



Baldur's Gate 2

Test: Was taugt die deutsche Version des Mega-Abenteuers?

CD 2

Top-Demo:
Escape from
Monkey Island

Demos: NHL 2001 • Insane •
The Moon Project • Evil Islands •
Homeworld: Cataclysm • Frogger 2 •
Superbike 2001 • Break Out

Extras: Tools für GP 3 • Map-Editoren für
Deus Ex und Voyager: Elite Force • PSX-Emu-
lator: Bleem • Add-on zum Verkehrsgigant

Online-Sim: Star Peace als
voll spielbare Betaversion!

Battle Isle

Der Andosia Konflikt

Test: das etwas andere Strategiespiel

CD 1



EARTH
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

deutsche Vollversion
3D-Strategiehit mit 2 Kampagnen
und Multiplayer-Map

Knüppeldick:
brandneue Sticks,
Pads & Wheels

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

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

Gunman Chronicles

Test: furiose Action im Stil von
Half-Life – und doch ganz anders

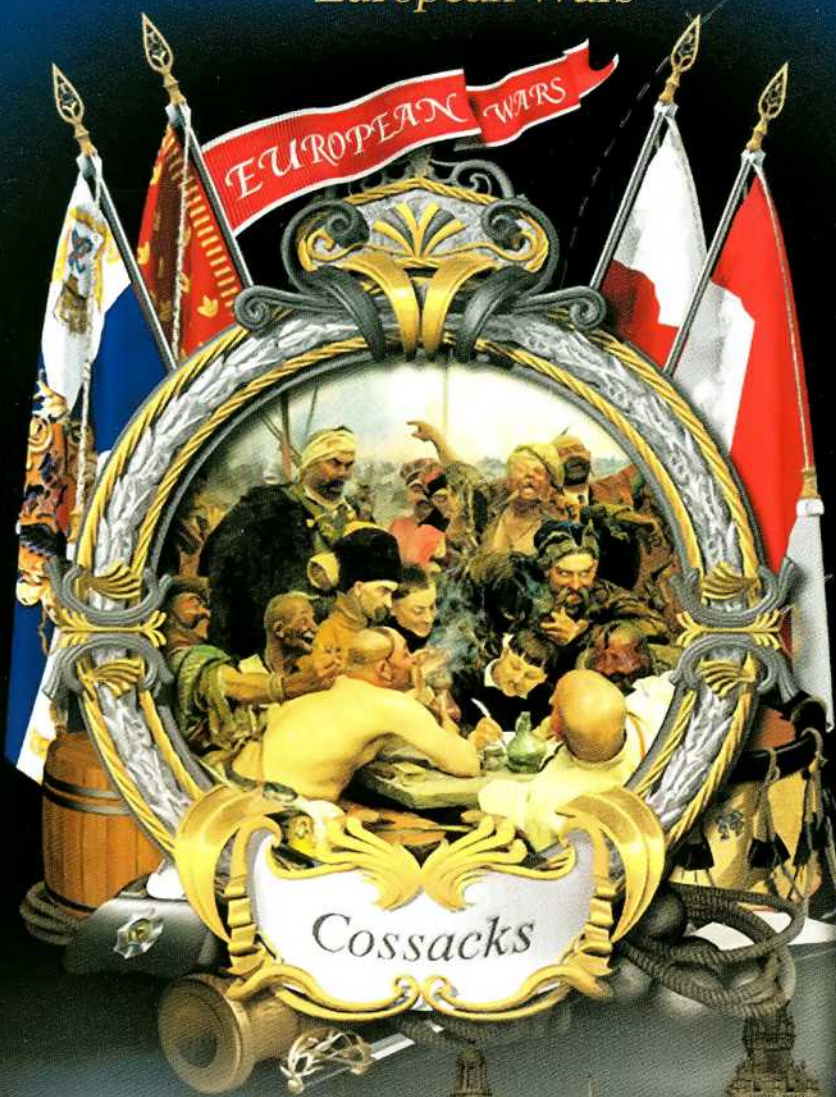
TV-Trash

Reportage: Big Brother, Raab
& Co. überschwemmen den PC

Cossacks

- European Wars

Eine neue Ära beginnt...



- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien, Armeen und Einheiten des Europas des XVI.-XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. Und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Kartenzufallsgenerator
- bis zu 8 Spieler im LAN od. Internet



Release:
30. Nov.
2000

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: www.cossacks.de

"Der erste Eindruck: fast überwältigend"

Computer
Spiele (9/2000)

Produktinfo 001

cdv
www.cdv.de



FROHE WEIHNACHTEN

Kommerz contra Vielfalt

Leise rieselt der Schnee, fröhlich klingeln die Kassen: In der Vorweihnachtsaison haben auch Spiele Hochkonjunktur, zu keiner anderen Jahreszeit überschwemmen mehr Neuerscheinungen die Regale. Da trifft es sich natürlich gut, dass wir im Zuge der Komplettrenovierung zur letzten Ausgabe auch den Umfang drastisch erweitert haben. Denn wer könnte Ihnen besser dabei helfen, die Spreu vom Weizen zu trennen, als Deutschlands erfahrenste Testredaktion?

Wie Lametta kein echtes Silber ist, so ist auch unter dem Baum nicht alles Gold, was in einer Spielebox glänzt. Trotz hoher Produktionsstandards und lokalisierter Versionen allerorten bedaure ich persönlich vor allem den Mangel an frischen Ideen. Egoshooter, Aufbau- und Echtzeitstrategie sowie Rennspiele dominieren den Markt, auf innovative Konzepte trifft man nur mehr selten. Daran sind wir Spieler freilich nicht ganz schuldlos: Zumeist halten Aufgüsse bewährter Produkte die oberen Plätze der Verkaufscharts belegt, während König Kunde unverbrauchten Einfällen mit Skepsis begegnet. Solange das große Geschäft mit (unbestritten hochklassigen) Fortsetzungen wie *Diablo 2*, *AoE 2* und *C&C: Tiberian Sun* gemacht wird, ein Titel wie *Die Sims*

aber unter ferner liefen rangiert, dürfte sich daran auch nichts ändern.

Schreiben Sie uns doch einfach, wie Sie die Sache sehen – auch Ihr Votum bei der Wahl zum Spiel

des Jahres 2000 dürfte in dieser Hinsicht interessant sein. Und wie Ihnen der neue Joker gefällt, wollen wir natürlich ebenfalls wissen, schon um das Heft weiter verbessern zu können. Damit wünsche ich Ihnen schon mal frohe Feiertage, selbst wenn der Weihnachtsmann aufgrund unserer Vorlaufzeit vermutlich noch gar nicht den Schlitten bepackt hat...

Ihr Michael Labiner
(Herausgeber)

Der Spiele-Oscar

Das vorliegende Heft beruft Sie wieder in die Jury, um das **Spiel des Jahres** zu wählen! Ab Seite 200 finden Sie die Nominierungen, alle Preise und Teilnahmebedingungen sowie Ihren Stimmzettel, jedoch ganz bewusst keine Hintergrundinfos wie Verkaufszahlen zu den Titeln. Diese Wahl genießt schließlich deshalb einen so hohen Stellenwert im deutschsprachigen Raum, weil es sich dabei um einen echten Publikumspreis handelt. Es zählt Ihr persönlicher Geschmack, nicht das Marketing-Tamtam der Industrie!



Battle Isle

Der Andosia Konflikt



Teil vier der legendären Strategiereihe geht inhaltlich neue Wege: Blue Byte hat Runden-taktik, Aufbau und 3D-Grafik in bisher nicht da gewesener Weise verknüpft. Scurrilität oder Begründer eines neuen Genres?

ab Seite

54

Gunman Chronicles

Der neue Actionkracher der Macher von *Half-Life* ist eine Schau: laufen, fliegen, fahren und ballern in spektakulärer Grafik. Doch hat das Game auch mehr zu bieten als dicke Wummen und fette Gegner?

ab Seite

78



Baldur's Gate 2



Endlich erhältlich, endlich in deutscher Version testfähig: Ist der Nachfolger zum Rolli-Bestseller das erhoffte Mega-Abenteuer geworden?

ab Seite

102

TV-Trash

Was in der Glotze Kult ist, ist am Monitor meist Müll: Warum Big Brother, Fort Boyard und Stefan Raab trotzdem die PC-Gamer im Visier haben, erfahren Sie

ab Seite

28

Knüppeldick

Wir haben 14 neue Eingabegeräte für Sie getestet – vom Billig-Stick bis zum innovativen Sondermodell speziell für Strategiespieler.



ab Seite

176

12/00

Aktuell**20 News****Angespielt**

- 36 Call to Power 2
- 34 Die Siedler 4
- 44 Hitman: Codename 47

Erste Infos

- 38 Die Gilde
- 40 Summoner

Interview

- 48 F1 Racing Championship

27 Messe-Termine**Reportage**

- 28 • Digitale TV-Shows

Online**146 News****147 Party-Termine****Tests**

- 148 Frontschweine
- 156 G-Player
- 154 Insane •
- 152 SWAT 3: Elite Edition

Internet

- 158 Die besten Fanpages

Technik**170 News****14 Eingabegeräte im Test**

- 177 • Joysticks
- 180 • Joypads
- 181 • Lenkräder
- 182 Weitere Neuheiten

Hardware im Test

- 172 ATI Radeon 32 MB SDR
- 174 Gigabyte GA-60XM7E
- 172 Hercules 3D Prophet 2 Ultra
- 172 LogiTech Cordless Desktop iTouch
- 174 LogiTech iFeel-Maus
- 174 Kensington Videocam SuperVGA
- 175 Klipsch Promedia 2.1

Emulatoren

- 184 Von der Playstation auf den PC •

PC-Video

- 190 MPEG-4: Schrecken der Filmindustrie

194 Fachbegriffe**192 Kaufempfehlungen****Lösungshilfen****Lösungen**

- 226 Baldur's Gate 2
- 220 C&C: Alarmstufe Rot 2
- 214 Sudden Strike
- 232 The Moon Project

Tipps & Tricks

- 236 Aiken's Artifact
- 236 Blair Witch Volume One
- 237 Metal Gear Solid
- 236 MTV Sports: Skateboarding
- 236 Sydney 2000
- 236 Wild Wild West: Steel Assassins
- 237 Wizards & Warriors

Lösungshilfen auf CD

- Cold Blood
- Deep Fighter

238 Lösungsindex**Spieletests****Abenteuer**

- 102 • Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
- 134 Egypt 2: Die Prophezeiung Heliopolis
- 114 Evil Islands: Curse of the lost Soul •
- 110 Wizards & Warriors

Action

- 138 Airfix Dogfighter
- 140 Break Out •
- 140 Gifty: Ein Geschenk des Himmels
- 78 • Gunman Chronicles
- 138 Invasion Deutschland
- 140 Pac Man
- 86 Rune

Genremix

- 96 Aiken's Artifact
- 134 Blair Witch Volume One
- 98 Gunlok
- 90 Metal Gear Solid
- 92 Resident Evil 3: Nemesis

Sport

- 134 Anpfiff RTL Fußballmanager
- 122 F1 Championship Season 2000
- 128 FIFA 2001
- 126 Kicker Fußballmanager 2
- 134 Links LS 2001
- 120 Midtown Madness 2
- 132 MTV Sports: Skateboarding
- 130 NHL 2001 •
- 132 Superbike 2001 •
- 132 V-Rally 2 Expert Edition

Simulation

- 138 Combat Flight Simulator 2
- 118 Pizza Connection 2

Strategie

- 54 • Battle Isle: Der Andosia Konflikt
- 136 Close Combat: Invasion Normandy
- 137 Cossacks: European Wars
- 136 Reach for the Stars
- 68 Squad Leader
- 64 Starship Troopers: Terran Ascendance
- 137 The Outforce
- 70 Zeus: Herrscher des Olymp

Rubriken**50 Abo Service****Begleit-CD**

- 18 • Betaversion: Star Peace •
- 14 • Demos, Patches & Goodies •
- 12 • Vollversion: Earth 2150 •

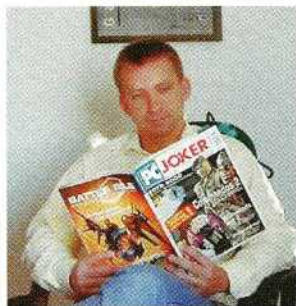
166 Charts**239 Comic****3 Editorial****244 Gewinner****244 Impressum****244 Inserenten****6 Interna****240 Leserbrief****245 Produktinfos****196 Shop****Special****200 Spiel des Jahres 2000****8 Stadtgespräch****164 Testindex****Update**

- 144 Budget, Add-on & Compilation
- 142 C&C: Alarmstufe Rot 2 (dt.)
- 143 Heroes Chronicles
- 142 Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops. Essentials

246 Vorschau

Reaktionen auf den Relaunch – hier Statements aus der Branche, Lesermeinungen finden Sie auf Seite 242

■ **Bernd Almstedt,**
Marketing Director bei
Ascaron



Gratuiere zum neuen Look! Glücklicherweise muss man von alten Lesegewohnheiten auch beim neuen Joker nicht Abstand nehmen, trotzdem ist das Heft nicht nur gewichtsmäßig erwachsener geworden: Das sehr übersichtliche Layout und die supergroßen Screenshots gefallen mir ausgesprochen gut!

