieder hinaus und durch die obere Tür hindurch, wo Sie wieder eine Wache töten müssen und dann schnell durch die Tür auf der entgegengesetzten Seite laufen. In einem Gespräch mit dem Gefangenen erhalten Sie weitere Neuigkeiten. Hinter der nächsten Tür können Sie mit Hilfe von Ihrem Remora Wissenswertes über den Gefangenen erfahren. Halten Sie den Kontakt zum Computer und öffnen den Spind des Gefangenen mit der Nummer 23. Daraus entnehmen Sie den Schlüssel, gehen in den Raum mit dem kaputten Roboter, wählen die rechte Tür und folgen dem Gang bis zum Wagen vier. Da hier Laserbarrieren auf Sie warten, kehren Sie zu Wagen fünf und dem Computerraum zurück, wo Sie das Remora zum Deaktivieren der Laser benutzen. Jetzt ist der Weg zu Wagen vier frei. Wenn Sie durch den ersten Raum laufen, kommen Sie zu einem schmalen Korridor. Drehen Sie sich zur linken Tür

und benutzen Sie das Remora, um den Raum zu scannen. Sobald der Roboter aus dem Sichtfeld verschwunden ist, laufen Sie in den Raum, platzieren die EMP-Mine auf der Ladestation und verstecken sich schnell hinter den Kisten – der Roboter fällt Ihrer Mine zum Opfer. Lassen Sie Ihre Mine nicht liegen! Weiter führt Sie der Fahrstuhl, ziehen Sie Ihre Waffe, denn unten warten schon Wachen auf Sie – töten Sie aber nicht versehentlich den Techniker! Den bedrohen Sie jetzt mit Ihrer Kanone und befragen ihn über die Reaktorspulen. Mit der Remora am Computer erfahren Sie den Aufenthaltsort der Spulen. Der andere Aufzug führt zum Frachtraum, wo Sie die drei Wachen so schnell wie möglich erledigen und den vorhin gefundenen Schlüssel an der Kiste Nummer 66 benutzen. Am anderen Ende des Raums nehmen Sie die linke Tür und klettern die Leiter hinauf. So kommen Sie auf das Dach, dort halten Sie sich zuerst rechts, drehen dann nach links und schießen auf die Kanone, sobald diese zu sehen ist. Sie müssen wieder zu Wagen fünf,



Wartungsplattform zur Verfügung, die Sie auf das Dach bringt. Hinter dem Ausgang liegt ein Korridor, in dem sich mehrere Türen befinden, die Sie im Moment aber nicht öffnen können. Also lenken Sie den Roboter ab, indem Sie auf ihn schießen oder ihm zu nahe kommen, laufen dann durch die Korridore hinaus und steigen die Leiter zum Dach hinauf. Klettern Sie von hier aus in den Roboterkontrollraum und stecken die EMP-Mine in den Lade-punkt. Im nächsten Raum überwachen Sie die Aktivitäten des Roboters mit dem Bewegungssensor. Ist er deaktiviert, kehren Sie in den Raum zurück und benutzen den Türschalter, was die zuvor verriegelte Tür öffnet. Zwei Tunnel weiter kommen Sie zu Wagen eins, dann geht es geradeaus und durch den etwas entfernten Ausgang hindurch. Sie landen direkt hinter einer patrouillierenden Wache, die Sie gekonnt ausschalten. In dem Raum neben der Kamera wird Chi von einer Wache als Geisel gehalten. Sobald sie ihn tritt, ziehen Sie Ihre Waffe und schalten den Übeltäter aus. In Begleitung von Chi

PCI 11/00



kehren Sie zurück in den Korridor und gehen am Ende durch die linke Tür. Hier wartet noch eine Wache auf den Tod. Rechts befindet sich in der Nähe der Kamera eine Tür, hinter der eine weitere Wache zu bekämpfen ist. In dem Wandsafe finden Sie die Schlüsselkarten, die Sie zusammen mit Chi im Verbindungsraum am Kartenlesegerät benutzen. Gehen Sie dann zurück in den Korridor und weiter zu Zelle vier. Wenn Sie die Leiter nach oben steigen, stellen Sie fest, dass die obere Luke verschlossen ist. In Chis ehemaliger Zelle können Sie die Luke öffnen, indem Sie das Remora mit dem Computer verbind-

den. Gehen Sie anschließend zurück, klettern die Leiter hinauf und betreten den Kontrollraum des Zugs. Mit Chis Hilfe schalten Sie die Wachen aus und reden anschließend mit dem Zugführer, woraufhin die dritte Mission abgeschlossen ist.

Mission 4: Containment

Zu Beginn müssen Sie die Wache vom Tor weglocken, ansonsten wartet eine Menge Widerstand auf Sie. Dazu laufen Sie links um den Truck herum und benutzen lautstark die Motorhaube,

wodurch die Aufmerksamkeit einer Wache erregt wird. Sobald der Aufseher auftaucht, schalten Sie ihn wie gewohnt aus. Kurz darauf erscheint auch noch die Wache vom Tor und erfährt dieselbe Behandlung. Ihr Remora kann dann das Tor öffnen. Dahinter warten wieder Wachen, denen Sie entweder ausweichen oder sie sofort ausschalten. Denn sobald Sie nach einem Identifikationsausweis gefragt werden, geraten Sie in Schwierigkeiten!

Am Ende des Gangs gehen Sie durch die mittlere Tür und reden mit dem Techniker. Verwenden Sie danach Ihr Remora am Computer. Nachdem Sie den Raum wieder verlassen haben, fahren Sie mit dem Lift auf der rechten Seite nach unten. Halten Sie sich dann Richtung Süden und wenden das Remora am Türkopf der hellen Tür an, so erhalten Sie wieder wichtige Informationen, die Sie am eben entdeckten Computer auswerten. Jetzt haben Sie eine ID-Nummer, mit deren Hilfe Sie am selben Computer die Tür öffnen können. Fahren Sie mit dem Lift hinab und gehen durch die nun offene Tür. Sie entdecken einen toten Techniker, dem Sie den ID-Pass abnehmen. Lassen Sie sich mit dem Fahrstuhl nach oben befördern, gehen nach rechts und verlassen den Raum durch die linke Tür. Ein Wächter erscheint, doch mit Ihrer ID-Karte dürfen Sie passieren. Im Innern des nächsten Raums schnappen Sie sich das Kabel, laufen zurück zum Aufzug und fahren hinab zur Betaebene. Rechts ist eine Tür, hinter der Sie am Lift vorbei durch die nächste Tür gehen. Im folgenden Raum finden Sie beim roten Aufzug eine Luke, klettern Sie hindurch. Sie begegnen einem Techniker, der Sie nach Ihrer ID befragt. Sie können ihm bereitwillig antworten und schon befinden Sie sich im Aufzugsschacht, in dem Sie das Kabel am Haken in der Nähe der Tür benutzen und sich zum nächsten Level hinabseilen können.

Kappa-Ebene

Ein Kabelriss befördert Sie auf den Boden des Aufzugsschachts. Da die Tür vor Ihnen verschlossen ist, benutzen Sie das Remora an der Kontrollbox, um Sie zu öffnen („BEELZEBUB“). Im folgen-

den Korridor erledigen Sie zuerst die Miniroboter und durchsuchen die toten Körper nach wertvollen Fundstücken. Hinter der gegenüberliegenden Tür durchqueren Sie den Raum, gehen durch die Tür wieder hinaus und geradeaus zum nächsten Durchgang. Nun führt Ihr Weg Sie nach Süden, bis sich der Sichtwinkel verändert – Sie müssen die Tür im Süden wählen. Im folgenden Raum finden Sie einen Laptop, der wieder mit dem Remora bearbeitet wird. Starten Sie den Computer neu und lesen Sie die E-Mails. Sobald Sie den Raum verlassen, werden Sie von einem unzerstörbaren Roboter verfolgt, bleiben Sie ihm besser fern. Gehen Sie in den ersten Korridor zurück und wählen die mittlere Tür auf der linken Seite. Der Safe lässt sich durch die Kombination aus den E-Mails öffnen, hierin finden Sie die Sicherung. Danach kehren Sie wieder zum Korridor zurück. Gegenüber dem Aufzugsschacht liegt ein Raum, in dem Sie sich umdrehen und durch die nächste Tür gehen. Sie landen in einem Zimmer mit einem großen Roboterarm. An dem Terminal nahe des Arms benutzen Sie wieder Ihr Remora, damit die Tanks auf die Energiezufuhr vorbereitet werden und aktivieren den Schaltmechanismus des Roboterarms. Jetzt müssen Sie zum Hauptkorridor zurück und durch die letzte Tür gehen (ganz vorne links). Folgen Sie dem Gang und nehmen anschließend die mittlere Tür auf der linken Seite. Die Treppen bringen Sie nach oben, stecken Sie dort die Sicherung in die dafür vorgesehene Box und verwenden abschließend das Remora an der Energieversorgung, um Energie zu den Tanks zu leiten. Wenn Sie den unzerstörbaren Roboter zu dem Roboterarm locken und dann am Hebel ziehen, können Sie zusehen, wie der Roboter von dem Riesenarm zermatscht wird. In seinen Überresten können Sie einen wichtigen Chip finden, den Sie gleich beim Hauptkorridor an der Tür ganz oben rechts benutzen. Steigen Sie danach in den Aufzug.

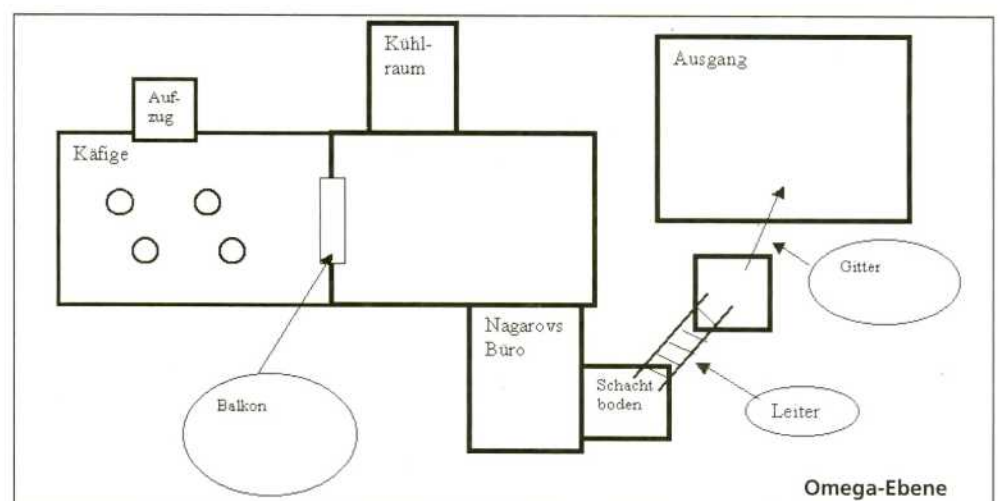
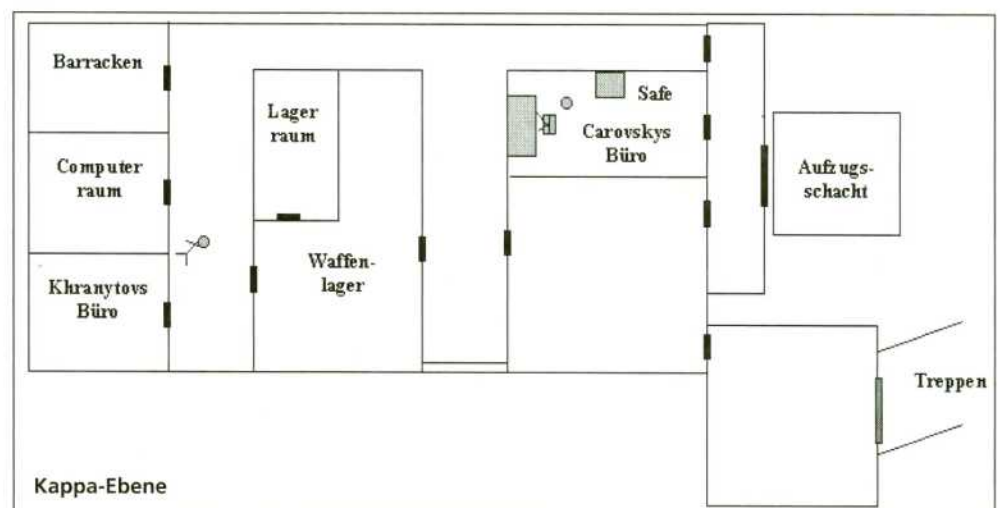
Omega-Ebene