■ **Susanne Aigner,**
Pressesprecherin bei
Software 2000



Gratulation an das Joker-Team zum gelungenen Relaunch, der nicht nur durch ein ansprechendes Layout und eine klare Heftstruktur überzeugt. Wir freuen uns auf zahlreiche Interviews, Reportagen sowie ausführliche Previews und Tests. Kurz: ein professionelles Outfit für noch mehr Informationen als bisher!

■ **Claudia Rieflin,**
Director PR bei CDV



Mann, ist der dick, Mann! Übersichtlicher Aufbau, ansprechendes Layout, viele Specials und die Vollversion ohne Aufpreis (sehr schön, dass es beim Relaunch Wet von CDV war) sind Gründe genug, um auch nach stolzen neun Jahren am Kiosk zu PC Joker zu greifen. Was hoffentlich immer mehr Leute tun...

■ **Lars Winkler,**
Director Marketing/Product
bei Eidos



Es ist die versprochene Weiterentwicklung: Das Layout gefällt besonders, das Cover ist exzellent – genau wie die Seiten 144/145 (*Anmerkung der Red: da liegt eine Eidos-Anzeige*). Dass ihr viel Arbeit investiert habt, sieht man deutlich, deshalb einen ganz großen Eidos-Award für den neuen Joker!

■ **Niels Bogdan,**
Pressesprecher bei
Ubi Soft



Das Heft hat inhaltlich wie optisch stark zugelegt und gefällt mir sehr gut. Der Leser darf sich nun über noch mehr Berichterstattung zu einem attraktiven Preis freuen, während die Redakteure noch mehr für die Leser schwitzen müssen – das ist der richtige Weg. Gratulation an das Team!

■ **Markus Wilding,**
Pressesprecher bei
Activision

Der Joker ist nicht nur schöner geworden, jetzt kommen auch Hintergrund- und Messeberichte so richtig zur Geltung. Auf die nächsten neun Jahre!



■ **Michael Domke,**
Pressesprecher bei
Blue Byte

Klarer, heller, strukturierter, mehr Umfang und damit viel Platz für Screenshots und Grafiken. Gefällt mir sehr gut, ein richtiger Schritt.



■ **Andreas Niedermeier,**
Geschäftsführer von
Heart-line



Das neue Logo verspricht, was der Inhalt hält: seriöse und hochwertige Berichterstattung im modernen Outfit, ohne Verrat an den traditionellen Joker-Qualitäten. Der Aufbau ist weder aufdringlich noch reißerisch, selbst bei doppeltem Umfang sind die Artikel aktuell und topinformativ. Weiter so!

■ **Rainer Galuschka,**
PR-Manager bei Swing
Entertainment



Der neue PC Joker überzeugt mich völlig: dicker, schöner, informativer! Jedem Spielefan wird das Ergebnis eurer Überarbeitung auf Anhieb gefallen. Neben dem noch ansprechenderen Cover finde ich vor allem die umfassenderen Berichte und Tests sehr attraktiv – und gleichzeitig sehr unterhaltsam.

■ **Susanne Schäfer,**
Head of Marketing/PR bei
Sunflowers

Ich finde den neuen PC Joker sehr gelungen und umfangreich. Besonders gut gefällt mir der neue, moderne Look im dennoch typischen Joker-Stil!



■ **Markus Ertl,**
PR Manager bei Mattel
Interactive

Congratulations für euren gelungenen Relaunch: geballte Infos auf noch mehr Seiten. Und das Layout ist wirklich sehr schön klar – lecker!



Schnappschüsse



Text 100 feierte die Eröffnung der US-Niederlassung im Münchener Cowboy-Club mit Steaks, Tänzerinnen und Kunststücken vom Lasso-Weltmeister.



Spielerpresse vs. Heart-line: Beim Match gegen die Macher des Kicker Fußballmanager siegte die schreibende Zunft im Elfmeterschießen.



Sehenswert: Wir haben die Postbottin mit den längsten Wimpern der Welt!



Altersschwachsinn: Zum 40. Geburtstag hat sich unser Chef einen Scooter gewünscht und bekommen. Roll on old Mike!



Paul in Moskau: ein Wochenende voller Discos, Paintball, Polizeiwagen, Wodka und natürlich der Präsentation des neuen Abenteuers *Evil Islands*.

GOthic

DU BIST AUF DEM WEG IN DIE FREIHEIT...



Co-Published by:



EGMONT

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

www.gothicthegame.com

Clan, LAN & Wahn

Noch liegen Gruppengefechte über Netzwerk und Internet voll im Trend, doch gerücheweise kündigen die Scharfschützen von id-Software eine Kehrtwende zum Solomodus an: Ist der Multiplayer-Boom nur ein kurzer Wahn?



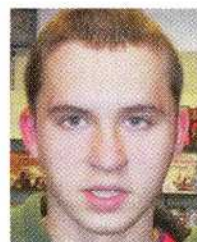
Jürgen Franke (22), Student

„Mich interessiert der Trend nicht. Ich habe mal über Nullmodem *Close Combat 2* gespielt – kurze Zeit lustig, aber das wars auch schon.“



Igor Palka (17), Schüler

„Daheim habe ich zwei Rechner gekoppelt, Ego-shooter sind so einfach geiler. Bei LAN-Partys mit Bier und Freunden zählt aber eher die Fete als das Spiel.“



Daniel Blümke (16), Azubi Bürokaufmann

„Mit Freunden habe ich ohne Ende *FIFA* geぞockt, jetzt im Wohnheim sind Computer leider verboten. Aber mein Zimmerkumpel besorgt 'ne Konsole...“



Jürgen Husar (40), Angestellter

„Die *Siedler* habe ich im Netz ausprobiert, doch da gabs technische Probleme. Aber menschliche Gegner sind einfach besser als KI.“



Susanne M. (26), Studentin

„In unserem Wohnheim steht manchmal ein Netzwerk im Gemeinschaftsraum, da spielen sie drei Tage und Nächte durch. Ich finde das irgendwie kindisch.“



Fabian Lein (15), Schüler

„Ich spiele über LAN oder Internet schon mal 30 Stunden *Counterstrike* am Stück. Ein wahnsinniger Killer bin ich trotzdem nicht!“



Bastian Seehaus (22), Student

„Mit zehn Leuten eine Nacht im LAN-Keller, die PCs auf Waschmaschinen – herrlich! Die Partyzukunft gehört dem Frag, nicht dem Bier.“



Joschi Keller (29), Büroangestellter

„Ich liebe Rennspiele, da wird der Solomodus schnell öde. Mit Freunden lachen wir viel, haben einfach Spaß: Jedes Rennen wird so zum Ereignis!“



Manfred Fuchs (36), Softwareentwickler

„Zu Hause sind fünf Rechner vernetzt, im Büro wird mit Kollegen *Worms* geぞockt. Da kommt mehr Laune auf als in jedem Solospiel!“

Das meinen Profis



Florian Mayr (27), Clan: Order of IX, „Khalid“; Selbstständiger

„Vor fünf Jahren gabs Partys mit 20 Rechnern, da war man der Freak. Heute sind Clans Kult und wir überall dabei – das ist die Zukunft!“



Niels Bogdan (29), PR-Manager Ubi Soft

„Den PC durch die Gegend hieven, um mit 250 Leuten in der Turnhalle zu übernachten, ist nicht mein Ding. Aber Spiele wie *Everquest* finde ich gut.“



Lars „Borsti“ Weinand (21), Webmaster „Rivastation“

„Ich mag schnelle Death-matches, *Elite Force* kommt mir da gerade recht. Den Adrenalinpiegel auf LAN-Partys kannst du mit Alk nicht erreichen.“



Markus Wilding (27), PR-Manager Activision

„Am PC will ich in eine andere Welt abtauchen. Dazu brauche ich intelligente Spiele mit fetter Storyline. Rollenspiele relaxen mich total, Stress hab ich im Job genug.“

Nächstes Thema

Das Game zum Film bzw. Buch verspricht oft mehr als es halten kann; auch der FIA-Segen allein macht noch kein gutes PC-Rennen: Was halten Sie von Lizenzspielen, wie erging es Ihnen mit der Versoftung Ihres Lieblingsszenarios?

Wir hören uns wieder auf der Straße um, doch auch unsere Leser sind gefragt: Senden Sie Ihre Erfahrungen mit Foto, Berufs- und Altersangabe sowie weitere Themenvorschläge an nachstehende Adresse!

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

GOthic™



KANNST DU ENTKOMMEN?



Produktions 004



www.gothicthegame.com

Co-Published by:



EGMONT



DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

STAR WARS SONDERBAND #5

ab 8. NOVEMBER

im Handel!

STAR WARS

EPISODE I ADVENTURES

Mit dem bisher
unveröffentlichten
STAR WARS:
EPISODE I – DIE DUNKLE
BEDROHUNG 1/2

Sehe Star Wars Episode I
mit den Augen Deiner Helden.

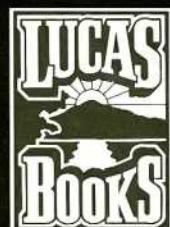
ANAKIN SKYWALKER,
QUI-GON JINN, QUEEN AMIDALA
und OBI-WAN KENOBI

Produktinfo 005

Bitte Coupon ausschneiden
(oder kopieren) und ein-
senden oder faxen an:

**Star Wars-
Paperback
Bestellservice**
Postfach 294
77649 Offenburg
Fax: 0781-639-6145
E-mail:
dino-shop@burdadirect.de

Bestellungen bitte
nur schriftlich!



Ich bestelle:

Anzahl	Artikel	Art.-Nr.	Einzelpreis
	Star Wars Sonderband #1 „Episode I“	915268	DM 16,90
	Star Wars Sonderband #2 „Crimson Empire I“	916120	DM 24,90
	Star Wars Sonderband #3 „UNION“ - Die Hochzeit...	916370	DM 16,90
	Star Wars Sonderband #4 „CHEWBACCA“	916768	DM 16,90
	NEU! Star Wars Sonderband #5 „EPISODE I ADVENTURES“	916835	DM 16,90

Versandbedingungen: zzgl. Versandkostenpauschale von DM 4,-. Bei Auslandsbestellungen bitte Vorauskasse zzgl.
Versandkostenpauschale von DM 7,-.

PCJOKER12

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ/Ort _____

Datum _____

Unterschrift

(beim Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Geburtsdatum _____

Telefon _____

☐ Verrechnungsscheck liegt bei

☐ gegen Rechnung (Bei Bestellung von mehr als einem Exemplar erfolgt die Lieferung per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr)

☐ per Kreditkarte

Kreditkartennummer _____

☐ Eurocard/Mastercard ☐ Visa

gültig bis: _____

☐ per Bankeinzug

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

Kreditinstitut _____

Star Wars Sonderband #5
Ab 8.11. erhältlich

**am Bahnhofskiosk,
beim Comic-Fachhändler,
im Buchhandel,**
(ISBN 3-89748-357-2)

oder direkt bei unserem Bestellservice
(einfach Bestellcoupon ausfüllen)



www.dinocomics.de

Begleit-CD

Vollversion	S. 12
Demos, Patches, Goodies	S. 14
Betaversion	S. 18

VOLLVERSION

Earth 2150: Escape from the Blue Planet

- 2 Kampagnen: United Civilized States & Lunar Corporation
- 6 Multiplayer-Modi auf 32 Karten
- Szenario-Editor

PC JOKER 12/00

CD 1



deutsche Vollversion für Windows 95/98

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/00 • Vollversion: Earth 2150: Escape from the Blue Planet • CD 1



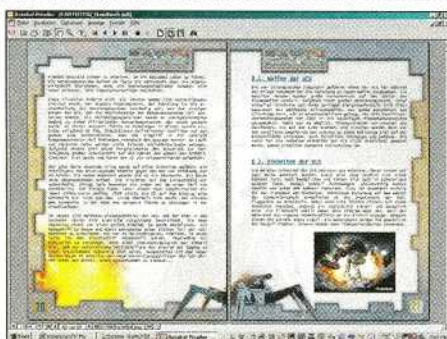
3D-Grafik vom Feinsten: Bei Gefechten fackeln schon mal ganze Wälder ab

Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98/Me. 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 INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen. Wahlweise werden 210, 270 oder 640 MB an Daten in das gewählte Verzeichnis kopiert.

Starten Sie *Earth 2150* in dem von Ihnen angegebenen Verzeichnis aus dem Ordner „Programme“ des Windows-Startmenüs mit dem Eintrag „Earth 2150“; zum Spielen muss die CD eingelegt sein. Fehlermeldungen oder Abstürze sind in aller Regel auf veraltete Treiber für Grafik- und Soundkarten zurückzuführen – wenden Sie sich hierzu bitte an Ihren Händler oder einschlägige Internetadressen. Zudem sollte sich die neueste Version von DirectX auf Ihrem Rechner befinden, welche Sie aus der Rubrik „Goodies“ der CD 2 installieren können. Weitere Tipps zur Problembehebung entnehmen Sie bitte der ausführlichen Readme-Datei im Stammverzeichnis der Vollversions-CD.

Handbuch und Cheats



Die beiden PDF-Dokumente im Stammverzeichnis der CD 1 enthalten die **komplette deutschsprachige Anleitung**. Zum Betrachten und/oder Ausdrucken benötigen Sie den *Adobe Acrobat Reader* aus der Rubrik „Goodies“ von CD 2. Dort finden Sie im Verzeichnis „Lösungen“ auch eine Textdatei, die **hilfreiche Mogeleyen** zum Spiel enthält. Das Dokument lässt sich mit jedem beliebigen Texteditor (etwa dem windowseigenen „WordPad“) öffnen.

Vor einem Jahr für 100 Mark im Laden, heute bereits als Vollversion auf unserer Begleit-CD: Das Spiel, in dem Topware der Echtzeitstrategie eine neue Dimension eröffnete!

Für den mit Auszeichnungen und Spitzenwertungen überhäuften Titel mussten wir allerdings ein wenig in die Trickkiste greifen; schließlich beansprucht das Game volle zwei CD-ROMs. Damit Sie dennoch nicht auf Ihre monatliche Dosis an aktuellen Demos, Videos, Patches und Add-ons zu verzichten brauchen, hat Topware die überarbeitete Programmversion 2.0 in zwei eigenständig spielbare Teile zerlegt:

Endzeit in 3D-Echtzeit

Diesen Monat erhalten Sie die Kampagnen der „Lunar Corporation“ und

der „United Civilized States“, nächsten rund dreißig weitere Einsätze auf Seiten der „Eurasischen Dynastie“. 32 Multiplayer-Maps sind auf beiden Fassungen enthalten, ermöglichen also in jedem Fall spannende Gefechte für bis zu 15 Teilnehmer über LAN, (Null-)Modem oder Internet. Zudem können Sie im „Skirmish Modus“ auf sämtlichen Mehrspielerkarten gegen den Computer antreten.

Zur Story: Im Jahr 2150 leidet die Menschheit unter den Folgen des 3. Weltkriegs. Atomwaffen haben die Erde aus ihrer Umlaufbahn gepustet; nun bewegt sie sich mitsamt dem Mond auf die Sonne zu. Ehe die Sache wortwörtlich zu heiß wird, wollen die beiden letzten irdischen Supermächte und die Kolonisten der auf dem Mond beheimateten „Lunar Corporation“ ihr Heil im All suchen. Doch die Ressourcen für den Bau von Evakuierungsschiffen sind begrenzt, es entbrennt ein Kampf um das nackte Überleben...

Ob ägyptische Pyramiden, Amazonas, Kanada, Neuseeland oder Himalaja, *Earth 2150* bietet abwechslungsreiches Missionsdesign in atemberaubender 3D-Grafik. Tag und Nacht wechseln ebenso wie das Wetter, gewaltige Explosionen und spektakuläre Lichteffekte erhellen detailreich animierte Landschaften. Dank eines stufenlos zoom-, kipp- und drehbaren Blickwinkels geht auch die Übersicht nicht verloren. Rendervideos, fetzige Begleitmusik, kernige Effekte und deutsche Sprachausgabe heizen die Atmosphäre weiter an, während der Spieler die vielen Feinheiten des Gameplays (Gebäude müssen gebaut, Einheiten erforscht und individuell zusam-



In der Basis werden Einheiten erforscht und individuell aus Chassis und Ausrüstung zusammengeschraubt



Die „United Civilized States“ bestehen aus zwölf ehemaligen Mitgliedsstaaten der USA

mengestellt, Scheinwerfer an- oder abgeschaltet und Schlachten sogar unterirdisch geschlagen werden) per Maus und Tastatur immer gut im Griff hat. Und falls Ihnen das alles noch zu wenig ist, dann basteln Sie sich doch einfach eigene Szenarien mit dem leistungsfähigen Editor, der natürlich auch in beiden Versionen enthalten ist!



Zwischen den dynamischen Missionen informieren Filmsequenzen über Forschungsergebnisse und Klimaveränderungen

Effekte wie Dämmerung, Regen, Schnee und Nebel haben Einfluss auf die einzusetzenden Taktiken



Earth 2150 Escape from the Blue Planet

Atemberaubende 3D-Gefechte in Echtzeit

Hersteller	Topware
Wertung	Ausgabe 12/99, 85%, Hit
Umfang	2 Kampagnen (LC und UCS), 6 Multiplayer-Modi auf 32 Extrakarten, Szenarioeditor
Präsentation	3D-Grafik mit einzigartigen Wettereffekten und Rendersequenzen in 640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixeln, Beschleunigkarte (Direct3D, Glide, OpenGL) erforderlich, für 3D-Brillen geeignet, Stereosound, deutsche Sprachausgabe
Steuerung	Maus, Tastatur (inkl. Zugraben und Hotkeys)
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, 3D-Beschleunigkarte und 210 MB auf der HD
Multiplayer	6 Modi (u.a. „Capture the Flag“ und „Kill ‘em all“) für 2 bis 15 Spieler auf 32 Karten via (Null-)Modem, LAN oder Internet (Direktverbindung zum kostenfreien „Earthnet“)
Handbuch & Installation	Autoinstallation, deutschsprachige Anleitung als PDF-Dokumente im Stammverzeichnis der CD 1, Cheats als TXT-Dokument auf CD 2 im Ordner „Lösungen“

Escape from Monkey Island

Noch ehe Sie Lucas Arts zum vierten Mal auf die Affeninsel schickt, ermöglichen wir allen PC-Piraten spielerisch tiefe Einblicke in die Welt der einbeinigen Sprücheklopfer und Grog-Automaten: Lassen Sie sich von der 3D-Pracht auf „Melee Island“ verzaubern, lachen Sie über urkomische Dialoge und lösen Sie skurrile Rätsel.

Als Antiheld Guybrush Threepwood mit seiner frisch angetrauten Gouverneurin Elaine aus den Flitterwochen heimkehrt, muss er feststellen, dass ein Irrer die gemeinsame Villa mit einem Katapult einzuebnen versucht. Aufgrund der langen Abwesenheit von Frau Marley-Threepwood ist man außerdem der allgemeinen Annahme, die ehemalige Regentin wäre zwischenzeitlich verschieden. Während Elaine nun versucht, die Insulaner vom Gegenteil zu überzeugen, müssen Sie mit Guybrush den Familiensitz retten. Bloß stehen Ihnen dazu anfangs nur ein paar lockere Sprüche zur Verfügung – erst ein Besuch der altbekannten Scumm-Bar hilft weiter...



Der Bekloppte richtet sein Katapult mittels eines Kaktus aus – da müsste sich doch was machen lassen?!



GENRE: 3D-Adventure

UMFANG: mehrere Rätsel auf Melee Island

SPRACHE: deutsch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigkarte (Direct3D oder OpenGL) wird benötigt

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 175 MB auf der HD



Dieser korpulenten Schiffsverwalterin sollten Sie einen schwimmbaren Untersatz abluchsen



Kaum zu glauben, doch der kleine Dicke ist Meister im Armdrücken und Sprücheklopfen

Break Out



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: Geschicklichkeitsspiel

UMFANG: 2 spielbare Levels

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: unterstützt 3D-Karten über Direct3D, Softwaremodus vorhanden

SYSTEM: P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 13 MB auf der HD

Evil Islands



Test
in dieser
Ausgabe

GENRE: Actionabenteuer

UMFANG: 6 Rätsel

SPRACHE: deutsch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigkarte (Direct3D) mit zumindest 8 MB RAM wird benötigt

SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 150 MB auf der HD

Frogger 2



GENRE: Geschicklichkeitsspiel

UMFANG: 2 spielbare Levels

SPRACHE: englisch

BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigkarte (Direct3D) wird benötigt

SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 10 MB auf der HD

Goodies

3DCC

Umschalttool für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 4.0

Dokumentenbetrachter für Win 95/98/Me

Amaris webAction **NEU!**

Erstellung von HTML-Präsentationen

Clock 2000

witzige Uhr mit Alarmfunktion und mehr

DirectX 7.0 deutsch

aktuelle DirectX-Version für Win 95/98/Me

DXMedia 6.0

spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

Elsa Revelator-Treiber

3D-Brillentreiber für Nicht-Elsa-Karten

Elsa Stereo3D Viewer

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 Windows 95/98/Me

Ikarus Virus Utilities **NEU!**

Virens Scanner für Win 95/98/Me

Netscape Communicator 4.7 deutsch

Webbrowser für Win 95/98/Me

Opera Browser

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/Me/NT

WinZip 8.0

Packer/Entpacker für Win 95/98/Me

XL-R8R **NEU!**

Benchmark-Programm für Win 95/98/Me

CD 2

PC JOKER 12/00

TOP-DEMO

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

DEMOS

Break Out
Escape from Monkey Island
Evil Islands
Frogger 2
Homeworld: Cataclysm
Insane
NHL 2001
Superbike 2001
The Moon Project

SPECIALS

Der Verkehrsgigant – Add-on
Deus Ex – Erweiterung
Die Rache eines Huhns: Robocock
Genion Olympics
Grand Prix 3 – Tools
Online-Sim: Star Peace
Playstation-Emulator: bleem!
Star Trek Voyager – Editor
Anleitung: Joker Online
Kleinanzeigen

LÖSUNGEN

Cold Blood
Deep Fighter

plus GOODIES und PATCHES

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/00 • Demos, Specials, Patches & Goodies • CD 2

DEMOS:

Break Out
Escape from Monkey Island
Evil Islands
Frogger 2
Homeworld: Cataclysm
Insane
NHL 2001
Superbike 2001
The Moon Project

PATCHES:

Age of Empires 2
Anpiff
Break Out
Crimson Skies
Cultures
Dark Reign 2
Ground Control
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Kiss Psycho Circus
Majesty
Moorhuhn 2
Reach for the Stars
Roland Garros 2000
Sudden Strike
Terminus
Tzar
Unreal Gold + Tournament
Außerdem: Patch-Index ab 1/2000

LÖSUNGEN:

Cold Blood / Deep Fighter

SPECIALS:

Der Verkehrsgigant – Add-on
Deus Ex – Erweiterung
Die Rache eines Huhns: Robocock
Genion Olympics
Grand Prix 3 – Tools
Online-Sim: Star Peace
Playstation-Emulator: bleem!
Star Trek Voyager – Editor
Anleitung: Joker Online
Kleinanzeigen

GOODIES:

3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
Acrobat Reader 4.0
Amaris webAction!
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
XL-R8R (Benchmark-Programm)

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 Joker-Menü der CD 2 installieren können. Unseren **Patch-Index** finden Sie ebenfalls auf dieser CD unter dem Menüpunkt „Patches“.

Age of Empires 2

Update der deutschen Fassung auf V 2.0a

Anpfiß

Update der deutschen Fassung auf V 1.01

Break Out

Update der US-Fassung auf V 1.01

Crimson Skies

Update aller Fassungen auf V 1.01

Cultures

Update der deutschen Fassung auf V 2.01

Dark Reign 2

Update aller Fassungen von V 1.1 auf V 1.2

Ground Control

Updates von V 1.007, V 1.008 und V 1.009 auf V 1.010 für die deutsche Fassung

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Editing Tools V 1.2

Kiss Psycho Circus

Update der deutschen Fassung auf V 1.12

Majesty

Update der deutschen Fassung auf V 1.3

Moorhuhn 2

Update der deutschen Fassung auf V 1.1

Reach for the Stars

internationales Update auf V 1.1

Roland Garros 2000

Update aller Fassungen auf V 1.01

Sudden Strike

Update vom 2.10.2000 für die deutsche Fassung

Terminus

Updates von V 1.1 und V 1.8 auf V 1.81 für die deutsche Fassung

Tzar

Update der deutschen Fassung auf V 1.05

Unreal

Update der Tournament-Edition auf V 432, Gold-Edition auf V 226b

Kostenlos ins Internet mit PC Joker

Eine **garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung** für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – 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.

Lösungshilfen und Kleinanzeigen auf CD

Hinter dem Button „Lösungen“ im Joker-Menü der CD 2 finden Sie diesmal die **Komplettlösungen zu Cold Blood und Deep Fighter**. 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“.

Playstation-Emulator: bleem!

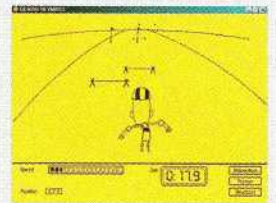
Passend zum aktuellen Artikel über Emulatoren ab Seite 184 liefern wir Ihnen die Demoversion von **bleem!** auf unserer Begleit-CD 2 in der Rubrik „Special“. Playstation-Programme laufen damit auf dem PC im Fenster oder Vollbild, einzige Einschränkungen: Es gibt keinen Sound zu hören, 3D-Hardware, Memory Cards und Prozessorenweiterungen wie MMX oder 3DNow! werden nicht unterstützt. Um vernünftig spielen zu können, benötigen Sie zumindest einen P233 mit 16 MB RAM, Win 95/98/Me, 3 MB auf der HD sowie natürlich originale PSX-Software.