Ihre Deckung ist aufgefliegen, Sie werden von den Wachen gejagt! Fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach unten,

töten dort die Wache am Computer und verbinden das Remora mit dem rechten Computer. In den Daten suchen Sie nach einem Eintrag zu „Oliakov“. Danach drücken Sie Knopf acht auf der anderen Konsole. Ein Inhaftierter erscheint, nach einem Gespräch mit ihm drücken Sie den vorderen Knopf und entlassen ihn somit aus seiner Zelle. Danach zeigen Sie Oliakov, wie man mit Hilfe des Computers den Käfig elf rauf- und wieder runterfährt. Nun stellen Sie sich auf den Käfig und lassen sich von Oliakov nach oben fahren. Springen Sie dann auf den Balkon, gehen durch den nächsten Raum, dann die Stufen hinab und anschließend durch die rechte Tür (unter den Treppen) hindurch. Sie sind in einem Zimmer, in dem Sie den roten Knopf drücken müssen. Daraufhin erscheinen kleine Nervtöter und Nagarov betritt mit Alexandra als Geisel den Raum. Reden Sie mit ihm, doch dann verlässt er den Raum. Sie können ihm folgen, doch er ist plötzlich verschwunden. Also gehen Sie in den Raum zurück und reden mit dem Techniker,

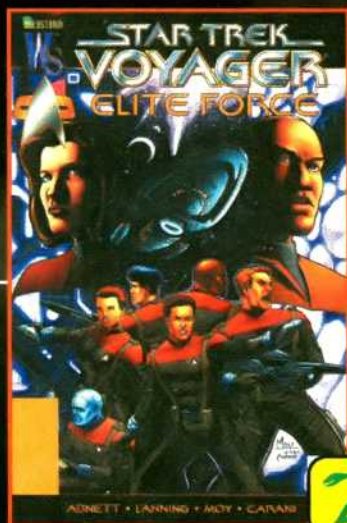
der sich hinter den Zylindern versteckt. Er schleust Sie durch die verschlossene Tür. Sogleich durchwühlen Sie das Regal, untersuchen die Waffe und öffnen damit die Geheimtür rechts neben dem Regal. Hier ist auch noch ein Computer zu finden, bei dessen Benutzung Sie eine Radarsteuerung entdecken. Betreten Sie dann die geheime Passage, klettern die Leitern hinauf und achten dabei auf die Wache, die oben ihr Unwesen treibt. Sobald der Wachmann Ihnen den Rücken zudreht, können Sie eingreifen! Per E-Mail („Nagarov ist abgehoben...“) setzen Sie sich mit Chi in Verbindung, doch sie kann Ihnen nicht helfen. Am Truck arbeitet gerade ein Techniker, im Gespräch verrät er Ihnen ein Passwort für den Radarcomputer, das Sie sofort an der Radaranlage (es klappt nicht beim ersten Versuch) ausprobieren. Dabei können Sie auch das NEPHJAM-System deaktivieren. Kurz darauf erhalten Sie nochmals eine E-Mail von Chi, die Sie abholen kommt. Also klettern Sie wieder die Leitern hinauf und warten auf Ihre Begleitung...

Fortsetzung folgt...



FRIEDE UND EIN

>> Die id-Engine erobert erstmalig die Weiten des Weltraums! <<



Star Trek
Voyager-der
Comic zum Game
ab 4.10 am
Kiosk!

Dino

Die Voyager ist im Nullraum gefangen, und es wimmelt nur so von feindlichen Kreaturen, die Sie und Ihre Teamkollegen der Elitetruppe 'Hazard-Team' ausschalten müssen. Natürlich lassen auch die Borg nicht lange auf sich warten - und es ist Ihr Job, ihnen ein für alle Mal den Stecker rauszuziehen. In diesem Ego-Shooter heißt es Fragen bis zum Abwinken, denn sind Sie erst einmal assimiliert, ist der Spaß vorbei ...

Mit den deutschen Synchronstimmen der Voyager-Crew!

LANGES LEBEN



Die neueste id-Engine ermöglicht eine verblüffende Team-KI. Die Charaktere reagieren auf neue Situationen und geben ihr Leben für das gemeinsame Ziel.



Bombardieren Sie die Borg mit allem, was Sie haben. Ihre aussagekräftigen Hi-Tech-Waffen werden sie schon überzeugen!



Auch die Grafik kann sich sehen lassen - selbst der Borgkubus hat runde Oberflächen und morphende Texturen.

STAR TREK VOYAGER[®] ELITE FORCE[™]

SET PHASERS[™] TO FRAG

September 2000

www.activision.de

ACTIVISION



www.startrek.com



TM, © & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek, Star Trek Voyager und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1999 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Produktinfo 030



Imperium der Ameisen

Ameisenkönigin Katja Kaslik (black-cat@netcologne.de) hats gut: tausende Untergebene, die nur nach ihrem Willen leben. Das müsste uns mal passieren...

Mission 1: LA-CHOLA-KANN

Missionsziele:

- 1000 Nahrungspunkte sammeln
- 1000 Baumaterialpunkte sammeln
- die Gottesanbeterin töten



Zunächst sollten Sie sich den Ressourcen widmen. Schicken Sie Ihre Soldatinnen zur Erforschung der Gegend aus. Nahrung ist hier leicht zu kriegen, die Baumaterialien jedoch befinden sich nur im Westen und Norden der Karte. Sobald Sie Nahrung oder Baumaterial entdeckt haben, aktivieren Sie diese Ressource und schicken dann Ihre Arbeiterinnen zur Ausbeutung los. Damit der Vorgang beschleunigt wird, setzen Sie das Sammeln von Nahrung und Baumaterial auf die beiden ersten Plätze in der Prioritätenliste.

Nun erhält die Königin von Ihnen den Auftrag, Eier zu legen. Wählen Sie als Brut Soldatinnen, da Sie die Gottesanbeterin noch während dieser Mission töten müssen. Sie sollten eine starke Truppe besitzen, ehe Sie in den Krieg ziehen. Plötzlich erhalten Sie die Meldung, dass Ihre Arbeiterinnen angegriffen werden. Die Attacke geht natürlich von der gefürchteten Gottesanbeterin aus. Mit Ihrem frischen Trupp an Soldatinnen begeben Sie sich nun zu dem Gegner und bekämpfen ihn. Sobald der Angreifer vernichtet ist, müssen Sie nur noch die 1000 Punkte für Baumaterial und Nahrung vervollständigen, falls das nicht schon geschehen ist. Dann ist die Mission auch schon beendet.

Mission 2: ZEDI-BEI-NAKAN

Missionsziele:

- innerhalb von sechs Jahren die Kontrolle über 25 Ressourcenzonen übernehmen

In dieser Mission haben Sie entgegen der vorherigen mehr Gegner. Sie beginnen wieder mit einem Auftrag zum Eierlegen für Ihre Königin. Sie brauchen diesmal in erster Linie Soldatinnen und Zweikämpferinnen, ansonsten Arbeiterinnen und schließlich noch einige Bauarbeiterinnen und Ammen. Bauen Sie auch noch drei Lager, einen Brut- und einen Schlüpfssaal, um das Legen und Schlüpfen der Eier zu beschleunigen. Mit einem Teil Ihrer Soldatinnen erforschen Sie das Gebiet nach Ressourcen. Sobald Sie etwas entdecken, schalten Sie diese Ressource frei und schicken Ihre Arbeiterinnen zum Dienst (Prioritätenliste). Es genügt schon, wenn sich nur eine Arbeiterin auf das neu entdeckte Material stürzt, da Sie diese dann Ihre Ressource nennen dürfen. Suchen Sie zunächst in Ihrer Nähe nach Ressourcenzonen, damit Sie dem Feind nicht ungeschützt in die Arme laufen. Sobald die Ansage „Der Winter naht“ ertönt, sehen Sie in der Anzeige auf dem oberen, rechten Bildschirmrand nach, wie kalt es ist. Bei 0 Grad sterben alle Ameisen, die sich bis dahin nicht für den Winterschlaf in den Ameisenhaufen eingebunkert haben. Sie müssen alle manuell in den Haufen schicken, da dies nicht automatisch abläuft (Ikon).

Nach dem Frühlingserwachen sind alle Ressourcen nachgewachsen. Schicken Sie nun Ihre Arbeiterinnen zum Sammeln von Nahrungsmitteln sowie Baumaterialien und Ihre Soldatinnen zum Entdecken neuer Ressourcen los.

Wenn Sie angegriffen werden, müssen Sie kämpfen. Um dafür gerüstet zu sein, achten Sie auf die Stärke Ihrer Truppen und weisen entsprechend Ihre Königin an. Mit der Zeit gewinnen Sie



immer mehr Ressourcenzonen, wenn Sie nach sechs Jahren 25 besitzen, ist die Mission erfüllt.

Mission 3: HAN-O-AIKAN

Missionsziele:

- innerhalb von fünf Jahren folgende Aktionen tätigen:
- alle Legionärsameisen in dem Gebiet vernichten
- vier Gruppen von Kämpferinnen in das feindliche Wespennest einschleusen
- die Prinzessin aus dem Wespennest befreien



Im ersten Jahr bringen Sie Ihren Bau auf Vordermann, erforschen weitere Ressourcen und plündern Nahrung und Baumaterialien. Ganz wichtig ist jetzt auch die Verteidigung, da Sie mit etlichen Angriffen rechnen müssen. Somit rutscht das Bauen von Sälen an die erste Stelle der Prioritätenliste, danach folgt das Verwalten der Eier. Zudem geben Sie auch einige Ammen und Bauarbeiterinnen in Auftrag.

Nach dem ersten Jahr sollten Sie bereits eine größere Armee besitzen. Teilen Sie diese in zwei Gruppen, mit der einen Hälfte ziehen Sie im Sommer nach Osten, die andere bleibt als Wache zurück. Anfang Herbst werden Sie dann von den Legionärsameisen angegriffen und müssen diese widerstandsfähigen Tiere zur Strecke bringen. Nach deren Tod ist bereits ein Teil der Mission erfüllt.

Jetzt ist die andere Hälfte gefordert. Noch bevor der Winter beginnt, sollten Sie diese ins Wespennest geschleust haben. Ein harter Kampf entbricht, doch letztendlich gewinnen Sie durch Ihre Überzahl.

Nach dem Frühlingserwachen nehmen Sie die Prinzessin in Ihren Gewahrsam. Sobald der Fluss wieder ausgetrocknet ist, kehren Sie mit der Prinzessin in den eigenen Bau zurück, bringen sie hinein und verlassen den Bau dann wieder. Somit ist auch diese Mission geglückt.

Mission 4: CHLI-PU-KAN

Missionsziel:

- drei Jahre lang die Stadt verteidigen, bis Verstärkung eintrifft



In dieser Mission geht es eigentlich nur um den Aufbau eines guten Verteidigungssystems. Wie üblich beginnen Sie mit dem Aufdecken von Ressourcen und der Entsendung der Arbeiterinnen zu deren Ernte. Anschließend darf Ihre Königin wieder Kämpferinnen produzieren. Auch in Ihrem Bau sind einige Neuerungen gefragt, ein Solarium verkürzt den Schlüpfvorgang, auch Lager werden gebraucht.

Schon nach kurzer Zeit ereignen sich einige schwächere Angriffe, die im Laufe der Mission jedoch heftiger werden. Achten Sie daher immer auf den Aufbau einer starken Truppe. Anfang des zweiten Jahres kommen Ihnen einige Kundschafterinnen zur Hilfe. Um



Halten Sie die Stellung, bis die Verstärkung eintrifft

den Nachschub an Ressourcen zu sichern, brauchen Sie ebenfalls ausreichend Arbeiterinnen. Die Anzahl der Kundschafterinnen ist auch immens wichtig. Wenn Sie auf diese Weise drei Jahre lang durchhalten, haben Sie die Mission erfolgreich überstanden.

Mission 5: EIHL-KANN

Missionsziel:

- innerhalb von sechs Jahren alle Zwerginnen und deren Königin zerstören



Schicken Sie Ihre Arbeiterinnen los, damit sie Nahrung und Baumaterial sammeln. Die Königin im Bau hingegen darf wieder Eier legen. Hauptsächlich Kundschafterinnen, Arbeiterinnen, Ammen und Bauarbeiterinnen. Kundschafterinnen sind für diese Mission die effektivsten Einheiten.