Minispiel: Genion Olympics

In Sydney mag das olympische Feuer erloschen sein, auf dem PC lädt Sie Viag Interkom nachträglich zu **fünf unterhaltsamen Disziplinen** ein: Ob Tontaubenschießen oder Kunstspringen, stets sind Geschick und Timing gefragt. Testen Sie Ihre Fingerfertigkeit daher besser erst mal im Trainingslager, ehe Sie sich an den Wettkampf wagen.

Das komplette Werbespiel finden Sie auf CD 2 im Ordner „Special“. Es läuft bereits ab einem P200 mit 32 MB RAM sowie Win 95/98/Me und benötigt lediglich 3 MB auf Ihrer Festplatte.



Tools für Grand Prix 3

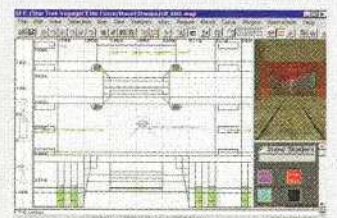
Abgeänderte Texturen, Boxencrews oder Fahrerstärken sind mit dem bereits für den Vorgänger verfügbaren Editor von Steven Young problemlos machbar. Zudem bietet er Support für Performance-Files sowie GP2-Edit-Dateien und ermöglicht die einfache Erstellung von Carsets.

Ein Muss für jeden Fan ist auch das Tool von Michael Stötzl, das Ihnen eine richtige Karriere über mehrere Meisterschaften hinweg eröffnet. Viele weitere nützliche Editoren finden Sie im Internet unter www.grand-prix3.de; ein Besuch der gut strukturierten Fanpage lohnt allemal.



Star Trek Voyager: Map-Editor

Das originale „Game Development Kit“ von Entwickler Raven Software ermöglicht Ihnen die Erstellung eigener Levels – für echte Freaks sind darüber hinaus ein umfassendes Archiv mit sämtlichen im Spiel verwendeten Scripts sowie ein Script Compiler enthalten. Vier Beispielmappen sind bereits verwendungsfähig, können allerdings auch noch weiterbearbeitet werden. Zur korrekten Ausführung sollte das GDK (zu finden in der Rubrik „Special“ auf CD 2) in das Verzeichnis Ihres Hauptprogramms installiert werden.



Homeworld Cataclysm



GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: Tutorial, Mission, Deathmatch gegen den Computer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt
SYSTEM: P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 55 MB auf der HD

Insane



GENRE: Offroad-Racing
UMFANG: 2 Multiplayer-Modi für 4 Spieler auf 2 Karten über LAN, (Null-)Modem oder Internet; auch mit Computergegnern
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschl. (Direct3D) mit zumindest 8 MB RAM wird benötigt
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX 7.0 und 100 MB auf der HD

NHL 2001



GENRE: Eishockey
UMFANG: spielbares Match mit den „Dallas Stars“ gegen die „New Jersey Devils“
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder Glide) wird benötigt
SYSTEM: Pentium 200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 60 MB auf der HD

Superbike 2001



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: Hockenheimring voll fahrbar
SPRACHE: mehrsprachig, auch deutsch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich
SYSTEM: P266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 400 MB auf der HD

The Moon Project



GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: Tutorial, LC-Mission, 2 Multiplayer-Maps für bis zu 3 CPU-, (Null-)Modem-, Internet- oder LAN-Gegner
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D, Glide, OpenGL) wird benötigt
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me, DirectX und 130 MB auf der HD

Minispiel: Robocock

Sie sind Bruno Broiler, halb Hahn, halb Maschine – der Schrecken aller Büroangestellten, die lieber unschuldiges Federvieh metzeln, anstatt ihrer Arbeit nachzugehen. Schnappen Sie sich den Eierwerfer und rächen Sie alle geschundenen Moor- und Sumpfhühner, indem Sie die Jäger zu Gejagten machen! Der **witzige Shooter** läuft ab einem P200 mit 16 MB RAM direkt von CD 2 aus dem Ordner „Special“, eine Installation ist nicht möglich.



Add-on für Der Verkehrsgigant

15 nagelneue Missionen im schönen Amerika bietet die Erweiterung zur populären Simulation von Jowood – und das völlig gratis, genau wie das neue Grafikset mit US-Bauten. Allerdings stellt die Kampagne hohe Ansprüche und ist eher für fortgeschrittene Verkehrsdirigenten gedacht. Das unter dem Menüpunkt „Special“ auf CD 2 abgelegte Add-on benötigt 40 MB auf der Festplatte und updatet Ihre Vollversion gleich auf die aktuellste Fassung.



Erweiterung für Deus Ex

Dieses Add-on enthält „UnrealEd“, jenen **Leveleditor**, mit dem Ion Storm sämtliche Karten seiner Mixtur aus Rollenspiel und Egoshooter erstellt hat. Damit sind Sie in der Lage, eigene Missionen zu kreieren oder bereits existierende Maps nach Belieben abzuändern. Neben einer ausführlichen (englischen) Anleitung bietet das SDK-Pack außerdem ein Tool, das den Import von „Lightwave“-Objekten ermöglicht. Voraussetzung für die 5 MB große Erweiterung aus der „Special“-



Rubrik von CD 2 ist natürlich der Besitz einer Originalversion von Deus Ex.

Der Strategiehit Earth 2150 in Vollversion war uns nicht genug: Auf der Demo-CD finden Sie zudem eine komplett spielbare Fassung der kommenden Online-Sim von Monte Cristo!

Bereits das Preview in der letzten Ausgabe hat es klar gemacht: Aus Paris kommt keine trockene Wirtschaftssimulation, sondern ein Online-Game mit Aufbauelementen und viel SF-Atmosphäre. Die Entwickler stellten uns eine uneingeschränkt spielbare Betaversion zur Verfügung: Bis Ende November können Sie damit im Internet nach den Sternen greifen, dann wird der Server gelöscht. So eine Probe-phase vor dem Kauf würde man sich immer wünschen...

Zum Spiel: Wegen des Treibhauseffekts steht die Erde im Jahr 2030 vor dem Kollaps, ein dritter Weltkrieg um die letzten Ressourcen rückt in greifbare Nähe. Da manipuliert ein Wissenschaftler das Raum-Zeit-Gefüge und schickt Spezialisten auf (dreistufig zoombare Iso-)Planeten mit erdähnlichen Lebensbedingungen. Sie sind ein solcher Tycoon und sollen mit 100 Millionen Dollar Startkapital ein Wirtschaftssystem etablieren – doch die Internetkonkurrenz ist zahlreich und schläft nicht!

Zu Beginn stehen vier Organisationen (unterschiedliche Vor- und Nachteile, jeweils eigener Baustil) und drei Galaxien zur Wahl. Nach dem Bau Ihres Hauptquartiers investieren Sie in verschiedene Branchen wie Tuchweberei oder Kommunikationstechnologie, um eines Tages eine Mono-



Die Population auf den Planeten hängt von den Lebensbedingungen und vorhandenen Jobs ab, Spezialbauten wie Eiffelturm und Freiheitsstatue bringen politisches Prestige

polstellung innezuhaben und vielleicht zum Präsidenten Ihres Planeten gewählt zu werden. Außer kriegerischen Mitteln stehen Ihnen dazu alle Möglichkeiten of-

fen: Haben Sie das Zeug, um die Menschheit zu retten?

Star Peace

Online-Sim mit Aufbauelementen für tausende Teilnehmer

Hersteller	Oceanus/Monte Cristo Multimedia
Umfang	bis Ende November voll spielbare Betaversion mit kleinschrittigem Tutorial, Chat- und E-Mail-Funktion
Präsentation	dreistufig zoombare SVGA-Isografik
Steuerung	Maus
Sprache	englisch
Mindestkonfiguration	P2/266 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me, Internetzugang und 30 MB auf der HD
Installation & Infos	Installieren Sie das Programm aus dem Joker-Menü der CD 2 unter der Rubrik „Special“; Informationen zum Spiel finden Sie unter www.starpeacehq.com



Bis zu 300 unterschiedliche Betriebe lassen sich mit allen Schikanen aufbauen, Konkurrenten mit allen Mitteln schikanieren

Spielprobleme?

Die zum Spielen benötigte Seriennummer erhalten Sie online nach der Installation. Bei Problemen oder Fragen wird über www.montecristogames.com E-Mail-Support geboten, hier finden Sie auch den ersten Patch zur Betaversion – aus produktionstechnischen Gründen konnte er nicht mehr auf die CD gepackt werden. Aufgrund der nicht abgeschlossenen Prüfphase können sich noch Bugs in der Version befinden, wir bitten dies zu berücksichtigen. Infos zum Spiel und Kontakte mit Gleichgesinnten warten unter www.starpeacehq.com

HERRSCHER DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON
WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



**HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS
ENTFÜHRT SIE IN DIE SAGEN-
UMWOBENE WELT DES
ANTIKEN GRIECHENLAND.**



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.

**ERBAUEN SIE GROßARTIGE STADTSTAATEN, KÄMPFEN SIE AN DER SEITE HISTO-
RISCHER HELDEN GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER UND VERBÜNDEN
SIE SICH MIT DEN GÖTTERN ZUM RUHME IHRER STADT. ERLEBEN SIE HAUT-
NAH DIE AUFGREGENDSTEN ABENTEUER DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE.**

Sacrifice

www.vid.de

Wahrlich göttliche **Actionstrategie** von Shiny/Virgin: Als anfangs noch unerfahrener Magier treten Sie in den Dienst von fünf unterschiedlichen Göttern. Jedes Überwesen hält zehn Missionen bereit, die Wahl liegt ganz bei Ihnen – man hat stets Zugriff auf Einsätze aller Auftraggeber.

Prinzipiell geht es immer darum, die Champions der anderen Götter zu besiegen, indem man ihre Altäre zerstört. Dabei erfordern die zerklüfteten Inselwelten ständig neue Taktiken, um in den Besitz der wertvollen Seelen besieger Gegner zu gelangen. Im Spielverlauf erlernt der aus einer zoombaren Verfolgerperspektive gezeigte Held somit immer mächtigere Kampfsprüche, welche in unserer vollständig spielbaren Vorabversion bereits ein beeindruckendes Grafikfeuerwerk auf den Screen zauberten. Derzeit wird noch an der Gegner-KI gefeilt, nächsten Monat steht der Test an.



Star Trek DS9: The Fallen

www.ds9thefallen.com

Eigentlich hätte Paramounts offizielles **Actionabenteuer** zur TV-Serie „Deep Space Nine“ bereits Anfang November in den Alpha-Quadranten abheben sollen, doch unser Muster war nicht wirklich testfähig. Aufgrund der vielen Kinderkrankheiten baten sich die Entwickler von The Collective denn auch noch einige Wochen Extrazeit aus, um Abstürze, Steuerungs- und Soundprobleme zu beseitigen. Beim Rest können sie es gerne belassen: Auf der Raumstation, im Angriffsschiff „Defiant“ oder in bajoranischen Klöstern warten Topgrafikeffekte aus der Engine von Unreal Tournament auf PC-Trekker!

Außerdem wartet der 3D-Mix aus Feuergefechten, Rätseln und Geschicklichkeitstests natürlich mit vielen vertrauten DS9-Figuren auf. Bekämpft werden u.a. Jem'Hadar, Vorta oder die neu erfundene Rasse der Grigari, doch kann sich der Schwerpunkt des Gameplays auch in andere Richtungen verlagern – abhängig davon, ob man Sisko, Nerys oder Worf zum Helden macht.



Gilbert Goodmate

www.gilbertgoodmate.com

In diesem **Grafikabenteuer** der schwedischen Newcomer von Prelusion stellt man im Dezember dem bösen Karn nach, um ihm den „Pilz des Lebens“ zu entreißen. Originell ist daran zwar allenfalls der Name des Titelhelden, doch logische Puzzles, von Hand gezeichnete Grafik und etwa 20.000 Zeilen witziger Dialoge sollen für Spaß vor dem Monitor bürgen.



von MATHIAS NEUMANN



Space-Rat@pcjoker.de

Wussten Sie übrigens

...dass Sierra ein Add-on zum feinen Actionstrategical **Ground Control** bereithält? In **Dark Conspiracy** greift eine neue Partei in den Krieg um Krig 7b ein; ab Dezember gibt es zudem neue Kampfgebiete und Einheiten.

...dass THQ gemeinsam mit Blue Planet und der Tetris Company an neuen Varianten des wohl kultigsten Digi-Puzzles der Welt bastelt? Fraglich jedoch, ob das modernisierte **Tetris** auch 55 Millionen Käufer findet.

...dass auf Spiegel Online (www.spiegel.de) die hessische Sozialministerin Marlies Mosiek-Urbahn mit der Forderung nach einem Verbot so genannter **Killer-Computerspiele** zitiert wurde? Solche Programme (welche eigentlich?) würden das systematische Töten von Menschen simulieren und „nicht selten“ rechtsradikales Gedankengut enthalten. Wer eine eigene Meinung dazu hat, kann das Ministerium anmailen: m-buero@hsm.hessen.de

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

www.innonics.de



Ab Dezember geht es wieder rund in Arulco, dem gebeutelten Staat irgendwo in der dritten Welt. Gemeinsam liefern Sir-Tech und Innonics dann ihr **autonom lauffähiges Add-on** zum Mix aus Rollenspiel und Strategie. Die Story: Eine kriminelle Minengesellschaft versucht dem unterentwickelten Land Bodenschätze abzuluchsen – und zahlt mit Raketen. Der Spieler soll mit seiner Truppe für Gerechtigkeit sorgen...

Inhaltlich hat man den Wirtschaftsanteil zugunsten der Combatelemente zurückgefahren. Es werden beispielsweise keine Minen mehr verwaltet, die Söldner begnügen sich mit einem einmaligen Salär zu Beginn des Spiels. Auf der anderen Seite versprechen neue taktische Features wie die Anzeige des für den Gegner uneinsehbaren Terrains oder realer Sichtlinien mehr Tiefgang. Der Hauptcharakter aus *Jagged Alliance 2* kann importiert werden, aber auch mit gänzlich frischen Helden machte das Probespiel bereits Laune. Und mit der Endversion wird es einen Editor für eigene Rundenkämpfe geben.



Werner Asphaltbrenner

www.asphaltbrenner.de

Es geht voran mit dem ersten Werner-Game seit 8-Bit-Tagen: Eine halbwegs spielbare Version des **Funracers** lässt den kultigen Comic-Biker immerhin über fünf der sechs geplanten Rundkurse kesseln. Allerdings fehlen noch etliche Grafikfeatures (z.B. Fahrerschatten) ebenso wie originale Motorradsounds oder eine Analogsteuerung.

Auch viele der am Streckenrand auszulösenden Ereignisse haben die Entwickler um Rötger Feldmann alias Brösel noch nicht eingebaut; am Ende soll man ja etwa Holgis Porsche ausmanövrieren oder Meister Röhrig auf Tauchgang in diverse Kloschüsseln schicken dürfen. Es fragt sich also, ob der von Exortus und Phenomedia angepeilte Veröffentlichungstermin am 15. November nicht etwas zu optimistisch gewählt wurde.



Delta Force: Land Warrior

www.novalogic.co.uk

Noch vor Weihnachten lässt Novalogic die Elitesoldaten der US-Army zum dritten Mal durchladen: Als Einsatzleiter soll der Spieler Drogenbarone, Terroristen und andere Feindbilder in 30 Missionen dingfest machen – *SWAT 3* lässt grüßen.

In unserer Betaversion fiel vor allem auf, dass die 28 Granaten, Raketen und Schusswaffen in komplett überarbeitetem 3D-Gelände zum Einsatz kommen. Dabei setzt die Voxelengine wieder einen Toprechner voraus, sieht aber auch entsprechend aus: Ob Ägypten oder Ölbohrplattform, überall trifft man auf fette Explosionen, lebendige Figuren und detaillierte Fahrzeuge. Test in der nächsten Ausgabe.



„Der Detailgrad der Grafik hat sich vervielfacht!“

Chris Clarke von Novalogic

Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

Bundesliga Manager X: In Eutin ist man guter Dinge, bis Februar will Software 2000 fertig sein. Managerteil und 3D-Engine stehen soweit, es fehlen nur noch Feinschliff und Bugtesting.



Anno 1503: Erste Infos zum Kampfsystem: über zehn Einheiten, darunter Pioniere und Belagerungsmaschinen. Dazu Höhen und Tiefen im 3D-Gelände sowie begeh- und verschließbare Stadttore.



Theme Park AG: Bullfrogs neue Achterbahnen absolvieren erste Testfahrten, Grafik und Inhalt sind fertig. Bugtesting und Gameplay-Checks sollen aus der Beta- bis Februar die Endversion machen.



Der Weg nach El Dorado

www.ubisoft.de

Der Zeichentrickstreifen aus den Dreamworks Studios liefert die Handlung für ein hübsch jugendfreies **Grafikabenteuer**, an dem Ubi Soft und Revolution noch bis zum Advent stricken. Wir haben uns vorab schon mal kurz mit den beiden Helden Tulio und Miguel aufgemacht, die sagenumwobene Goldstadt zu erkunden: Inhaltlich bleibt die Versoftung dicht an der Filmvorlage, auch optisch bietet der Renderlook Kinoqualität – abgesehen davon, dass die an sich gelungenen Charaktere auf einem P2/266 etwas unbeholfen durch Südamerika staksen und die Tastatursteuerung noch hier und da hakt.



Giants – Citizen Kabuto

www.virgin.de

Lange war es still um den Riesen Kabuto, das Meervolk der See Reaper und die Meccs genannte Partei von Hightech-Aliens: Eigentlich hätte man sich ja bereits im vergangenen Jahr um 25 Inseln balgen sollen. Doch nun neigt sich die Arbeit am skurrilen **Taktikshooter** ihrem Abschluss entgegen, was uns Virgin in Form einer spielbaren Betaversion belegen konnte. Überzeugt hat uns das Vorabmuster noch nicht restlos. Zwar sehen die von bizarren Kreaturen bevölkerten 3D-Landschaften beeindruckend aus, doch das lineare Gameplay kommt nur langsam auf Touren. Nachdem wir uns für eine Seite entschieden hatten, verbrachten wir zu Beginn mehr Zeit mit der Suche nach dem Missionsziel als mit dem Ablasern der cleveren Gegner. Feinschliff ist also gefragt, damit die originellen Extrawaffen und Zaubersprüche richtig zur Geltung kommen. Und der gewaltige Kabuto mit seiner Vorliebe für sinnlose Zerstörungssorgien war ja schon immer eine Attraktion für sich!



Pro Rally 2001

www.ubisoft.de

Letztlich legte der Projektleiter von Ubi Softs Rallyeteam einen Zwischenstopp bei uns ein, im Kofferraum die Schnupperversion vom für Dezember geplanten **Rallyespektakel**. Wir fanden Stärken und Schwächen: Ghostmodus, Splitscreenduelle und rasante Netzwerkrennen überzeugten ebenso wie ins Internet aufladbare Bestzeiten, mitreißende Musikstücke und die 24 todschicken Pisten von Schweden bis Kenia. Besonderes Highlight war die hoch motivierende Rallyeschule, bei der die Endnote entscheidet, ob man die anschließende Meisterschaft in der kleinen Gruppe N, bei den Kit Cars oder in der leistungsstarken WRC-Klasse mitmacht.

Andererseits wirkte die Optik stellenweise blass, außerdem soll (von der Reifenwahl abgesehen) kein Tuning erlaubt sein. Und mangels umfassender Lizenz stehen die Modelle von Audi, Citroen, Peugeot, Renault und Toyota zwar äußerlich originalgetreu da, doch innen ist immer dasselbe Cockpit verbaut. Am Steuer sitzen statt bekannter Rallyehelden denn auch nur fiktive Nonames – was sich mangels Editor leider nicht ohne Weiteres ändern lässt.

„Man kann überall in der Landschaft spazieren fahren“

Projektleiter David Darnès auf die Frage, was er für den größten Pluspunkt seiner Rallyesim hält



Wussten Sie übrigens

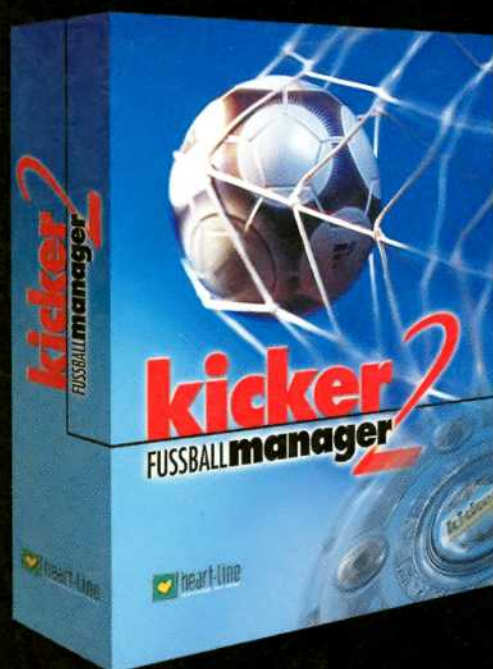
...dass das Bioware-Abenteuer **Icewind Dale** noch vor Weihnachten um ein Add-on ergänzt wird? Die Eckdaten für das sogar eigenständig spielbare **Heart of Winter**: Auflösung bei 800 x 600 Pixeln, rund 60 Extraspells und fünf neue Gebiete mit frischen Monstern.

...dass Jowood und das Enlight-Team um Trevor Chan (*Kingdoms, Capitalism*) an der Wirtschaftssimulation **Hotelgigant** arbeiten? Richtfest werden die ersten Bettenburgen allerdings erst 2002 feiern können.

...dass Infogrames die Fans auf das Actionabenteuer **Alone in the Dark 4** bis März 2001 warten lässt? Naja, besser spät und gut als früh und voller Fehler...



Der Ball ist rund!



- 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

(ab 9. November im Handel)

KOCH 089/85795120
DISTRIBUTION ECD425005K

 heart-line
SOFTWARE MIT HERZ
www.heart-line.de

Orb

www.o-r-b.com

Der Name des kanadischen Entwicklers ist Programm: Strategy First hat beinharte Taktiker im Sinn, wenn im kommenden Jahr Parallelwelten um die Vormacht in ihrem Sonnensystem kämpfen. Das interessante Szenario dieses **Echtzeitstrategiespiels** erzählt von zwei Planeten, die um denselben Fixstern kreisen. Erst mit der Raumfahrt kommt die Entdeckung der Schwesterzivilisation und damit auch das Konkurrenzdenken...

Der Titel ist ein Kürzel für Offworld Resource Base, also die Orbitalstation, von der aus dieser Mix aus Raumkämpfen, Rohstoffgewinnung, Ökonomie und Diplomatie seinen Lauf nehmen wird – wahlweise in schicker 3D- oder übersichtlicher 2D-Grafik. Angekündigt sind spannende Details wie etwa ein um die Sonne rotierender Asteroidengürtel, der Überraschungsmanöver erlauben soll. Man wird über uralte Alien-Portale andere Sterne besuchen und sich mittels Editor eigene Kampagnen zusammenstellen dürfen.



Spotswood and Eric

www.evolutiongames.de

Ein nettes **Actionabenteuer** im Cartoon-Look haben die Australier von Evolution in der Mache: Mitte nächsten Jahres sollen sich zwei verfeindete Hauptdarsteller zusammenraufen, denn nur gemeinsam sind der gutmütige Bluthund Spotswood und der durchtriebene Kater Eric stark. Hund und Katz lösen dann fiese Puzzles in hübschem 3D-Gelände, wobei meist die Kombination aus roher Kraft und Bauernschläue zum Erfolg führen wird. Besonders viel Spaß verspricht das schwarzhumorige Spiel im Netzwerkmodus.



F1 World Grand Prix 2000

www.eidos.de

Im Mai saßen wir anlässlich der E3 letztmals im Cockpit der **Formel-1-Simulation** von Eidos, Video Systems und Eutechnyx (*Die 24 Stunden von Le Mans*), jetzt steht der Start unmittelbar bevor: Kurz vor dem Release im Dezember rückte Eidos neue Screenshots und eine aktuelle Pressemitteilung heraus.

Demnach wird das fertige Programm neben den genreüblichen Standards wie offiziellen Teams, Piloten und Pisten der Saison 2000, Arcade- und WM-Modus sowie Schadens- und Wettermodell über Features verfügen, die wir im Probelauf noch nicht antesten konnten. Beispielsweise soll der Spieler im Rahmen des vollwertigen Karrieremodus auch an der Entwicklung eines F1-Boliden teilhaben. Fahrphysik und KI vom Feinsten sind natürlich ebenfalls versprochen, genau wie eine Testfahrt für die nächste Ausgabe.



Wussten Sie übrigens

...dass der skandinavische Entwickler UDS gemeinsam mit Fox Interactive an einer PC-Versoftung von Matt Groenings TV-Cartoon **Futurama** bastelt? Nähere Infos und erste Bilder sind für Mitte kommenden Jahres angekündigt, das Spiel erst für Anfang 2002.

...dass Konami und Microsoft das Game zum kommenden Kinospektakel **Jurassic Park 3** klonen? Zum Inhalt wird noch nichts verraten, hat ja auch noch Zeit: Die Saurier von Regisseur Joe „Jumanji“ Johnston stampfen nicht vor nächstem Sommer durch deutsche Lichtspielhäuser.

SPACE RAT

von MATHIAS NEUMANN



Space-Rat@pcjoker.de

Freedom: First Resistance

www.redstorm.com

Neulich in Frankreich: Ubi Soft findet ein paar Franc in der Portokasse und kauft mal eben das US-Team von Red Storm. Sie wissen schon, das sind die Macher solcher Klassiker wie *Rainbow Six*, ehemals gegründet von Bestsellerautor Tom Clancy. Ein guter Fang, denn die Versoftungslizenz für einen Roman der Fantasyautorin Anne McCaffrey war im Preis inbegriffen.