Bauen Sie noch ein Solarium zur Beschleunigung des Schlüpfvorgangs, weitere Lager zur Sicherung der Nahrungszufuhr und einen „Saal der Kürbisflaschen“. Sie müssen der Königin den Auftrag geben, Kürbisflaschen zu erzeugen. Vergessen Sie bei der Hege Ihres Baus jedoch nie die Gegner, die Sie mit Vorliebe angreifen.

Etwa ab dem zweiten Jahr besitzen Sie genug Einheiten für eine Gegenangriff. Lassen Sie einige Aufpasser bei Ihrem Bau zurück und ziehen mit dem Rest der Truppe auf den Gegner zu. Es stellen sich Ihnen einige Zwerginnen in den Weg, die Sie bekämpfen müssen. Doch dann kommen Sie zum gegnerischen Bau und können darin die Königin vernichten, schließlich schalten Sie auch noch die übrig gebliebenen Zwerginnen aus. Sie haben somit auch diese Mission erfüllt.

Mission 6: GIU-LI-AIKAN

Missionsziel:

- innerhalb von acht Jahren die Königin der Termiten umbringen.



Die Attacken in dieser Mission sind eigentlich die kürzesten, sofern sie gut getimt sind. Beginnen Sie sofort mit Ihren Angriffen, da die Gegner noch nicht viele Kämpferinnen besitzen. Nehmen Sie Ihre Einheiten und bewegen sich Richtung gegnerisches Lager, welches sich unten rechts auf der Karte befindet. Gehen Sie auf direktem Weg zur Königin in den Bau, töten diese und schon ist die Mission gewonnen.

Mission 7: TSEI-YU-KANN

Missionsziel:

- innerhalb von sechs Jahren alle Zwerginnen zerstören



Zuerst erkunden Sie die Ressourcen, beauftragen dann die Königin mit Eierlegen und schicken schließlich die Arbeiterinnen an ihre Aufgaben.

Wie schon in der Mission zuvor greifen Sie sofort die Bienen westlich Ihres Baus an. Sie sind vor deren Angriffen sicher, wenn Sie alle Bienen inklusive der Königin töten. Sie haben jetzt ausreichend Zeit, Ihre Truppe aufzubauen. Dabei sollten Sie sich hauptsächlich auf Kundschafterinnen und Soldatinnen der

Königin konzentrieren. Warten Sie, bis Sie genügend Einheiten besitzen. In der Zwischenzeit kümmern Sie sich um die Ausstattung Ihres Baus, vervollständigen ihn mit zusätzlichen Lagern, jeweils einem Brutsaal, Schlüpfsaal, Solarium, Saal der Fliegen zur Erkundung der Gegend etc.

Im zweiten Jahr sollten Sie dann zum Angriff übergehen. Der Bau der Zwerginnen befindet sich südwestlich der Karte (links unten). Die Zwerginnen haben nur eine schwache Abwehr, ein leichtes Spiel für Sie. Fallen Sie in deren Bau ein, töten die Königin und dann alle anderen Einheiten der Zwerginnen. Sobald Sie alle erwischt haben, ist die Mission gewonnen. Wenn der Abschnitt nicht endet, obwohl Sie Ihrem Ermessen nach alle Zwerginnen ausgeschaltet haben, gibt es doch noch Überlebende. Sie müssen einfach im Bau warten, bis die restlichen Gegner heimkehren. Nach deren Ableben dürfte die Mission erfolgreich beendet sein.

Mission 8: ZUBI-ZUBI-KANN

Missionsziel:

- innerhalb von sieben Jahren die Bienenkönigin vernichten



Sorgen Sie zunächst wieder für den Ausbau von Ihrem Bau. Sichern Sie die Nahrungszufuhr zusätzlich mit einem Myzeliumsaal sowie einem Saal der Kürbisflaschen und beauftragen die Königin, die dafür nötigen Dinge wie Bäuerin und Kürbisflaschen zu produzieren. Dann bemühen Sie sich um die Ressourcen und schicken Ihre Arbeiterinnen zur Ernte. Schaffen Sie auch einen Saal der Fliegen, um die Gegend zu erkunden. Da die Ressourcen in dem kleinen Gebiet sehr dürrtig sind, senden Sie Ihre Arbeiterinnen durch den Tunnel westlich Ihres Baus, damit die

Versorgung für das ganze Jahr gesichert ist. Zum Schutz der Arbeiterinnen vor Angriffen geben Sie ihnen einige Einheiten als Begleitung mit.

Im ersten Jahr bauen Sie eine große Armee auf, optimieren Ihren Bau, schützen sich vor Angriffen und sammeln Nahrung sowie Baumaterial. Für Ihren Angriff ist wichtig, wie weit die Karte bereits erkundet wurde und wie groß Ihre Armee inzwischen ist. Im Zweifelsfall warten Sie lieber noch ein Jahr ab.

Sind Sie dann soweit, bewegen Sie sich durch den ersten Tunnel und dann weiter Richtung Südwesten. Dort finden Sie nach langem Marsch einen weiteren Tunnel, nach dem Sie Ihren Angriff auf den ersten Bienenstock starten. Töten Sie die Königin und die restlichen Bienen und verschanzen sich dort für den Winter. Nach dem Winterschlaf ziehen Sie sofort nach Norden und greifen den zweiten Bienenstock an. Der Tod der Bienenkönigin beschert Ihnen ein erfolgreiches Missionsende.



Senden Sie Ihre Arbeiterinnen durch den westlichen Tunnel, um die Versorgung zu sichern

Mission 9: GUAYEI-TYOLOT



Missionsziel:

- fünf Jahre lang Ihre Königin schützen

Schicken Sie sofort Einheiten nach

Nordwesten, wo Sie bald auf einen Tunnel treffen. Gleichzeitig müssen Sie Ihre Arbeiterinnen anweisen, die Ressourcen zu ernten. Säle müssen in Brut- und Schlüpfsäle umgewandelt werden, nun kann die Produktion hauptsächlich von Kampfeinheiten beginnen. Denken Sie aber auch an Myzeliumssäle und Lager.

Sobald Ihre Einheiten den Tunnel hinter sich gebracht haben, ziehen Sie weiter nach Nordwesten zum Wespennest. Dringen Sie dort ein und töten inklusive Königin alles, was sich bewegt. Wenn Sie damit fertig sind, wird vermutlich der Winter vor der Tür stehen. Sie müssen dann im Heim der Wespen überwintern.

Damit sich kein anderer Feind in Ihr Nest wagt, lassen Sie einige Einheiten zurück und ziehen mit dem übrigen Heer inklusive der Neugeborenen Richtung Osten, um sich den Weberinnen zu stellen. Achten Sie unbedingt darauf, dass Ihr Bau nicht ungeschützt zurückbleibt. Die Weberinnen stürzen in Massen auf Sie zu. Ziehen Sie energisch an den Mengen vorbei und fallen in deren Bau ein, wo Sie mal wieder die Königin umbringen müssen. Danach sind die restlichen Weberinnen dran, lassen Sie einige Einheiten in diesem Bau zurück und kehren in Ihren Ameisenhaufen heim.

In den verbleibenden Jahren achten Sie darauf, dass Ihr Bau in Schuss bleibt und halten Räuber davon ab, Ihre Arbeiterinnen umzubringen. Nach insgesamt fünf Jahren dürfte die Mission mit Erfolg enden.

Mission 10: GIU-YU-NAKAN



Missionsziel:

- innerhalb von neun Jahren den gesamten Bereich von allen Feinden befreien

In dieser Mission müssen Sie einen ganz neuen Bau schaffen. Fangen Sie mit jeweils einem Saal der Königin, Brutsaal, Schlüpfsaal und Solarium sowie mehreren Lagern an. Sobald der Saal der Königin fertig ist, führen Sie die Prinzessin hinein und machen sie zur Königin. Nun kann das Eierlegen beginnen. Sie sollten Ammen, Bauarbeiterinnen, Arbeiterinnen und Kampfeinheiten ausbrüten. Die Arbeiterinnen werden sofort ans Werk geschickt. Im Sommer ziehen Sie mit Ihren Kampfeinheiten nach Südosten und greifen die Schnitterinnen an. Nach ein paar harten Gefechten und dem Tod der Königin sind Sie auch diese Feinde los. Sollte der Herbst begonnen haben, gehen Sie weiter nach Westen. Hier finden Sie einen Tunnel, durch den Sie den Fluss überwinden können. Ziehen Sie sich jetzt in Ihren Bau zurück und halten Ihre Verteidigung aufrecht.

Im nächsten Jahr können Sie sich dann den blutroten Ameisen widmen. Im Sommer überqueren Sie den Fluss und starten einen Angriff auf den gegnerischen Bau, der von Ihrem Ameisenhaufen aus östlich liegt. Dringen Sie dort ein, erledigen die Königin und bringen die übrigen Einheiten ebenfalls um. Eine erfolgreiche Mission sieht somit dem Ende entgegen.

Mission 11: GAO-TYO-AKAN

Missionsziel:

- innerhalb von neun Jahren mit der Einheit von Nr. 103 die Straße erreichen

Sie besitzen ausschließlich Arbeiterinnen, Ihre erste Tat wird ein Auftrag bei



der Königin nach Kämpferinnen sein. Auch hier sorgen Sie für ein geregeltes Ameisenleben, die Arbeiterinnen gehen sammeln, der Ameisenbau muss in einen guten Zustand gebracht werden, die Königin produziert fleißig Ammen, Bauarbeiterinnen usw. Zudem müssen Sie Ihren Bau verteidigen. Wenn Ihre Armee eine starke Präsenz darstellt, sollten Sie zu Beginn des zweiten Jahres nach Südosten ziehen. Ihre nächsten Gegner, die Schnitterinnen, sind ein starkes Volk, daher sollten Sie unverzüglich deren Königin töten und danach alle übrigen Einheiten vernichten. Das wird ein heftiger Kampf, in

dem Sie Ihr Können beweisen dürfen. Nach dem Auslöschen dieser Brut holen Sie Verstärkung und greifen die nördlich des Schnitterinnenbaus gelegenen Weberinnen an. Auch hier geht es erst der Königin an den Kragen, danach sind die zurückgebliebenen Einheiten dran. Bevor der Winter einbricht, ziehen Sie sich nach diesen Schlachten in Ihren Bau zurück.

Wenn der Frühling naht, steuern Sie fast alle Ihre Truppen in Richtung Osten, um den zweiten Bau der Weberinnen zu zerstören. Lassen Sie unbedingt einige Einheiten zum Schutz Ihres eigenen Baus zurück. Die Königin der Weberinnen stirbt als Erste, alle Übrigen teilen ihr Schicksal. Dann erscheint die Kundschafterin Nr. 103 683, lassen Sie diese mit einer Eskorte nach Osten wandern und holen auch die zurückgebliebenen Einheiten dazu. Sobald Sie an der Straße ankommen, kann die Kundschafterin die Finger erforschen und Sie können sich glücklich schätzen, ein IMPERIUM DER AMEISEN geschaffen zu haben!



Die Schnitterinnen sind starke Gegner!

BLACKSTAR

GO GET IT!

GameMaker 2000

MACH'S DIR SELBST!

NEW!

**KOMPLEXIERTES
GAMMA SYSTEM**

WATCH FOR OUT

Game Maker professional

www.gamemaker2000.de

Produktinfo 046

Arcatera

Thomas Weiner fand heraus, wie man mit ein bisschen HEXerei seine Charakterwerte verbessern kann:

Zunächst speichert man seinen Spielstand und lädt das Savegame in einen HEX-Editor. Dort sucht man nach dem Namen des Charakters, der **zweimal** vorkommt. Der zweite befindet sich ungefähr bei Offset **000BEB00-0**. Vom Namen aus zählt man untenstehende Byte-Werte nach rechts, um folgende Eigenschaften manipulieren zu können:

Bytes ab Name	Eigenschaften
40	aktuelle Hitpoints
44	aktuelle Manapoints
56	Essen
58	Trinken
60	Gold
66	Erfahrungspunkte
70	Geschicklichkeit
74	Kraft
78	Widerstand
82	Konstitution (maximale HP)
86	Intelligenz
90	Ausstrahlung
94	Weisheit
96	Willenskraft (maximale MP)

Jetzt muss nur noch gespeichert und das Spiel neu geladen werden - et voilà, ein Supercharakter! Man sollte übrigens die Werte nicht höher als 255 (FF) setzen und den Wert für „Kraft“ möglichst unangetastet lassen, da Arcatera sonst zu vermehrten Abstürzen tendiert!