Freedom nennt sich das **Actionabenteuer** zum Buch treffend, handelt es doch vom Freiheitskampf einer von Aliens versklavten Menschheit. Noch in diesem Jahr werden wir in 18 Missionen zum Anführer einer fünf Mann bzw. Frau starken Bande von Revoluzzern berufen. Die technische Grundlage liefert eine aktualisierte Fassung der *Rogue-Spear*-Engine, mehr dazu verriet uns Projektleiter Jerry Heneghan: „Das Spiel wird völlig neuartig, mit vielen Dialogen und beinharten Kämpfen. Von unseren vorherigen Titeln unterscheidet es sich auch durch die Third-Person-Perspektive.“

Das Sahnehäubchen auf der populären Story sollen knifflige Puzzles, wirklich lebendig wirkende Figuren und eine bis ins Detail stimmige Optik sein.



„Fast schon ein Prügelspiel!“

Projektleiter Jerry Heneghan kündigt ein Actionabenteuer mit deftigen Handgreiflichkeiten an

Der Wüstenplanet

www.cryo-interactive.de, www.westwood.com

Bei Cryo plant man im Sommer 2001 die Veröffentlichung von gleich drei neuen Spielen um Frank Herberts bereits mehrfach versofteten SF-Zyklus: **Action, Adventure und Echtzeitstrategie**. Die Games werden allerdings nicht direkt auf den Romanen und auch nicht auf David Lynchs Verfilmung, sondern auf einem TV-Vierteiler beruhen, der dieser Tage in den USA lief – mit dem deutschen Mimen Uwe Ochsenknecht in einer Hauptrolle.

Ende Oktober kündigten außerdem die *Dune-2*-Macher von Westwood Neues vom Wüstenplaneten an: Für das Echtzeitstrategical **Emperor – Schlacht um Dune** begibt sich das US-Team erstmals auf 3D-Terrain. Auf den 33 Maps von fünf Planeten (neben Arrakis u.a. der Eisplanet Sigma Draconis und die Dschungelwelt Caladan) wird die Schlacht der Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos um die Vorherrschaft im All ausgetragen. Noch bis Mitte 2001 wird an den rund hundert nichtlinear angelegten Missionen gearbeitet.



Westwood auf 3D-Abwegen: *Emperor*



Tony Hawks Pro Skater 2

www.activision.de

Einen Monat noch, dann brettet **Skateboardlegende** Tony Hawk auch auf dem PC mit einem Dutzend berühmter Kollegen wie Elissa Steamer oder Bucky Lasek über zehn Parcours zwischen Marseille und New York – per Editor werden zudem eigene Hinderniskurse machbar sein. Als Bonus wird diese Version zusätzlich über die Strecken des erfolgreichen Playstation-Vorgängers verfügen; auch einen Netzwerkmodus hat das Konsolenoriginal nicht zu bieten.

Ein längeres Probespiel mit dem Vorabmuster verlief viel versprechend: Die astreine Steuerung erlaubt die verrücktesten Moves, während Musik von populären Rockbands wie „Rage against the Machine“ für Stimmung sorgt.

Bloß grafisch konnte sich der Titel nicht wirklich von der Playstation lösen. Und ganz so rasant wie in Teil eins ging die Post ehrlich gesagt auch nicht ab.



Nachgehakt: Toptitel im Kompakt-Update

Tomb Raider – Die Chronik: Laras letzter Auftritt im alten Look ist ab 17. November erhältlich, Test im nächsten Heft. Unser jüngstes Muster verspricht keine Neuerungen gegenüber dem Preview in der letzten Ausgabe.



No One Lives Forever: Ursprünglich für Oktober geplant, verspätet sich Fox Topagentin Cate Archer bis Dezember. Die Grafikengine des Actiongames wird noch optimiert, das 3D-Tempo soll auch auf kleineren Rechnern stimmen.



Warcraft 3: Laut Blizzards Projektleiter Rob Pardo sind praktisch alle Entwicklungstools fertig gestellt, derzeit arbeitet man am Leveldesign. Trotzdem ist mit der Veröffentlichung erst im Herbst 2001 zu rechnen.



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

Tumult um Black & White

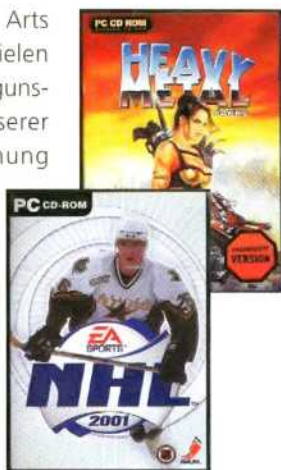
In der letzten Ausgabe hat Peter Molyneux den ersehnten Titel *Black & White* offiziell ins neue Jahr verschoben und damit eine **Protestwelle** ausgelöst. Im Internetforum www.lionhead.com meldeten sich binnen Stunden Dutzende enttäuschter Strategen zu Wort, eine Protestmail vom 3. Oktober wurde innerhalb einer Woche von über 160 Fans unterstützt. Der Lionhead-Boss dazu: „Wir arbeiten bis zu 16 Stunden am Tag, wochenlang. Doch es reicht nicht, wir brauchen Extrazeit. Ich entschuldige mich, aber für das Spiel ist es das Beste.“

Als Termin wird jetzt der 1. Februar genannt, neue Details sollen über die Verzögerung hinwegtrösten. Beispielsweise die witzige Importmöglichkeit von Adresslisten aus dem Microsoft Explorer zwecks Namensgebung für die Bürger der 3D-Welt.

Umstrittenes Format

Seit dem Spätherbst verzichten Electronic Arts und Take 2 als erste Hersteller bei PC-Spielen auf die traditionelle Kartonverpackung zugunsten einer kompakten **DVD-Box**. Auf unserer Homepage haben wir Sie um Ihre Meinung dazu gebeten, bei den meisten Lesern scheint das neue Format gut anzukommen.

Trotzdem würden viele gerne auch aufwendige Sondereditionen kaufen, häufig wurden niedrigere Preise für die Standardausführung gefordert. Auf ein gedrucktes Handbuch will niemand verzichten; außerdem wurde kritisiert, dass die kleinen Boxen neben den gewohnten Kartons im Shopregal untergingen. Auffällige Displays könnten eine Lösung sein.



NHL 2001 und Heavy Metal F.A.K.K. 2 als Vorreiter: Die kompakte DVD-Box kommt bei Spielern gut an



„Für das Spiel ist es das Beste!“

Peter Molyneux will die Produktqualität nicht dem Termindruck opfern

Kurz notiert

* Laut einer Studie der Medienforschung des SWR („Jim 2000“) nutzen 57 Prozent aller 12- bis 19-Jährigen zumindest gelegentlich das Internet. Davon 46 Prozent an ihrem eigenen Rechner – das sind vier Prozent mehr als vor einem Jahr.

* Die englische Branche atmet auf: Eidos bleibt britisch! Die im Juni begonnenen Übernahme-gespräche mit dem französischen Publisher Infogrames wurden abgebrochen, Topprodukte wie *Tomb Raider: Die Chronik* sollen in Eigenregie für schwarze Zahlen in der Bilanz sorgen.

* Mattel und TLC gehen fortan getrennte Wege. Die mit TLC verbundenen Traditionslabels Mindscape und SSI gingen Ende September in den Besitz der Buyout-Company Gores Technology Group aus Los Angeles über. Voraussichtlich werden einige Entwicklungen eingestellt, das AD&D-Rollenspiel *Pool of Radiance 2* ist aber nicht betroffen.



SSI in neuer Hand: *Pool of Radiance 2* erscheint trotzdem

Messen & Termine

Game 2000

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

Hobby & Elektronik

Publikumsmesse für Multimedia und PC-Spiele
24. bis 27. November 2000
Stuttgart
Info: www.messe-stuttgart.de
Tel.: 0711/258 95 84

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

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!



Metal Gear Solid

Der PlayStation-Klassiker jetzt für PC!



Siedler 4

Das einzig wahre Wusel-Wirtschaftswunder(-Spiel)!



Rune

Die Axt im Haus erspart den Zimmermann.

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

* Preis gilt nur für Vorbesteller, zzgl. Versandkosten.

einfach so einkaufen

amazon.de

Vom Quotenhit zum PC-Flop?

TV-Trash



Einen Hardcore-Gamer braucht man auf digitale TV-Shows wie *Big Brother* erst gar nicht anzusprechen – Abzockerei. Doch in Wahrheit steckt viel mehr dahinter!

Keine Frage: Das Verhältnis der (relativ niedrigen) Produktionskosten zum (meist hohen) Bekanntheitsgrad und den damit verbundenen Verkaufserwartungen lässt bei Versoftungen von TV-Shows wohl keinen Hersteller kalt. Wer nun aber meint, damit schon alles zu wissen, der irrt. Vielmehr versprechen sich die Publisher einheitlich eine allgemeine Erweiterung des Kundenkreises von solchen Titeln. Dazu Lars Winkler, Director Marketing/Product bei Eidos: „Wir werden sicherlich feststellen, dass das Game *Wer wird Millionär?* den PC-Spielemarkt erweitern wird. Wir sprechen damit ja auch eine Klientel an, die vorher vielleicht noch nie ein PC-Spiel installiert hat. Ich denke, jedem Publisher

ist es wichtig, den Markt auszuweiten und so der Spielebranche ein positiveres Image in unserer Gesellschaft zu sichern!“

Dem edlen Ansinnen mag sich Christoph Kabelitz, Geschäftsführer von Westka Interactive, nur anschließen: „Wir haben *Pulleralarm* bewusst einfach, zugänglich und sofort verständlich gestaltet, um auch die sehr große Gruppe der Leute, die normalerweise keine Computerspiele kaufen oder spielen, für dieses Thema zu begeistern.“ Er nennt darüber hinaus einen weiteren positiven Aspekt solch massentauglichen Digi-Entertainments: „Wir sind überzeugt, dass diese Erweiterung der Gruppe der Computerspieler auch für die komplexeren Produkte sehr positiv ist.

Denn gewiss werden sich viele Käufer, nachdem sie einmal auf den Geschmack gekommen sind, anschließend auch an vielschichtigere Produkte wie unser *Arca-tera* wagen.“

Stefan Raab als digitale Einstiegsdroge also? Zumindest ist die Popularität der jeweiligen TV-Formate zumeist nicht zu bestreiten, was unabhängig von der Umsetzungsqualität auf alle Fälle den Handel freut. Oder, wie es Lars Winkler auf gut Marketingdeutsch sagt: „Die Marke ist extrem positiv aufgeladen!“ Förderlich für die Verkäufe ist hier auch die Vermarktung im Rahmen der entsprechenden Sendung – genauer können Werbetreibende ihre Zielgruppe selten treffen. Und der damit

verbundene Geldsegen mag ja in der Tat ernsthafterem PC-Entertainment zugute kommen. So ließ man bei Hothouse, den Machern von *Wer wird Millionär?*, die Korben knallen, als die englische Fassung gleich in der ersten Woche mit allen vier Versionen für Konsolen und PC den ersten Platz in den jeweiligen Charts auf der Insel belegte. Damit stieg der Bekanntheitsgrad

der Spieleschmiede sicher deutlicher an als seinerzeit nach dem Release ihrer Gauner-Sim *Gangsters*...

Mögen auf TV-Vorlagen basierte Titel also auch häufig schnell produzierter Trash sein, Joker-Leser und andere Kenner des Marktes müssen sie schließlich nicht kaufen. Wenn solche Software jedoch hilft, jenseits der einschlägigen Spezialpresse

ein positives Medienecho für unser aller Hobby zu erzeugen, kann sie so schlecht nicht sein. Schlecht wäre allerdings, wenn die Begeisterung für Massenware die Entwickler irgendwann von der Produktion hochwertiger Spiele abhalten würde. Gründe genug, uns die neuesten Kandidaten dieser Sparte einmal etwas genauer anzusehen.

■ Pulleralarm

Was auch immer der Blonde mit dem breiten Porzellananzahlchen anpackt, wird zu Gold – man denke nur an seine musikalische Nachbarschaftshilfe „Maschendrahtzaun“ oder Raabs Beitrag für den European Song Contest 2000 „Waddehadde-duddeda“. Die wöchentliche Show „TV Total“ ist längst Kult und soll ab 2001 gar täglich auf Pro 7 ausgestrahlt werden. Jetzt gastiert der Meister der Respekt- und Geschmacklosigkeit also auch auf deutschen Festplatten.

Pulleralarm wurde in Zusammenarbeit mit Westka Interactive entwickelt und wird über CDV vertrieben, wo man gerade mit *Sudden Strike* in die Charts stürmte. Stefan Raab selbst über sein neuestes Projekt: „Wo ich die Idee für dieses Spiel hatte, kann sich ja wohl jeder denken – richtig! Außerdem ist *Pulleralarm* das beste Spiel seit Erfindung des Fußballs. Und um gegen *Pulleralarm* anzustinken, müssten die bei Lara Croft erst mal die Körbchengröße verdoppeln. *Pulleralarm* ist eine Hommage an alle Stehpinkler, denn Sitzen ist was für'n Arsch!“

Wie Stefans poetischer Umschreibung unschwer zu entnehmen, spielt sich hier alles unter der Gürtellinie ab: Man dirigiert den Cartoon-Raab auf der Suche nach Flaschbier durch sechs optisch recht



abwechslungsarme Levels. Dabei muss aus jedem der verteilten Träger mindestens eine Buddel gekippt werden, um den Abschnitt zu beenden und so den nächsten freizuschalten. Ertönt nach einer bestimmten Getränkmenge der titelgebende Pulleralarm, ist die Blase möglichst flott am nächsten Baum oder im Toilettenhäuschen zu entleeren, ehe munter weitergesoffen werden darf – und das laut USK bereits ab sechs Jahren.