Carmageddon TDR 2000

Mutierte Raser und ihre Cheats, die einfach im Spiel eingegeben werden, nachdem zuerst die obligatorische „Tilde“-Taste gedrückt wurde:

hereComesTrouble	Cheats werden aktiviert
invincible	Unverwundbarkeit
openLevelsGuv	alle Levels verfügbar
cash	10000 zusätzliche Geldeinheiten
ai on/off	Computerintelligenz ein/aus
setCar X	man bekommt Wagen X (Autoname)
makeai X	man erschafft Gegner X (Autoname)
WasteAll	alle gegnerischen Wagen werden zerstört
lastlap	man startet in der letzten Runde
lastcheckpoint	alle Checkpunkte außer dem letzten sind bereits abgefahren
adventure	kleines Textadventure
damage_multiplier X	Schadenspunkte werden auf Wert X gesetzt

Deus Ex

Dominic Schreck fand heraus, wie man einen Bug dazu nutzen kann, unendlich viele Skillpoints zu bekommen:

Am Ende der Unterwasserlabor-Mission wird man von Dr. Savage auf dem Dach erwartet. Hat man in der vorigen Mission seine Tochter gerettet, so bekommt man ein Upgrademodul und 500 Skillpoints. Lädt man aber vorher sein Inventar voll, so dass man das Upgrademodul nicht aufnehmen kann, wird man alle paar Sekunden von Dr. Savage angesprochen und erhält jedes mal 500 Skillpoints dazu. Das kann man beliebig oft wiederholen.

Blair Witch Volume One (Demo)

Alle, die sich mal richtig gruseln wollen, drücken im Spiel auf die **F10**-Taste und zaubern folgende Codes in die Konsole:

godgames	Unverwundbarkeit
moreammo	zusätzliche Munition
goldmode	versteckte Botschaft

Bundesliga Stars 2001

Beim Testen hat unser Fußballfan Steffen eine nette kleine Mogelei entdeckt, mit der man quasi unbegrenzt viele der begehrten Starpunkte im Saison-Modus zur Verfügung hat:

- 1.) Zunächst startet man eine Saison und erspielt sich die ersten Starpunkte
- 2.) Anschließend wechselt man ins Menü und von dort ins Star-Depot, um die Punkte nach Gusto zu verteilen.
- 3.) Den nach getaner Arbeit auftauchenden Requester „Änderungen annehmen?“ bestätigen wir mit „Ja“
- 4.) Im Menü wählt man dann den Punkt „Hauptmenü“, die Frage „Spiel beenden?“ wird mit „Ja“, „Saison speichern?“ mit „Nein“ beantwortet.
- 5.) Im Hauptmenü startet man die Saison erneut, indem man den entsprechenden Spielstand wieder lädt.
- 6.) Und siehe da, alle zuvor vergebenen Starpunkte sind wieder aufgefüllt und die angehobenen Werte trotzdem vorhanden. Dieses Spielchen lässt sich beliebig oft wiederholen, bis man eine goldige Truppe mit den Maximalwerten für jeden einzelnen Kicker hat. Der Trick funktioniert allerdings **nicht**, wenn man die Punkte auf dem Transfermarkt in neue Spieler investiert!



Mit so einer goldigen Mannschaft hat man die Meisterschaft so gut wie im Sack

Diablo 2

HEXereien für alle Teufelsaustreiber, herausgefunden von Martin Mrochen:

Man packt all sein Gold in seine Truhe in der Stadt, merkt sich die Menge, speichert und beendet das Spiel. Nun geht man in sein „Diablo 2“-Savegameverzeichnis und öffnet die jeweilige Savegame-datei (*.d2s) in einem HEX-Editor. Dann rechnet man den Goldwert ins Hexadezimale um und vertauscht Low- und High-Byte (also 2345 Gold-Einheiten wären dann 09 29 in Hexadezimal-Schreibweise, und umgedreht dann 29 09). Nach diesem Wert sucht man dann im Savegame und überschreibt ihn mit **FF FF FF**. Eine Speicherung später verfügt man über 16,7 Millionen Gold-Einheiten!

Dasselbe geht auch mit seinen Erfahrungspunkten: Wie oben beschrieben sucht man nach den Werten und überschreibt sie im HEX-Editor mit **80 DA 51 FD**. Nach dem nächsten gewonnenen Kampf besitzt der Charakter dann Level 99.

Die obligatorische Warnung: **Vorher ein Backup der Dateien machen!**

Star Trek: Voyager - Elite Force

Zwecks Assimilation drücken wir die übliche „Tilde“-Taste (links von der „1“) und tippen folgende Cheats in der Konsole ein:

god Unverwundbarkeit
give all alle Waffen samt Munition
notarget Unsichtbarkeit
noclip Kollisionsabfrage aus
undying 999 Schild und Energie
give X man bekommt Waffe X
 Beispiele: Phaser, Tetryon Disruptor, IMOD, Scavenger Rifle, Ammo all, Health

Sudden Strike

Im Spiel drücken wir auf die „Enter“-Taste und tippen folgende Codes, um den Krieg zu unseren Gunsten zu entscheiden:

****superman** Unverwundbarkeit
****starcraft** 99 Spezial-Bomber
****nofog** die komplette Karte wird aufgedeckt
****staticfog** die Karte wird wieder verschleiert

Sydney 2000

Michael Schaal führt die Athleten dieser Welt mittels folgender HEX-Cheats locker aufs Siebertreppchen:

Als Erstes wählen Sie den Olympiamodus und speichern. Hernach verlassen Sie das Game und öffnen die Datei **OLYSAVE.SAVE** im Hauptverzeichnis von „Sydney 2000“ in einem HEX-Editor und ändern folgende Zeilen wie beschrieben:

Offset	Werte
000001200300	0000 0300 0000 0300 0000 0300 0000
000001300300	0000 0300 0000 0300 0000 0300 0000
000001400300	0000 0300 0000 0300 0000 0300 0000
000001506464	6464 6464 6464 6464 6464 6464 6464
bis einschließlich	
000002406464	6464 6464 6464 6464 6464 6464 6464

Hernach speichern Sie, laden das Savegame und erfreuen sich an einer spontanen Olympiateilnahme sowie gut trainierten Athleten.

Und wir werden doch nicht vergessen, die Dateien vorher zu sichern?

Tony Hawk's Pro Skater 2 Demo

Viktor Wallner skatete wie der Wind und entdeckte eine Bonusarea in der Demo, die man wie folgt erreicht:

Hat man das Spiel gestartet, fährt man direkt geradeaus auf die kleine Wiese, die sich an der Parkgrenze befindet. Dort fährt man den Stock um, der sich am Laternenmast langweilt. Daraufhin fällt der Mast um und schlägt ein Loch in die Wand, durch welches man hindurchfahren kann, woraufhin man sich im Bonuspark wiederfindet.

Moorhuhn 2

Huhn-Manie, die zweite: ein Riesenberg an hilfreichen Tipps trudelte in der Redaktion ein, damit sollte allen verzweifelten Jägern geholfen sein:

- wie schon beim ersten Teil empfiehlt es sich, nicht nur mit der Maus, sondern noch zusätzlich mit den Cursortasten zu steuern, um schneller zu scrollen
- schießt man direkt am Anfang auf den Kirchturm, bekommt man zehn Extrasekunden. Tut man das später, bekommt man 25 Punkte abgezogen.
- das ab und zu hinter dem Baum in der Mitte erscheinende Huhn bringt 250 Punkte!
- jedes herabfallende Blatt des Baumes bringt je einen Punkt
- die am Baum herumhangelnde Spinne muss dreimal getroffen werden, dann steigen viele Punkte bringende Luftballons auf
- schießt man danach noch alle am Boden liegenden Steine weg, bekommt man spezielle Munition, mit der man auch den Aussichtsturm und das Boot wegschießen kann
- bei den Luftballons sollte man besonders auf die mit einer „2“ markierten schießen, die bringen je 100 Punkte!
- die Vogelscheuche lässt sich dieses Mal komplett zerlegen – hat man dies geschafft, wird der Bildschirm mit Hühnern überflutet!
- halten Sie bei der Vogelscheuche die Reihenfolge **linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Körper und anschließend Kopf** ein, erscheinen Luftballons
- die beiden Bäume links und rechts lassen sich ihrer Äste entledigen – sind alle ab, bekommen Sie zehn Schuss statt der üblichen acht
- treffen Sie die Spinne 25-mal, werden Sie zum „Spider Hero“ ernannt

Star Trek: New Worlds

Trekkies, die mal eben schnell alle Missionen anwählen wollen, editieren die Datei **game.ini** folgendermaßen:

Die Zeilen
FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6
 werden zu
FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

Speichert man ab und startet jetzt das Spiel, kann man alle Missionen in beliebiger Reihenfolge anwählen.

Wanted

Tipps & Tricks & Cheats & Lösungen & Karten

Wanted

Damit diese Seiten aktuell und hilfreich bleiben, sind wir auf Ihre Unterstützung angewiesen. Wir freuen uns über alle Zuschriften, ganz egal ob umfangreiche Lösung oder knapper Tipp. Für jeden auf diesen Seiten veröffentlichten Beitrag erhält der Einsender je nach Umfang und Qualität der Lösungshilfe

ein Honorar von DM 50,- bis zu DM 1000,-

Spielregeln:

- * Bitte keine aus anderen Zeitschriften oder dem Internet kopierte bzw. abgeschriebene Lösungshilfen.
- * Längere Texte im Word- oder MS-DOS-Text-Format auf Diskette speichern oder gleich als E-Mail schicken.
- * Aussagekräftige Screenshots oder Karten als PCX- oder JPG-Dateien sind immer gern gesehen.

Hotline: jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr unter Tel.: 08106/8996-02 oder 08106/8996-03

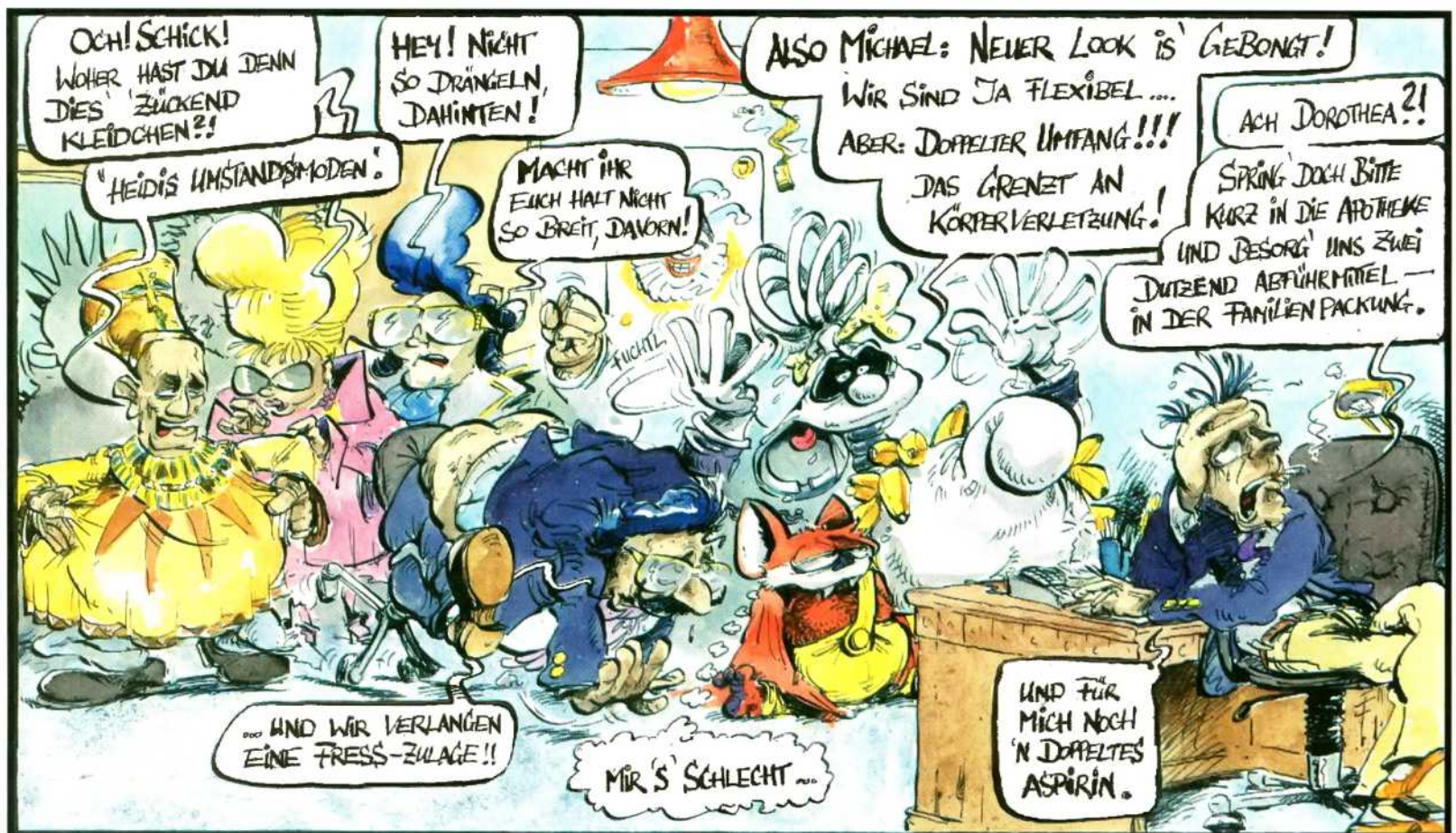
Joker Verlag
 Lösungshilfen
 Max-Loidl-Weg 4
 85598 Baldham
 bzw.
 spieletips@pcjoker.de