Im simplen Spielverlauf machen dem Trinker immer mehr Kontrahenten wie Putzfrauen, Reporter, Radfahrer und Tölen das Leben schwer. Bestimmte Felder auf dem gekachelten Boden (der aufgrund seines Escher-mäßigen Designs teils für mächtig Verwirrung sorgt) halten aber Boni parat, mit denen sich die Verfolger zum Beispiel kurzzeitig lahm legen lassen. Andere Kacheln kosten hingegen ein Bildschirmle-

ben oder bremsen den Schluckspecht selbst aus.

Abgesehen von der cool-groovigen Hintergrundmucke und der witzigen Anzeige des Blasendrucks anhand eines Raab'schen Grimassenkonterfeis darf man von der Präsentation nicht sonderlich viel erwarten. Das mag selbst den Fans für 39,95 DM zu wenig sein, weshalb in den Abschnitten allerlei Videos mit legendären „Raabigrammen“, Randgruppenwitzen (die natürlich einem Mitglied der jeweiligen Randgruppe erzählt werden) und ähnlich typischen Gags zu entdecken sind. Seinen Highscore darf man auf die Homepage zum Spiel unter www.pulleralarm.tvtotal.de ins Internet laden, wo auch nach jeder Sendung neue Levels zum kostenlosen Download bereitstehen. Fazit: Humor ist, wenn man trotz voller Blase lacht.



Ab und an hilft nur ein Sprung ins kalte Wasser



In jedem Level sind Raab'sche Videoschnipsel zu entdecken



Escher lässt grüßen: Das Kacheldesign sorgt oft für Verwirrung

„Wer erst einmal auf den Geschmack gekommen ist, wird sich auch an komplexere Computerspiele wagen.“

Christoph Kabelitz, Geschäftsführer von Westka Interactive

■ Big Brother 2

Die zweite Staffel rund um die berühmteste WG Deutschlands geht auch bei RTL und nicht mehr nur beim kleinen Schwesetersender RTL 2 auf Quotenfang; natürlich mit mehr Kandidaten, verschärften Regeln und auf 106 Tage verlängerter Spieldauer. Auch beim Casting hat man wieder in die Vollen gegriffen: Lästler-Schwester Stefanie, der weinerliche Tanten-Jörg, Altröcker Harry, Cher-Klon und Abrissunternehmerin Hanka oder Nominator Christian – ein Käfig (bzw. Container) voller Narren.

Statt Zlatkos genialer Proletensprüche diesmal also endlose Intrigen und Futterneid; endlich durfte der Zuseher quasi live dem schweren Delikt des Joghurtdiebstahls beiwohnen. Kein Wunder, wenn sich der Menschenzoo bei Köln ungebrochener Beliebtheit erfreut – kein Wunder, wenn Infogrames bald wieder ein PC-Game für 29,95 DM unter die TV-Voyeure wirft. Schließlich sollen von Teil eins immerhin 115.000 Exemplare über den Ladentisch gewandert sein!

Wir warfen einen Blick auf die bereits erhältliche englische Version. Anstelle des Pacman-Klons wartet nun ein Cocktail aus drei mindestens ebenso anspruchslosen Minispielchen. Neben einem Schiebepuzzle wäre das etwa ein 2D-Actiongame, bei dem es gilt, herunterfallende Küchengeräte einzusammeln. Gesammelt wird auch im dritten Spiel, wobei die Items allerdings mit Preisen versehen sind und man ein vorgegebenes Budget nicht überschreiten darf. Wer jeweils drei Abschnitte dieser Perlen der digitalen Unterhaltungskunst gemeistert oder wenigstens in einer davon drei der in den höheren Levels versteckten Schlüssel abgegriffen hat, darf als Bonus in bester Moorhuhn-Manier Fotos von den Container-Bewohnern schießen – fast so spannend wie Teppichknüpfen mit Langweiler Frank!

Nächstes Jahr fährt übrigens der zur Zeit nur in Österreich (ORF 1) laufende und überraschend unterhaltsame BB-Ableger *Taxi Orange* auch auf SAT.1. Wir freuen uns jetzt schon auf das passende Rennspiel...



In der deutschen Version werden sich natürlich auch Harry, Nominator Christian, Hanka und Ebru in Cartoonform wieder finden



Ein Fest für Paparazzi: Fotoshooting à la Moorhuhn



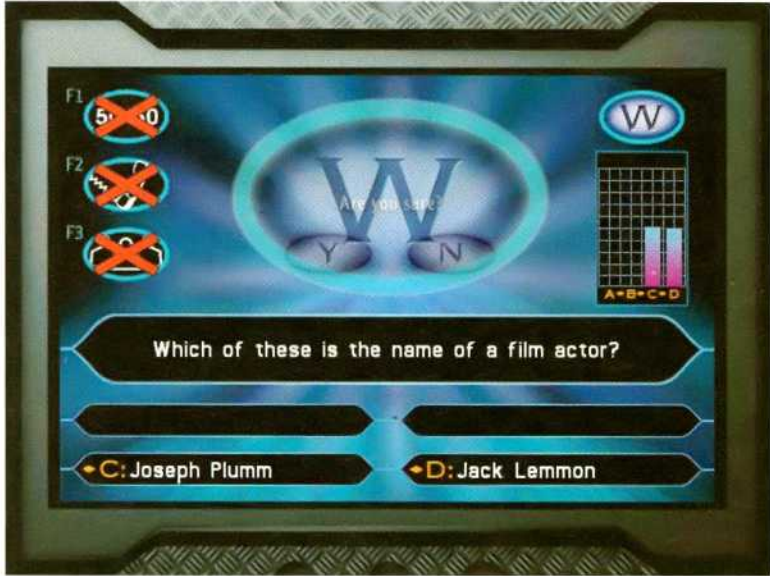
Wer die zwölf Schiebepuzzles löst, schaltet Videos frei



Anspruchslose 2D-Action beim Fangen diverser Küchengeräte



Das originalgetreue, aber leider total verwaiste Renderstudio



Mit der Option 50:50 lassen sich zwei falsche Antworten aussieben



Hier sind bereits zwei der drei verfügbaren Joker (oben rechts) verbraucht

„Die Spielebranche braucht ein positiveres Image in unserer Gesellschaft, TV-Games tragen dazu bei.“

Lars Winkler, Director Marketing/Product bei Eidos

■ Wer wird Millionär?

In 15 Fragen zum Millionär, das ist allemal besser als Arbeiten. Die Rateshow läuft denn auch in immerhin 23 Ländern weltweit erfolgreich; hierzulande flimmert sie auf RTL unter der Moderation von Günther Jauch über den Bildschirm. Millionen Zuschauer rätseln mehrmals wöchentlich fleißig mit, um festzustellen, ob sie es nicht besser gewusst hätten. Dafür gab es jetzt den Deutschen Fernsehpreis; ab dem 8. Dezember wird es eine PC-Version von Hothouse/Eidos geben – aber keine Million für Sieger.

Wieder wagten wir ein Probespielchen mit der bereits fertigen englischen Fassung, die von der Vorauswahl der Millionärsaspiranten aus zehn Kandidaten bis zur Entgegennahme des virtuellen Schecks mit dem Ablauf der TV-Vorlage identisch ist. Auch hier müssen also 15 immer anspruchsvollere Fragen korrekt beantwortet werden. Bei der Wahl zwischen jeweils vier Möglichkeiten darf man dreimal fremde Hilfe in Anspruch nehmen: Was meint das Publikum? Wo könnte ich mich innerhalb eines Zeitlimits telefonisch informieren? Oder man greift zur Option 50:50, wobei zwei falsche Antworten wegfallen.

Das originalgetreu nachgebildete Renderstudio ist zwar recht ordentlich gelungen, doch leider völlig verwaist – für die Publikumsbefragung muss die bekannte Balkengrafik genügen. Das drückt natürlich auf die Atmosphäre, da kann sich die Sprachausgabe des Moderators noch so abmühen. Trotzdem macht das Quiz zumindest in geselliger Runde schon Spaß; auch oder vielleicht gerade weil es viel ernsthafter ist als der Rätselklamauk *You don't know Jack*.

In den USA waren die zwei (in diesem Fall von Disney produzierten) Games zur Show „Who wants to be a Millionaire“ richtige Renner und belegten die Spitzenplätze der Charts noch vor Knüllern wie etwa *Half-Life*. Dank ihres Partypotenzials und des Erfolgs in England dürfte das Millionenspiel in der virtuellen Euroversion wohl auch bei uns gut ankommen.

„Hoffentlich sind solche Spiele nicht zu erfolgreich!“

Michael Labiner, Herausgeber des PC Joker

■ Fort Boyard

Das TV-Format ist in Deutschland lange nicht so populär wie in Frankreich, wo die Spielshow mittlerweile im zehnten Jahr ausgestrahlt wird. Was daher kaum jemand weiß: Tatsächlich gab es eine ähnliche Sendung bereits vor Jahren im heimischen Fernsehen, ehe Pro 7 diesen Sommer die Neuauflage mit prominent besetzten Teams startete. Und so quälten sich unter anderem Erkan und Stefan, Ingo Appelt, Bernhard Hoecker, Arabella oder Aleks Bechtel durch die körperlich teils enorm anstrengenden Aufgaben in den Räumen der Festung vor der französischen Atlantikküste – immer auf der Jagd nach dem Schlüssel zur Schatzkammer voller Geld für einen karitativen Zweck.

In Frankreich gibt es von Microids mit *The Challenge of Fort Boyard* und *The Legend of Fort Boyard* schon seit längerem Games zur TV-Vorlage. Den dritten Teil mit dem Titel *Fort Boyard Millennium* will Havas Interactive nun auch in Deutschland veröffentlichen. Game und Gameshow haben in diesem Fall allerdings nur peripher miteinander zu tun: In den Räumen des aus der Glotze bekannten Schauplatzes soll der Spieler teils knobelige, teils actionlastige Aufgaben erfüllen – im Grunde ein optisch und spielerisch typisches Actionabenteuer im Stil von *Tomb Raider*. In der Rolle des männlichen Helden Guiliam oder der adretten Anna kämpft man sich mittels Maus und Tastatur durch die Festung, um die Teile eines Talismans zu sammeln.

Die knifflige Steuerung ist bei den vielen Jump-and-Run-Passagen und gelegentlichen Kämpfen sicher nicht jedermanns Geschmack, doch im Vergleich zum Qualitätsstandard üblicher TV-Versoftungen ist zumindest die Präsentation gelungen: 3D-Gewölbe erstrahlen im Fackellicht, der Sound ist aufwendig. Allerdings beißt sich die Katze hier in den Schwanz, denn für den Massenmarkt ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch – und für Hardcore-Gamer wohl bereits der Titel abschreckend...



Knobeleinlage: Die Intensität der Flammen muss so geregelt werden, dass ein ganz bestimmter Farbton im Raum erzielt wird



Lara lässt grüßen: Hier gilt es Pfeilfallen auszuweichen



Actioneinlagen wie das Schwingen an den Ketten verlangen feinfühliges Timing



KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

GLADIATOREN IN FUSSBALLTRIKOTS.
ZWEIKÄMPFE UND TORSZENEN.
LEGIONEN VON FANS JUBELN. BIST
DU ZUM SIEGER GEBOREN? DANN
SCHNÜR DEINE FUSSBALLSCHÜHE.



DAS IST FIFA 2001.
DIE KRÖNUNG DES FUSSBALLS
IN DIESEM JAHRHUNDERT. IM
NÄCHSTEN JAHRHUNDERT. UND IN
DEM DANACH.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.™

EASPORTS.COM



PlayStation 2

Produktinfo 009

WWW.ELECTRONICARTS.DE

Die Siedler 4

Letzter Check vor dem Verkaufsstart: Hält die spielbare Vorabversion, was sich die Fans vom populärsten Aufbaugame Deutschlands versprechen?

Erfahrung kann man den Genrebegründern bei Blue Byte kaum absprechen, den Willen zur Recherche auch nicht: Laut Kundenerhebungen wird von einem *Siedler*-Game Aufbau statt Kampf erwartet, und genau das liefern die Mülheimer in Teil vier ihrer so beliebten Reihe. Mehr als zuletzt wird der Erfolg des Spielers von der Güte seiner Baumaßnahmen abhängen, Echtzeitgefechte rücken wieder in den Hintergrund, wo sie zu Beginn der Serie waren.