Alle Tipps ab Heft 2/99 auf einen Blick

Age of Empires 2	12/99	Tipps, Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD Lösung
Anno 1602	6/99	Cheats
Anstoß 3	4/00	Tipps
Arcatera	8/00	HEXerei
Army Men 2	8/99	Cheats
Army Men World War	7/00	Cheats
Asghan	11/99	CD Lösung
Asheron's Call	3/00	Cheats
Atlantis 2	4/00	CD Lösung
Baldur's Gate	5/99	CD Lösung/ Cheats/HEXerei
Bang! Gunship Elite	10/00	Cheats
Battlezone 2	3/00	Cheats
B-Hunter	7/00	Cheats
Braveheart	10/99	Cheats
Business Tycoon	7/00	Cheats
Caesar 3	3/99	Cheats
Carnivores 2	1/00	Cheats
Civilization: Call to Power	6/00	Cheat
Colin McRae Rally	2/99	Cheats
Command & Conquer 3: Feuersturm	6/00	CD Lösung
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99	CD Lösung/Tipps
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99	Cheats/Codes
Crusaders of Might and Magic	4/00	Cheats
Daikatana	8/00	Cheats
Daikatana	10/00	CD Lösung
Dark Project 2: The Metal Age	6/00	Lösung/Cheats
Dark Project 2: The Metal Age	7/00	CD Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99	Cheat
Dark Reign 2	10/00	Cheat
Darkstone	12/99	CD Lösung
Days of Oblivion 2	2/00	CD Lösung
Delta Force 2	1/00	Cheats
Der Klomanager	7/00	HEXerei
Der Verkehrsgigant	7/00	Cheat
Der Verkehrsgigant	5/00	Tipps
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats
Descent 3	9/99	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Deus Ex	9/00	Lösung/Cheats
Deus Ex	10/00	CD Lösung
Devil Inside	8/00	Lösung
Diablo 2	9/00	Lösung
Diablo 2	10/00	CD Lösung
Die 24 Stunden von Le Mans	4/00	Cheats
Die Sims	6/00	Cheat
Die Völker	8/99	CD Tipps
Die Völker	10/99	CD Lösung
Die Völker	3/00	Cheats
Dino Crisis	8/00	Lösung
Discworld Noir	9/99	CD Lösung
Dracula Resurrection	4/00	CD Lösung
Drakan	11/99	Tipps/Cheats
Drakan	12/99	CD Lösung
Drakan (Demo)	9/99	Cheats
Driver	11/99	Tipps
Driver	12/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	9/99	Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD Lösung/ Cheats/Tipps
Earth 2150	2/00	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	Cheats
Edgar Torronteras Extreme Biker	6/00	Tipp
Evolva	8/00	Cheats
Expendable	7/99	Cheats
Extreme G2	4/99	Cheats
F-22 Lightning 3	8/99	Cheats
Fallout 2	4/99	CD Lösung, HEXerei
Faust	2/00	CD Lösung
FIFA 99	5/99	Tipp
FIFA 2000	1/00	Cheats
Final Fantasy 8	7/00	CD Lösung
Final Fantasy 8	6/00	Tipps
Flying Heroes	8/00	Cheats
Force 21	1/00	Cheats
Freespace 2	12/99	Cheats
Gabriel Knight 3	4/00	CD Lösung
Gangsters	7/99	CD Tipps
GP 500	1/00	Cheats
Grand Prix 3	10/00	Tipps
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
Grand Touring	5/99	Cheats
Ground Control	8/00	Cheats
Gruntz	7/99	Cheats

GTA 2	1/00	Cheats
GTA London	6/99	Cheats
GTA London	7/99	Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00	Cheats
Half-Life (dt.)	7/99	Cheats
Half-Life: Opposing Force	2/00	Cheats
Half-Life: Opposing Force	4/00	CD Lösung
Heavy Gear 2	9/99	Cheats
Heavy Metal F.A.K.K. 2	10/00	Lösg./Cheats
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD Lösg./Tipps/ Cheats
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	6/00	Cheats
Hidden & Dangerous	9/99	Cheats
Hidden & Dangerous	10/99	Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD Lösung
Homeworld	12/99	Tipps, Cheats
Homeworld	2/00	CD Lösung
Hype - The Time Quest	5/00	Cheats
Icwind Dale	10/00	Cheats
Imperium der Ameisen	9/00	Cheats
Imperium Galactica 2	7/00	Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD Lösung
Indiana Jones und der Turm von Babel	2/00	CD Lösg./Cheats
Interstate '82	3/00	Cheats
Jagged Alliance 2	7/99	Lösung
Jagged Alliance 2	8/99	Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99	Cheats
Jeff Gordon XS Racing	9/99	Cheats
Käfer total	5/00	Cheats
Killer Loop	4/00	Cheats
King's Quest 8	4/99	CD Lösung
King's Quest 8	5/99	Cheat
KISS Psycho Circus	10/00	Cheats
Kurt	5/99	Tipps
Lamentation Sword	6/99	Cheats
Lands of Lore 3	6/99	Lösung
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD Lösung
Lego Racers	12/99	Cheats
Lego Rock Raiders	4/00	Cheats
Madden NFL 2000	11/99	Cheats
Majesty	6/00	Cheats
Martian Gothic: Unification	10/00	Cheats
Max Montezuma	6/99	CD Cheats
MDK 2	8/00	Cheats
MDK 2	9/00	CD Lösung
Mechwarrior 3	9/99	CD Lösung
Messiah (dt.)	6/00	Cheats
Messiah	7/00	CD Lösung
Midtown Madness	8/99	Cheats
Midtown Madness	9/99	Cheats
Might and Magic 7	9/99	CD HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD Lösung
Might and Magic 8	7/00	CD Lösung
Motocross Madness 2	8/00	Cheat
NBA Inside Drive 2000	6/00	Cheats
Need for Speed 4	8/99	HEXerei
Need for Speed 4	9/99	Cheats
Need for Speed: Porsche	9/00	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
NHL 2000	1/00	Tipps
NHL 2000	6/00	Cheats
N.I.C.E. 2	2/99	Cheats
Nocturne	1/00	Cheats
Nox	5/00	CD Lösg./Cheats
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99	CD Lösung/ HEXerei
Planescape Torment	4/00	CD Lösung
Planescape Torment	6/00	Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerslide	3/99	Cheats
Prince of Persia 3D	1/00	CD Lösung
Quake 3 Arena	10/99	Cheats
Quest for Glory 5	4/99	Lösung
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99	Cheats
Rally Championship	2/00	Cheats
Rayman 2	5/00	Cheats
Re-Volt	12/99	Cheats
Recoil	3/99	Cheats
Recoil	3/99	Cheats
Return to Krondor	5/99	CD Lösung
Revenant	1/00	Cheats
Rival Realms	6/99	Cheats
Rogue Spear: Urban Operations	7/00	Cheats
Rollcage	5/99	Cheats
Rollcage Stage 2	6/00	Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99	Cheats

Rollercoaster Tycoon	8/99	Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99	Cheats
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
S.C.A.R.S.	7/99	CD Cheats
Septerra Core	4/00	Cheats
Seven Kingdoms 2	7/00	Cheats
Shadow Company	5/00	Cheats
Shadowman	11/99	CD Lösg./Tipps
Shogun: Total War	9/00	Cheats
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Silver	6/99	CD Lösg./Tipps
Sim City 3000	4/99	Cheats
Sinistar Unleashed	12/99	Cheats
Skout	11/99	Cheats
Slave Zero	3/00	Cheats
Soulbringer	9/00	CD Lösung
South Park	7/99	Cheats
Speed Busters	5/99	Cheats
Speed Busters	6/99	Cheats
Sports Car GT	8/99	Cheats
Starcraft: Brood War	5/99	Cheats
Starlancer	7/00	Cheats/HEXerei
Starship Soldiers	7/00	Cheat
Star Trek DS9: The Fallen (Demo)	10/00	Cheats
Star Trek: Armada	6/00	Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99	Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00	Cheats
Star Trek: Der Aufstand	4/00	CD Lösung
Star Trek: Starfleet Command	11/99	Cheats
Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)	9/00	Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	CD Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Cheat
Star Wars: Force Commander	6/00	Cheats
Star Wars: Force Commander	7/00	CD Lösg./Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Stratosphere	4/99	Cheats
Streetwars	10/99	HEXerei
Sub Culture	3/99	Cheats
Submarine Titans (Demo)	10/00	Cheats
Superbike 2000	8/00	Cheat
Supreme Snowboarding	5/00	Cheats
SWAT 3	2/00	Cheats
System Shock 2	11/99	CD Lösg./Tipps
Tachyon - The Fringe	7/00	HEXerei
Tachyon - The Fringe	8/00	Cheats
Tarzan	1/00	Cheats
Test Drive 5	3/99	Cheats
Test Drive 6	5/00	Cheats
Thandor	7/00	Cheats
The Longest Journey	6/00	CD Lösung
The Nomad Soul	1/00	CD Lösung
The Sims	4/00	Cheats
The Wheel of Time	4/00	Cheats
Thrust, Twist & Turn	7/99	Cheats
TOCA 2	6/99	Cheats
TOCA 2	8/99	CD Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD Lösung
Tomb Raider 3	2/99	Lösg./Tipps, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Tomb Raider 3	5/99	Tipp
Tomb Raider 4	2/00	CD Lösg./Cheats
Tomb Raider 4	3/00	Lösung
Tomb Raider 4	4/00	CD Lösung
Tonic Trouble	1/00	Cheats
Trespasser	3/99	Cheats
Trickstyle	1/00	Cheats
Turok 2	4/99	Cheats
Twisted Mind	6/99	Cheats
Tzar	5/00	Cheats
Ultima 9: Ascension	5/00	CD Lösung
Ultima 9: Ascension	2/00	Cheats
Unreal Tournament	2/00	Cheats
Uprising 2	3/99	Cheats
Urban Chaos	3/00	Cheats
V 2000	12/99	CD Cheats
V-Rally	6/99	Cheats
Vampire: Die Maskerade - Redemption	8/00	Cheats
Vampire: Die Maskerade - Redemption	9/00	CD Lösung
Viper Racing	5/99	Tipp
Wargasm	2/99	Codes
Warlords Battlecry	9/00	Cheats
Warzone 2100	7/99	Cheats
Wet Attack	8/99	Cheats
Wild Wild West	7/00	CD Lösung
Word 97-Flipper	7/99	Spielerei
X-Games Pro Boarder	3/99	Tipps



■ Tod eines Mauspads

Mein heiß geliebtes Mauspad mit euren Autogrammen ist tot! Es war ein düsterer Abend, ich saß vor dem Rechner und die tolle Treueprämie für Abonnenten lag irgendwie ungünstig. Ich wollte das Pad nur kurz verschieben, aber es klebte wie festgewachsen auf dem Schreibtisch. Beim Versuch es durch eine komplizierte Operation abzulösen, geschah die Katastrophe: Erst blieb die untere Hälfte am Tisch pappen, dann brach das ganze Teil in der Mitte durch – der Super-GAU!

Seitdem plagen mich Albträume, mein schlechtes Gewissen lässt mich kein Auge mehr schließen, ich muss diesen Fehler wieder gutmachen. Für mich gibt es daher nur eine Frage: Wo finde ich Ersatz? Kann man so ein Pad nachbestellen oder sind es von indischen Kindern hergestellte Unikate?

Name und Anschrift liegt der Redaktion vor

Neuer Joker, alter Service: Weil wir bei einer derartigen Tragödie nicht tatenlos zusehen können, haben wir umgehend einige Baldhamer Vorschüler mit der Anfertigung eines Ersatzpads beauftragt, das dir mittlerweile vorliegen sollte. Da Kinderarbeit aber eigentlich verboten ist (und die Kleinen unsere Unterschriften auch so krakelig nachmachen), darf das nicht die Regel werden. Achtet also gut auf eure Kleinode, ihr Abonnenten, denn so was gibt es sonst weder für Geld noch für gute Worte.



Eigentlich unkaputtbar: das exklusive Joker-Mauspad als Treueprämie für Abonnenten

■ Einfach gut

Erst das Lob, dann die Kritik? Wie ihr wollt: Ich finde euer Magazin wirklich gut, denn ihr seid aktuell, informativ... eben gut! Ich finde auch gut, dass ihr euch mal mit einem Vorabtest abgibt (Beispiel: *Sudden Strike*), während andere Zeitschriften sich nur auf einer Achtelseite dafür entschuldigen, dass „keine testfähige Version zu bekommen war“. Euer Internetauftritt ist ebenfalls gut, besonders aus eurer Lösungs-Sektion habe ich mir schon einige Tipps und Tricks geholt.

Aber: Aus eurer Homepage ließe sich noch viel mehr rausholen. Das Layout ist zwar brauchbar, jedoch ebenfalls verbesserungsfähig. Auch der Inhalt eurer Begleit-CDs ist meiner Meinung nach eher mittelmäßig. Schön, ihr packt ordentlich Demos, Goodies usw. drauf, aber von einer modernen Heft-CD erwarte ich mir u.a. Videoreportagen, die euch völlig fremd zu sein scheinen. Die Vollversionen sind ebenso nicht immer das Gelbe vom Ei.

Das Lob sieht im Vergleich zur Kritik nach wenig aus? Stimmt, ich habe dort auch nicht alles aufgelistet – das würde die eigentlich schon viel zu lange Mail noch weiter verlängern. Das Heft ist im Großen und Ganzen gut, außerdem habt ihr mit der Payback-Aktion noch ein As im Ärmel, das den Joker endgültig zum Top-Spielemagazin machen könnte. Mal sehen, was daraus wird...

Manuel Sorge, E-Mail: manuel.sorge@t-online.de



Auf erste Meinungen zum neuen Joker müssen wir noch vier Wochen warten, doch 33 Prozent mehr Leserbriefe gibt es schon diesen Monat – u.a. mit allerlei Vorschlägen, die mehr oder weniger realisiert wurden.

Na, was ist nach „Payback“ nun aus dem guten Joker geworden – ein besserer, wie wir meinen! Selbstredend wird demnächst auch die Homepage überarbeitet, doch hatte das Heft erst mal Priorität. Ich hoffe aber, dass sich bei Veröffentlichung dieser Zeilen der neue CD-Look bereits im Netz widerspiegelt. Falls nicht, kann es sich nur mehr um Tage, maximal Wochen handeln. Was Video-Reportagen betrifft: Gib uns noch ein bisschen Zeit, den verdoppelten Heftumfang zu verkraften, ehe wir weitere Aufgaben angehen. Bis dahin sollten dich Top-Vollversionen wie beispielsweise die des 3D-Echtzeithits Earth 2150 in der kommenden Ausgabe trösten können, oder?

■ Magdeburger Zweierlei

Mit Interesse verfolge ich seit langem die Diskussion in der Rubrik Leserbriefe hinsichtlich der Thematiken Spieleindizierung bzw. Exklusiv Ausgaben von Spieltests. Dazu zwei Fragen:

1. Wie allgemein bekannt, ist das Bewerben von indizierten Spielen in Computerzeitschriften verboten – selbst in Leserschriften taucht statt des Titels häufig ein „Zensiert“ auf. So weit, so gut bzw. schlecht. Nun ist es aber allgemein üblich geworden, dass in anderen (Fach-)Zeitschriften etwa bei Grafikkartentests gerade Spiele wie *Quake 3* als Testgrundlage verwendet werden. Dabei wird auch lang und breit darüber berichtet, welche Karte das Spiel am besten darstellt; alles von Screenshots untermauert. Nicht dass ich etwas dagegen hätte, nur verstehe ich nicht, wieso ihr gleich den Staatsanwalt auf dem Hals hattet, während den anderen nichts passiert. Liegt es daran, dass ihr ein Spiele-Mag seid? Wo bitte ist der Unterschied zu allgemeinen (PC-)Zeitschriften?

2. Ihr habt euch (mit Recht) in der Vergangenheit darüber kritisch geäußert, dass andere Magazine recht häufig von der Unart des „Exklusivtests“ Gebrauch machen. Heute liegt der PC Joker 10/00 vor mir und auf Seite 50 gibt es als Geschenk für Abonnenten das Spiel *Sudden Strike*. Dieses ist aber laut Werbung voraussichtlich erst ab dem 8.9.2000 erhältlich. Bisher findet sich auch in keinem Magazin ein Test, noch nicht einmal der berühmte Exklusivtest. Auch ihr habt nur einen Vorabtest in der Ausga-

be, dennoch wird auf dem Cover des Spiels deutlich sichtbar mit den Kommentaren von vielen bekannten Spiele-Mags geworben, darunter auch eures. Wie kann solche Werbung verwendet werden, wenn die Tests dazu noch gar nicht erschienen sind? Kriegen die Hersteller doch ihren Test vor dem Test?

Heiko Hirschmann aus Magdeburg

Deine erste Frage ist schnell beantwortet: In der Tat macht der Gesetzgeber einen Unterschied zwischen Spiele-Mags und etwa dem „Focus“, wenn es um die Berichterstattung über indizierte Games geht – man beruft sich dabei auf die unterschiedliche Leserschaft. Gottlob kommt diese zweifelhafte Praxis aber zunehmend weniger zum Einsatz, sodass auch wir die Kinder nun beim Namen nennen und ungestraft Egoshooter als optimale Testsoftware für Grafikkarten heranziehen können. Bloß lobend dürfen wir uns nach wie vor nicht über derlei „jugendgefährdende“ Programme äußern.

Was nun die Zitate auf der Box von Sudden Strike betrifft, hättest du nur noch etwas genauer hingucken müssen, um zu bemerken, dass es sich um Statements aus den Previews handelt – (mit Lupe) leicht zu erkennen an den beigefügten Angaben zur jeweiligen Ausgabe.

■ Vorschusslorbeeren

Das Lob spare ich mir, ihr wisst ja selber, dass ihr die Besten seid! Ich möchte eigentlich nur meine Hoffnung ausdrücken, dass ihr mit der Renovierung des Jokers nicht genauso übertreibt wie eure Kollegen/Konkurrenten, deren Heft jetzt eher aussieht wie ein Werbekatalog. Der neue Schriftzug gefällt mir jedenfalls recht gut (zumindest, wenn ihr wirklich den nehmt, der auf der letzten Seite der letzten Ausgabe prangte) – und dass ihr endlich auf eure Leser hört und das Mag auch umfangsmäßig von 'nem „Spieletestheftchen“ zu einem richtigen PC-Spielemagazin aufrüstet. In Sachen Inhalt wart ihr ja schon immer mehr als das. Also, ich hoffe mal, dass ihr mich dann nicht mit einem verpatzten Layout vergault!

Um das Thema zu wechseln: Es ist noch nicht allzu lange her, da hat sich euer Chef im Editorial über die Vorabtests eurer Konkurrenten ausgelassen und diese verurteilt. Aber dass ihr dann trotzdem genau dasselbe macht, nur weil ihr ein Game wie *Sudden Strike* mal zwei Tage anspielen konntet, das war ja wohl nicht unbedingt nötig, oder?

Tobias, Anschrift liegt der Redaktion vor

Erst mal besten Dank für die Vorschusslorbeeren. Ich hoffe, der fertig geflochtene Kranz sagt dir zu – vom neuen Look bis zum doppelten Umfang. Aber wenn du diese Zeilen liest, können wir dich ja nicht mit einem „Werbekatalog“ vergault haben...

Michael hat allerdings meines Wissens nicht Vorabtests pauschal verurteilt, sondern lediglich die Unsitte, so was aus zu wenig aussagekräftigem Material zu erstellen. Sudden Strike indessen hatten wir ja volle zwei Tage in einer nahezu fertigen Version gespielt. Dass dies für einen ernst zu nehmenden Vorabtest genügt, beweist das endgültige Review in dieser Ausgabe: Um die Unterschiede abzufeiern und alle Noten zu verteilen, reichen trotz drastisch erweitertem Heftinhalt zwei Seiten locker aus.

■ Leser fragen Hersteller

Mach mir den Vampir

Was ist eigentlich aus dem angekündigten Map- und Szenarioeditor für *Vampire: Die Maskerade* geworden? Gibt es den schon? Und wenn ja, wo?

Gregor Endler, E-Mail: endler@t-online.de



Diesen Editor gibt es bereits! Da es sich dabei aber nicht um ein „offizielles“ Produkt handelt, gibt es ihn nur auf diversen Fansites (z.B.: www.vampire-darkside.com). Der Editor hat sehr umfangreiche Funktionen, deswegen existiert ein ausführliches Tutorial, welches wir im Moment komplett übersetzen. In der nächsten Ausgabe des PC Joker wird es dann beides (Editor und Tutorial) auf der Cover-CD geben.

Markus Wilding, Activision

■ Sonst noch was?

Hi ihr Helden! Als ich Details über den neuen PC Joker erfuhr, konnte ich vor Begeisterung kaum mehr an mich halten. Also, nur damit ich das auch richtig verstehe, fasse ich alles noch mal zusammen:

- * doppelt so dick
- * neuer Look
- * mehr Inhalt
- * neue Rubriken (oder doch nicht?)

Wenn das alles stimmt, dann werde ich wahrscheinlich am 29.9.2000 um vier Uhr aufstehen, mit einem Feldstecher bewaffnet vor dem Briefkasten lauern und, sobald ich den/die Briefträger/In sehe, einen weltrekordverdächtigen Spurt hinlegen, um ihm/ihr den neuen PC Joker aus den Händen zu reißen, und mich für den Rest der Woche im Keller einschließen!

Natürlich erwarte ich dafür auch einiges:

- * Wie wärs mit aktuellen Spielen als Vollversion, z.B. *Diablo 2* oder *Deus Ex*?
- * Ihr könntet die Seiten einschweißen, denn die Druckerschwärze greift meine empfindliche Haut an.
- * Warum bringt ihr eure Leserverbundenheit nicht dadurch zum Ausdruck, dass ihr per Los entscheidet, welcher Redakteur einem Abonnenten das Heft persönlich vorbeibringen muss?
- * Oder ihr erweitert die Gewinnspiele: Statt z.B. ein *Ground Control* zu verlosen, verschenkt ihr einfach einen Porsche!

So, das wars erst mal. Aber wenn ich wieder diese Pillen mit den kleinen, lustigen Clowns schlucke, fällt mir bestimmt noch was ein...

Thomas, E-Mail: cybermonkey@gmx.net

*Neue Rubriken im eigentlichen Sinn (Pillen-Tests hättest du wohl gerne, was?) mag es nicht so viele geben, aber sonst mehr von allem: Reportagen, News, Previews, Tests, vor allem Lösungshilfen und Hardware. Die von dir angeregten Verbesserungen merken wir schon mal für den nächsten Relaunch vor. Obwohl *Diablo 2* als Vollversion und Porsche Turbo als Abo-Prämie am Ende doch popelig sind – ich denke da mehr an Tausendmarkscheine, die wir jeder Ausgabe beilegen. So steigert man die Auflage!*

■ Des Jokers neue Kleider

Auch wenn das Design des neuen PC Joker wahrscheinlich schon steht (sprich: meine Anregung zu spät kommt), habe ich trotzdem einen Vorschlag: Behaltet doch den geschwungenen Joker-Schriftzug bei bzw. vergrößert ihn etwas, um den Wiedererkennungswert zu steigern. Die verschnörkelte Schrift hebt euch nämlich deutlich und angenehm von der Masse der Titel in Blockbuchstaben ab. Das Ganze wirkt einfach weniger steril. Okay, das mit dem Joker-Konterfei habt ihr sicher auch schon 135.000-mal gehört, aber ihr könntet, um der noch größeren Individualität wegen, zusätzlich den Joker-Kopf aus guten alten Zeiten wieder reaktivieren...

Langer Rede kurzer Sinn: Alle Coverdesigns, die ihr im Editorial 10/00 vorgestellt habt, sehen meiner Meinung nach mehr wie Logos von PC Games, PC Player und so weiter aus, als dass sie mich an meinen Joker erinnern. Michael schreibt ja selbst, er wolle keinesfalls „das Heft bis zur Unkenntlichkeit umgestalten“ und dass der Wiedererkennungswert nicht leiden solle. Nun ja, wie auch immer, ich freue mich jedenfalls schon auf den verbesserten Joker. Aber hey: Was gibts da überhaupt zu verbessern?!

Gregor Endler, E-Mail: Endler@t-online.de

Deine letzte Frage zuerst: Was Michael angeht, gibt es vor allem die Umsätze zu verbessern! Und dieses edle Ziel ist kaum damit zu erreichen, auf alte Gestaltungselemente wie Joker-Kopf und Schnörkelschrift zurückzugreifen. Kollege Zeitgeist verlangt also seinen Tribut, doch auch und gerade unsere ältesten Fans (zu denen du offenbar zählst) sollten beim Payback nicht leer ausgehen. Wie gefällt dir also die endgültig letzte Ausgabe des Amiga Joker in diesem Heft? Haben wir extra für Nostalgiker wie dich gemacht...

■ Mehr Joker im Joker

Das mit dem neuen Layout ist sicher eine gute Idee. Nett wäre es, wenn ihr einige Anleihen an frühere Zeiten nehmen und den Joker selbst wieder vermehrt einbauen könntet. Immerhin heißt das Heft ja „PC Joker“. Nur als Hit-Statue ist der Gute doch etwas vernachlässigt für einen Namensgeber! Auch sahen die alten Jokergesichter zu den Tests einfach flippiger aus als der etwas farbarme Ghost. Ich bin sicher, der Großteil der Leser wäre für mehr Joker im Joker. Im Comic dürften dann Joker und Ghost gemeinsam agieren. Auch wenn ihr mehr Platz für die Tests lasst, bin ich froh. Das Heft muss ja deswegen nicht unbedingt dicker werden, es reicht, wenn ihr etwa den Lösungsteil komplett auf CD auslagert und/oder mit kleineren Fotos layoutet.

E-Mail: silver.surfer@ion.cc



In voller Pracht war der Joker nur in der Titelseite vom Amiga Joker zu sehen, am PC hatte von jeher Ghost die Hosen bzw. das Hemd an

Ich bin farbarm?! Eigentlich sollte ich derlei Beleidigungen gar nicht erst ignorieren (hehe), aber wenn ich dir so schön eins auswaschen kann: Wir haben jetzt schon insofern mehr Joker im Joker, als man den Titelschriftzug endlich lesen kann und am Kiosk keiner mehr nach „PC Heft & Spiel“ fragt. Bleibt nur zu hoffen, dass dir das „dicke“ Heft trotz eingelagertem Lösungsteil und großer Fotos gefällt. Aber jetzt bitte kein Wort mehr über Konkurrenz in meinem ureigenen Comic!

■ Scharfmacher

Auf die Jubiläumsausgabe mit „Payback“ bin ich schon wahnsinnig scharf! Allerdings frage ich mich, was ihr nach dieser Fülle von angekündigten Neuerungen zu eurem 10-jährigen Jubiläum bringen wollt. Zwei Vollversionen? Das Heft im Quelle-Katalog-Format? Na, ich lass mich da einfach mal überraschen. Zuvor ist erst mal die Ausgabe 11/00 dran. Und wenn ihr nur die Hälfte von dem bringt, was ihr angekündigt habt (und ich mir vorstelle), wird es schwer genug, das alles nächstes Jahr zu überbieten...

Den Bericht „Todesursache: Überdosis Crack“ in Ausgabe 9/00 sehe ich dagegen eher als zweischneidiges Schwert. Zum einen verdient ihr ein dickes Lob dafür, dass ihr das Thema angesprochen und auch stellenweise Zahlen genannt habt, die einem die Zornesröte ins Gesicht treiben. 400.000 illegal kopierte „Laras“ rechtfertigen schon beinahe einen Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde, wenn es nicht so traurig wäre. Andererseits halte ich es für falsch, im gleichen Bericht dann auch Raubkopierer zu Wort kommen zu lassen, die vom Cracker-Wettbewerb erzählen und sich damit rühmen, den besten und kleinsten Rip zu bieten. Die Seite „GameCopyWorld“ zu bewerben (auch Negativ-Werbung funktioniert), halte ich ebenfalls für keine allzu gute Idee. Selbstverständlich wird darum gebeten, diese Cracks nur zum Erstellen von Sicherheitskopien zu verwenden, aber seien wir doch mal ehrlich: Wenn ich eine Mark für jeden Kopierer hätte, der jedes Original seiner sogenannten „Sicherheitskopien“ besitzt, wäre ich... bettelarm!

Axel Freisinger, E-Mail: daxter7@gmx.de

Ausgewogene Berichterstattung ist nun mal ein „zweischneidiges Schwert“: Im Artikel sollten alle Parteien zu Wort kommen, wobei wir ja klar gemacht haben, für wen unser Herz schlägt. Nämlich für Spiele, nicht für Leute, die sie kaputtmachen!

■ Mit dem Borg durch die Wand

Ich wollte bloß ein wenig über Richys Meinung zu *Elite Force* meckern. Die Atmosphäre in einem Borgwürfel macht mir persönlich mehr Angst als es je ein Monster aus *Half-Life* konnte: Borg brechen nun mal nicht so einfach durch Wände! Und wieso ist das alles an den Haaren herbeigezogen? Weiß Richy denn, wie das 24. Jahrhundert aussieht? Da finde ich die Story von *Half-Life* um einiges windiger. Er sollte sich vielleicht noch ein paar ST-Folgen mit den Borg ansehen...

Benjamin Schulz aus Müncheberg

Wie bitte, Richy weiß gar nicht, wie das 24. Jahrhundert aussieht? Kaum zu glauben, unser Chefredakteur weiß doch sonst alles! Wie dem auch sei, als Serien-Fan, der er in der Tat ist, hat

ihn nun mal gestört, dass sich die Borg niedermachen lassen wie nix – sogar die im TV schier unbesiegbare Spezies 8472 hat in Elite Force dem Spieler wenig entgegenzusetzen.

■ Jugendsünden

Ich möchte nur ungern wieder eine Index-Diskussion vom Zaun brechen. Nachdem ich mich aber eingehender mit dem Thema befasst habe, muss ich sagen, dass ich die ausgesprochenen Indizierungen nahezu ausnahmslos unterstütze! Ich habe mir von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften den momentan gültigen Index besorgt und nebenher mal im Strafgesetzbuch geblättert. Was an rechtem Material auf dem Index steht, gehört zweifelsohne dorthin – doch auch im Bereich PC- und Videospiele unterstütze ich die Entscheidungen der BPJS in vollem Maße. Obwohl Spiele auf dem Index stehen, können sie schließlich völlig legal erworben werden. Wenn also die Kids unbedingt einen indizierten Shooter spielen wollen, sollen sie doch ihre Eltern danach fragen! Die tragen die Verantwortung ja auch für das Handeln ihrer Kinder, wo ist also das Problem?

Aus diesem Grund stütze ich unter keinen Umständen die Aussage, dass PC- oder Videospiele einer der Auslöser von so erschütternden Ereignissen wie in Littleton oder Bad Reichenhall sein sollen. Die Hauptursache für derartige Tragödien sind meiner Meinung nach die Eltern. Wenn Eltern nicht wissen, was ihre Kinder an Informations- und Unterhaltungsquellen konsumieren, dann kann ich das nicht nachvollziehen. Erst recht nicht, wenn Sprengsätze gebaut und Waffen in Papis Garage modifiziert werden. Wer so etwas nicht mitbekommt, dessen Fähigkeiten zur Erziehung dürfen wohl ernsthaft bezweifelt werden.

Was mich beim Studium des Indexes aber am meisten verwundert hat, ist, dass die Ausgaben 4/95 und Mai/Juni 95 des PC Joker nicht nur indiziert, sondern nach § 131 StGB (Gewaltdarstellung, Aufstachelung zum Rassenhass) auch bundesweit beschlagnahmt wurden. Was haben Sie denn da verbrochen?

Oliver Kahlert, E-Mail: Cosmo75@freakmail.de

Dass Eltern und Umfeld die erzieherische Hauptverantwortung zufällt, steht auch für uns außer Frage. Fraglich bleibt trotzdem, ob Indizierungen ein probates Mittel zur Problembewältigung darstellen – durch den Handel eingehaltene Altersabstufungen und Aufklärung statt Hetze durch Massenmedien mögen im Zusammenspiel mit der Aufsicht durch Erziehungsberechtigte beispielsweise eher die gewünschte Wirkung zeigen als Verbote, die bekanntlich nur scharfmachen.

Was wir verbrochen haben? Nun, wir haben Spiele getestet, die nachträglich indiziert bzw. beschlagnahmt wurden. Und in einer späteren Ausgabe haben wir uns sogar des Schwerverbrechens schuldig gemacht, einen solchen Titel nicht aus der Auflistung im Testindex entfernt zu haben. Jugendsünden...

■ Big Brother im Chat

Nachdem ich nun schon oftmals in Ihrem Chatraum war, möchte ich hierzu einiges anmerken: Ich finde, dass der Chat, den Sie anbieten, eher als negativ anzusehen ist und dem Image des PC Joker mehr schadet als nutzt. Einen solchen Chat kann man nur betreiben, wenn eine ständige Anwesenheit eines Administrators

gegeben ist. Eine vernünftige Unterhaltung ist leider nicht gewährleistet – dank ständiger Beschimpfungen oder gar suspekter Auftritte einiger Spinner. Dabei ist die Grundidee gar nicht schlecht. Über Spiele zu fachsimpeln ist in meinen Augen schließlich etwas Gutes...

J. Tüscher, E-Mail: Graf-Condor@surf1.de

Leider lässt sich nicht viel gegen einzelne Spinner ausrichten, denn zum einen können wir nicht rund um die Uhr einen Chatbeauftragten abstellen, zum anderen gehört der Chat gar nicht direkt uns. Wir bilden lediglich ein Portal zum VSC (Vereinter Spieler Chat, nicht Vereinigter Spinner Chat!), an den über ein Dutzend weitere Portale angeschlossen sind. Wenn also Störenfriede auftauchen, sollten sich einfach die Vernünftigeren zusammenschließen und den Betreffenden „kicken“ – unsere volle Unterstützung haben sie!

■ April, April!

Ich habe von einem Programm mit dem Namen „Multi-Link Game-Creator“ gehört. Dabei soll es sich um ein Tool handeln, mit welchem man Spiele verknüpfen kann, z.B. um Age-of-Empires-2-Kämpfer auch in anderen Games zu benutzen. Wissen Sie, wo man dieses Programm kaufen kann? Wenn ja, wie viel kostet es?

BMDGLS Scherer, E-Mail: BMDGLS@web.de

Ah, die israelischen Programmierer von Salomon Soft haben wieder zugeschlagen: Der MLGC war einer unserer beliebtesten Aprilscherze (in Heft 4/99) und so erfolgreich, dass er bei einigen Händlern umgehend auf die Releaseliste rutschte – ein Schicksal, das er mit dem angeblich so überaus geschmacklosen Game „Diana – Queen of Hearts“ aus dem Vorjahr teilte. Dass die alte Ente aber immer noch lebt, wundert sogar mich!



Die Screenshots zum Multi-Link Game-Creator haben wir selbst zusammengestellt: April, April...

■ Heiter weiter

Mehr Seiten erfordern logischerweise auch mehr Material, um sie zu füllen – also her mit Fragen, Wünschen, Anträgen und Drohungen. Kurz, mit allem, was von allgemeinem Interesse und/oder witzig ist. Falls es nicht zur Veröffentlichung reichen sollte, antwortet die Redaktion auch mehr oder weniger gern persönlich, ausreichend RÜCKPORTO (aus dem Ausland: internationale Antwortscheine) sowie einen lesbaren Absender vorausgesetzt. Bei Abdruck kann just dieser übrigens auch zurückgehalten werden, ein kurzer Anonymitätswunsch genügt. Also ran an Keyboard oder Kuli und ab mit der Post an den

Joker Verlag
„Ghostwriter“
Max-Loidl-Weg-4
D-85598 Baldham
E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de

Impressum



Herausgeber

Michael Labiner
verantwortlich

Redaktion



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur



Timo Koch (tk)
Redakteur

Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

Anzeigen

Tel.: 08106/899601



Christiane Schöber
Verkauf/Beratung



Dorothea v. Pronay
Anzeigen-Disposition

Marketing/ Vertrieb

Abonnements

Tel.: 08106/899601



Brigitte Schedel



Regine Nellissen

Grafik



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

UK-Korrespondent

Derek dela Fuente

Comic + Illustration

Werner Regnet

Redaktion Technik

in Zusammenarbeit mit Tom's Hardware Guide

Fotografie

Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel

„Commandos 2“, Eidos
ProLit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Textkorrektur

Mina Piske

Layout, Reproduktion, Satz

ProLit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Re-Design/Grafik

Mario Simeunovic

Druck und Gesamtherstellung

Oberndorfer Druckerei Ges.m.b.H.
A-5110 Oberndorf

Umschlag/CoverPac®

Umschlag ist gesetzlich geschützt

Vertrieb Handelsauflage

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/00
107.642



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 Abonne-
ment 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 Redakti-
on angenommen. Sie müssen frei von Rech-
ten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muss das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in PC Joker.
Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte wird keine Haftung
übernommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle einer Ver-
öffentlichung 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 Erfas-
sung in Datenverarbeitungsanlagen usw.)
bedürfen der schriftlichen Genehmigung des
Verlages.

Haftung

Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende
Informationen oder in veröffentlichten Pro-
grammen 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

Hotline jeden **Mittwoch zwischen**
16.00 und 19.00 Uhr
Tel.: (08106) 899602 oder -03

Inserentenverzeichnis

Abenteuer Medien Verlag					179
Produktinfo					017
Activision					230/231
Produktinfo					030
Amazon.de					28/29
Produktinfo					027
Ari Data					133
Produktinfo					020
Blackstar Interactive			81		235
Produktinfo			045		046
Blue Byte			77		248
Produktinfo			039		003
Bristein					165
Produktinfo					007
CDV					2
Produktinfo					001
Cypress					137
Produktinfo					009
Dell Computer					201
Produktinfo					044
Dino entertainment			117		209
Produktinfo			014		015
Egmont			7/9		65
Produktinfo			010		012
Eidos		38/39	144/145		161
Produktinfo		038	026		029
ELSA AG					195
Produktinfo					008
Game It!	101-116	149	152/153		157
Produktinfo	-	006	025		024
Gamesmania					216
Produktinfo					005
Hasbro Interactive					73
Produktinfo					033
Havas	23	35	57		182/183
Produktinfo	022	037	023		021
Heart-line					18/19
Produktinfo					004
Infogrames	27	43	67	166/167	172/173
Produktinfo	054	034	051	035	032
Interact by Jöllenbeck					169
Produktinfo					019
Joker Verlag			50/53	175	212/215
Joysoft					25
Produktinfo					043
Koch Media			59	69	141
Produktinfo			049	050	048
Magic Line					219
Produktinfo					013
Medien-Publikations-und-Werbeges.					10
Produktinfo					036
Netzstatt					191
Produktinfo					031
Okay Soft					227
Produktinfo					028
Software 2000					91
Produktinfo					040
Take 2			47	84/85	222/223
Produktinfo			047	042	052
Terratec					203
Produktinfo					041
THQ					94/95
Produktinfo					018
Topware				31	123
Produktinfo				053	011
Virgin					247
Produktinfo					002
Wial					129
Produktinfo					016
Beileimer:	Pearl Gesamtauflage Inland				
Beilagen:	Virgin Gesamtauflage				
	Bertelsmann Gesamtauflage Schweiz				
	PC klipp & klar! Abonnement-Teilaufgabe				
Wir bitten um freundliche Beachtung.					

Gewinner

Charts

Tiger Woods PGA Tour 2000
gewinnt

Jörg Ebel, Giesen

Ground Control geht an

Gunther Off, Fellbach

Freespace 2 bekommt

Hedwig Gehl, Norderstedt

Siedler-Betatest

Einen Tag lang (inkl. Anreise und
einer Übernachtung) den Program-

mieren von Blue Byte über die Schul-
ter gucken darf
Olav Hruschka, Berlin

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles Top-Game bekom-
men

Adrian Hirt, Tschierschen, Schweiz

Dr. Roderich Billermann, Konstanz

Simone Klähn, Bielefeld

Uwe Fischer, Ulm

Sammy Mardini, Radebeul

Mitmachen + gewinnen

Unter allen Einsendern verlosen wir:

10 mal Sacrifice



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
049	050	051	052	053	054	055	056

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 oben.

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail-Adresse

Ich bin Abonnent von PC JOKER

ja ☐ nein ☐

Ausfüllen, einsenden und gewinnen!

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

E-Mail: gewinn@pcjoker.de

Einsendeschluss: 3. November 2000

Und wieder ein paar Fragen:

- Ich habe diese Ausgabe gekauft wegen
 - ☐ Redaktion ☐ Vollversion ☐ Demos ☐ allen Faktoren
 - ☐ Titelthema, nämlich
 - ☐ ich kaufe PC JOKER regelmäßig/ich bin Abonnent
- Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe?
 - ☐ ja ☐ nein, weil
- Folgender Artikel im Heft gefällt mir am besten:

inhaltlich: Seite optisch: Seite
- Auf folgendes Spiel bin ich schon besonders gespannt:

.....
- Ich kaufe/lese PC JOKER
 - ☐ schon länger ☐ mit diesem Heft zum ersten Mal

Firmenfrage:

- Ich bevorzuge in PC Spielen
 - ☐ realistische Szenarien und menschliche Charaktere
 - ☐ Sciencefiction, Fantasy und ähnliche Themen

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

- bis 17 Jahre ☐
- 18 - 24 Jahre ☐
- 25 - 29 Jahre ☐
- 30 - 39 Jahre ☐
- über 40 Jahre ☐

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- nur privat ☐
- nur beruflich ☐
- beruflich und privat ☐

3. Erfahrung

- Einsteiger ☐
- Fortgeschrittener ☐
- Profi ☐

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- Eindruck der Anzeige ☐
- Eindruck der Produkte ☐
- Preis der Produkte ☐

Mit der Beteiligung an dieser Umfrage erkläre ich mich damit einverstanden, dass meine Adresse an die teilnehmenden Herstellerfirmen weitergegeben wird.

PC JOKER

Ausgabe 12/2000 erscheint
am 7. November



mit aktuellen Demos, super Goodies und hitgekrönter
3D-Echtzeitstrategie auf 2 CD-ROMs!



■ SF-Krieg an der 3D-Front Vollversion **Earth 2150**

Diese Scheibe ist ein Hit: packende Echtzeitstrategie in opulenter 3D-Grafik – vor nicht einmal einem Jahr von Topware für 99 Mark veröffentlicht und vom Joker mit 85 Prozentpunkten geadelt, bereits in vier Wochen für Sie auf Begleit-CD!

Drei Parteien mit eigener Kampagne (jeweils 30 Missionen) warten auf Sie. Es müssen Gebäude errichtet, Einheiten erforscht und individuell zusammengestellt sowie natürlich Schlachten geschlagen werden. Die Kamera schwebt dabei über dem Gelände, kann frei gedreht, gezoomt und von der Drauf- in eine schräge Ansicht gekippt werden. Im Zusammenspiel mit der makellosen Steuerung via Maus und Tastatur ist also stets für Übersicht gesorgt.

Für Augenschmaus sorgt die 3D-Beschleunigerkarte im Rechner: stufenlose Übergänge vom Tag zur Nacht, abschaltbare Scheinwerfer, wechselndes Wetter und Einsätze unter Tage. Dazu kommen Werbevideos für die Parteien (so gut, dass sie Topware im aktuellen *Moon Project* unverändert übernommen hat), fetzige Begleitmusik, kernige Effekte und deutsche Sprachausgabe. Wie meinte der Tester in Ausgabe 12/99 ganz richtig: „Tolles Missionsdesign und die vielleicht beste Grafik im Genre!“

- Originalwertung: 85 Prozent, Hit (PCJ 12/99)
- unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen über Glide oder Direct3D
- Musik, Effekte und deutsche Sprachausgabe getrennt regelbar
- 6 Modi für bis zu 15 Spieler auf 23 Karten via (Null-)Modem, lokalem Netzwerk oder Internet
- komplett deutsch für Windows 95/98

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION



Spiele

Baldur's Gate 2 • Battle Isle: Der Andosia Konflikt • FIFA 2001
Giants • Kicker Fußballmanager 2
Metal Gear Solid • Midtown Madness 2 • Resident Evil 3 • Sacrifice

Special

TV-Trash als PC-Games: Big Brother 2 • Fort Boyard • Pulleralarm

Technik

Neue Eingabegeräte: Lenkräder, Pads & Kuriosa

Online

Von Spielern für Spieler: die besten Fan-Sites

Spiele-Oscar

Mitwählen, mitgewinnen: Wahl zum Spiel des Jahres 2000

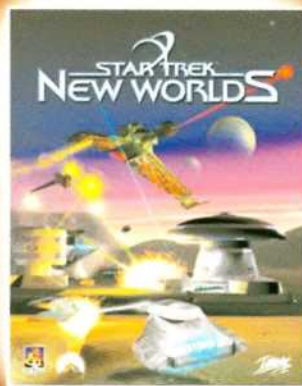


"C&C im Star Trek-Universum"

www.powerplay.de



STAR TREK NEW WORLDS



Lassen Sie die Weiten des Alls hinter sich und bestimmen Sie Ihr Schicksal im größten Landgefecht des Universums. Mit "Star Trek New Worlds" erleben Sie das Universum wie Sie es noch nicht kennen.

- Eine hoch entwickelte 3D-Engine beamt Sie direkt in die Action auf der Planetenoberfläche. Die Landschaft lässt sich beliebig drehen und zoomen.
- Sie führen das Kommando über eine riesige Flotte leistungsstarker Gefechtsfahrzeuge und Koloniereinheiten.

- Wählen Sie zwischen den Rollen eines Föderationsoffiziers, eines ehrenhaften Klingonen-Kämpfers oder eines Zenturion des Romulanischen Sternenreiches. In mehr als 42 einzigartigen Missionen können Sie Neuland aufbauen oder zerstören.

- Lernen Sie drei neue fremde Völker aus der Vergangenheit des Quadranten kennen.

- Erleben Sie einen intensiven Multiplayer-Kampf für bis zu drei Spieler.

Produktinfo 002

www.vid.de



STAR TREK® New Worlds™ Software©2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek, New Worlds and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, "By Gamers. For Gamers.", 14° East and the 14° East logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved.



BATTLE ISLE®

DER ANDOSIA KONFLIKT

Sie brennt darauf,
ihren Ex zu treffen!

25 Jahre nach Scayru: Der Himmel von Chromos brennt! Die BATTLE ISLE-Saga nimmt weiter ihren Lauf!



- Völlig neuartige Konfliktsimulation!
- Anspruchsvolle, rundenbasierte Strategie!

- Dynamisches Echtzeitressourcen-Management!
- Revolutionäre 3D-Grafik!

Produktinfo 003

Ab November auf PC CD-ROM, mehr Infos im BLUE BYTE GAME CHANNEL

www.bluebyte.net

BLUE BYTE GAME CHANNEL: Ihre Arena für anspruchsvolles Online-Gaming! • Spiele • Chats • Infos • Community • Events • Service!

© 1993–2000 Blue Byte Software. Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08.4 50 29-29 • hotline@bluebyte.de



KONFLIKTSIMULATION: RUNDENBASIERT • 3D • IN ECHTZEIT