Ein zwölfstufiges Tutorial erklärt die komplexen Zusammenhänge der rund 40 Gebäude pro Rasse (drei spielbar, eine rein computergesteuert), man steigt also gut vorbereitet in die Story der Kampagne aus zwölf Missionen ein. Bereits die einleitende Renderanimation verströmt dabei mehr Ernsthaftigkeit als der umstrittene

Mehr Aufbau, weniger Kampf

Cartoon-Stil des Vorgängers: Nach einer Himmelsrevolte wird

der finstere Gott Morbus auf die Erde verbannt, wo er aus Rache alles Leben vernichten will. Dazu hebt er umgehend das „Dunkle Volk“ aus der Taufe, welches „Schattenkraut“ aussät, um ganze Landstriche zu veröden. Der grüne Daumen des Spielers ist gefragt...

Dass die Dunkelmännchen selbst in Multiplayer-Partien mit bis zu acht Teilnehmern unter der Kontrolle des Rechners bleiben, hat einen guten Grund: Ihre Infrastrukturen sind bewusst simpel gehalten, ihnen geht es ja rein um Destruktion. Ausgewogen dagegen die Möglichkeiten der Römer, Mayas und Ägypter, unter denen der Spieler sein Volk wählt. Wenn sich schließlich mehrere hundert Untertanen



auf einer etliche Bildschirme großen und natürlich scrollbaren Iso-Karte tummeln, stellt sich auch der alte Wuseleffekt sofort wieder ein. Kaum sind die ersten Bauplätze markiert, begnadigen knuffige Schauler auch schon den Grund, schleppen fleißige Laufburschen Holz und Steine heran und machen sich Bauarbeiter ans Werk.

Rohstoffe wie Stein, Baumstämme, Fisch oder Wild liefert die Natur mit den ersten Gebäuden noch frei Haus, doch bereits für einfache Bretter mussten wir wieder ein Sägewerk errichten – der Beginn einer komplexen Aufbausimulation. Denn schon bald stehen Getreide- und Tierfarmen nebst Bäckereien und Schlachthäu-

sern auf dem Programm, damit Brot und Schinken hungrige Mägen füllen. Letztere mögen Bergarbeitern gehören, die Kohle und Eisen fördern, woraus in Schmieden und Werkstätten dann Werkzeuge und Waffen entstehen. Am Ende dieses Kreislaufs stehen Handwerker und Soldaten. Überschüsse in der Eigenproduktion werden über Handelsverträge an CPU-Siedler verschachert, verschifft oder per Eselkarawane abtransportiert – eine lukrative Einnahmequelle neben Goldminen und Schmelzöfen. Auf gleiche Weise lassen sich auch Güter beschaffen, die nicht selbst hergestellt werden können. Der wie auch immer angehäuften Reichtum ist in Verteidigungsmaßnahmen zu investieren,



Per Icon lässt sich der Aktionsradius jedes Gebäudes anzeigen, außerhalb gelegene Ressourcen lässt der Bewohner unbeachtet



Die Minikarte ist beklickbar; ihre Filterfunktion ermöglicht es beispielsweise, Gebäude oder Soldaten auszublenden



Truppenmoral und Siedlungsqualität sind neuerdings verzahnt: Zierelemente wie diese Ritterstatue erhöhen die Kampfkraft der Armee



Jetzt bestimmt der Spieler die Anzahl der Besatzung von Burgen oder Wachgebäuden; in Multiplayer-Gefechten lässt sich die darüber wehende Flagge editieren



Die rassentypischen Gebäude verlangen nach unterschiedlichen Materialien: Wikinger verarbeiten mehr Holz, Mayas mehr Steine

denn so ganz verzichtet auch Teil vier nicht auf Schlachten. Allerdings muss man im Falle eines Überfalls nicht mehr komplette Armeen im Zugrahmen bündeln, es genügt die Befehlsvergabe an den Hauptmann der Truppe.

Für den Tenor des Gameplays ist wichtiger, dass Motivation und Kampfeswille der Streitkräfte nun in einem direkten Zusammenhang mit der errichteten Siedlung stehen: Je mehr Ressourcen verbaut wurden (auch und gerade für verschiedene Ziergebäude), desto interessierter ist die Truppe an der Vaterlandsverteidigung bzw. Eroberung neuen Territoriums. Dabei kommen auch die Spezialeinheiten jeder Rasse zum Tragen. So lähmen Giftpfeile

aus den Blasrohren der Mayas Angreifer schon auf große Distanz, hacken Axtkrieger der Wikinger ganze Häuser klein und senken römische Heiler die Verlustrate. Auch Magie ist wieder mit von der Partie, wenn Schamane und Priester per Zauberspruch den Kriegsnebel lüften oder Naturkatastrophen auslösen.

All das bekamen wir dank dreier Auflösungsvarianten zwischen 800 x 600 und 1280 x 1024 Pixeln und der stufenlosen Zoomfunktion wahlweise übersichtlich oder im Detail zu Gesicht. Und es ist schon sehenswert, wie sich ein Laubwald im Wind wiegt, Wellen ans Ufer schlagen und klasse animierte Männlein ihrem Tagwerk nachgehen. Für extreme Nahansich-

ten empfiehlt sich allerdings die Unterstützung durch eine Direct3D-Beschleunigerkarte, denn ohne wirds pixelig. Bloß die Beschallung gab sich in unserem Muster noch sehr bescheiden, doch bis zur nächsten Ausgabe sollen Hämmer hämmern, Schwerer klirren und Wälder rauschen. Dann können wir Ihnen neben dem Megatest übrigens noch eine tolle Überraschung versprechen – bleiben Sie dran! (rf)

Die Siedler 4

Genre	Aufbausimulation
Hersteller	Blue Byte
Online-Info	www.bluebyte.de
erschient	Dezember 2000

Call to Power 2

Teil eins ging hierzulande stolze 150.000-mal über den Ladentisch – kann Activision nun also getrost auf den verkaufsfördernden Titelzusatz *Civilization* verzichten?

Kleines Wörtchen, großer Name: Bei der Erwähnung von Sid Meiers Klassiker geraten Fans noch heute ins Schwärmen. Bis der jedoch irgendwann für Hasbro *Civilization 3* fertig gestellt hat, bleibt genug Zeit, sich diesen Winter eingehend mit dem Nachfolger zum Quasi-Nachfolger zu beschäftigen. Kennern sollte dies leicht fallen: Wieder stehen 41 Nationen zur Auswahl, die bei nahezu identischem Handling vom Jahr 4000 v. Chr. in die Neuzeit geführt werden wollen.

Bevor man dann im 23. Jahrhundert auch die Meere erobern darf, ist viel Aufbau- und noch mehr Forschungsarbeit zu leisten. Mit einem einzigen Siedler zieht der

Activision setzt auf Bewährtes

Spieler los, um seine erste Stadt zu gründen. Danach lassen sich weitere (Kampf-) Einheiten produzieren, welche sich alsbald an die Erkundung der abgedunkelten Iso-Karte machen. An ertragreichen Plätzen errichtet man die nächsten Niederlassungen, die ihrerseits expandieren, produzieren und Forschung betreiben. Abhängig von der Wahl der Technologien entwickelt sich das eigene Völkchen so nach und nach zu einem schlagkräftigen Militärstaat, einer tüchtigen Händlernation oder einer fortschrittlichen Republik.

So weit, so bekannt. Und auch das menülastige Benutzerinterface erinnert stark an Activisions ersten Ruf zur Macht: Die Maus nagt sich durch verfügbare Truppen und Städte, während Stadthalter nun auf Wunsch die lästige Kleinarbeit

ist viel Aufbau- und noch mehr Forschungsarbeit zu leisten. Mit einem einzigen Siedler zieht der



Bei jedem Befehl wird automatisch die Anzahl der benötigten Spielzüge eingeblendet



Die „Lexikothek“ enthält Infos zu historischen Begebenheiten und erklärt Vor- und Nachteile verschiedener Einheiten

Weltwunder verbessern den Spielerstatus und werden in kurzen Renderfilmen präsentiert

(Forschung, Landwirtschaft, Aufrüstung etc.) erledigen. Sind alle Entscheidungen getroffen und die Einheiten postiert, kommen die maximal sieben Gegner zum Zug. Je nach Epoche vergehen pro Runde ein bis zwanzig Spieljahre, mit der Zeit werden die Intervalle zunehmend kürzer. E-Mail-Duelle mit menschlichen Widersachern dauern somit eine halbe Ewigkeit, doch dürfen die Szenarien (beruhen jetzt teils auf historischen Begebenheiten wie dem Aufstieg Alexanders des Großen) selbstverständlich auch im Netzwerk und zur Not abwechselnd an einem Rechner besiedelt werden.

Das erste Spiel mit unserer fast fertigen Vorabversion enthüllte also eher Detailverbesserungen denn Innovationen. Neue Einheiten und Technologien sorgen für noch mehr Variantenreichtum, der zuvor etwas magere Diplomatiepart wurde um Optionen wie Gegenvorschläge und Grenzverhandlungen erweitert. Ob das genügt, um die Fans zu begeistern, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. (mz)

Call to Power 2

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Activision
Online-Info	www.activision.de
erscheint	Dezember 2000



Feier-Abend-Stimmung.

Produktinfo 010

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probe-

PC CD-ROM



Opulente 3D-Grafik, Rollenspielanleihen und Aufbau-elemente: Die 4 Head Studios bereiten eine Handelssimulation mit extravaganten Zutaten vor!

Mit knapp 250.000 verkauften Exemplaren zählt das vor vier Jahren erschienene *Die Fugger 2* noch heute zu den erfolgreichsten Handels- und Wirtschaftssimulationen aus deutschen Landen. Der Nachfolger hätte denn auch bereits im Juni erscheinen sollen (siehe Interview mit Projektleiter Lars Mertensen in Ausgabe 3/00), doch hat man in Hannover die beispielsweise mit aufwendigen 3D-Kamerafahrten verbundenen Schwierigkeiten unterschätzt: Nicht vor dem Frühjahr 2001 öffnet *Die Gilde* ihre Tore.

Sozusagen als Trost für ausgehungerte Historienhändler steckten uns die 4 Head Studios nun detaillierte Informationen zum Projekt zu. So sollen im Europa der Jahre 1400 bis 1600 etliche Rollenspielelemente das 3D-Mittelalter lebendig werden lassen. Der Spieler darf sein Alter Ego selbst entwerfen und danach gemäß dessen Fähigkeiten (etwa schleichen oder fechten) einen von 60 Berufen aus 15 Branchen ergreifen. Als Alchemist, Schmied, Priester, Dieb oder was auch immer baut man schließlich im Endlosmodus über 200 Jahre hinweg eine Dynastie auf. Verstirbt die ursprüngliche Spielfigur eines Tages, hat man hoffentlich einen Sohn als Nachfolger eingearbeitet und

Die Gilde

Handel, Habsucht und Intrigen



Noch sind die Straßen leer, doch am Ende soll jede der zehn Städte bis zu tausend Polygonbürger bevölkern



„Vom fließenden Wechsel der Tageszeiten bis hin zu unterschiedlichen Währungen berücksichtigen wir jedes Detail!“

Projektleiter Lars Mertensen

kann in dessen Haut die Familiengeschäfte weiterführen.

Der aus dem Vorgänger bekannte Auftragsmodus, bei dem etwa Talente ausgebildet werden sollen oder mehreren Mitspielern ein Kerkeraufenthalt verschafft werden muss, wird ebenfalls wieder mit von der Partie sein. Multiplayer-Games für bis zu sieben Konkurrenten sollen übrigens nicht nur an einem Rechner, sondern auch via Netzwerk oder Internet möglich sein. Hierfür wollen Features wie Spionageaktionen und Bestechungsgelder einen besonderen Anreiz schaffen.

Reizvoll ist auch die Grafik: 3D-Fachwerkstädte werden von bis zu 1000 animierten Polygonbürgern bevölkert. Der Spieler

darf selbst Straßen anlegen und Häuser errichten, ausbauen oder abreißen – Aufbaufans sollen sich hier ebenfalls heimisch fühlen. Besonderen Wert legen die Mannen um Lars Mertensen schließlich wieder auf historische Genauigkeit; es wurde wochenlang recherchiert, damit sämtliche relevanten Ereignisse der Epoche das Leben und Werk des Digicharakters beeinflussen. Aber nicht bloß auf die Pest (wütete um 1517 in Süddeutschland) und die Belagerung Augsburgs anno 1462 trifft das zu, auch für die Regionen typisches Wetter hat man berücksichtigt. Es wird also durchaus einen Unterschied machen, ob man seine Geschäftstätigkeit in der Fuggerheimat, in Paris oder einer



Authentisch bis zum Wettermodell: In manchen Orten schneit oder regnet es mehr als in anderen



Im Wirtshaus soll es in der Endversion von zwielichtigen Gestalten wimmeln, die für allerlei krumme Dinger zu haben sind



Historische Ereignisse und wichtige Entwicklungen werden in Rendersequenzen gezeigt



Die aufwendigste Grafik des Genres: Von solchen Licht- und Spiegeleffekten könnte sich mancher Egoshooter eine Scheibe abschneiden!

von acht weiteren Städten aufnimmt. Wer eines der zahlreichen Gebäude jeder Handelsmetropole betritt, trifft auf richtige Szenarien: Die Schenke z.B. ist Treffpunkt für zwielichtige Gestalten – hier gibt es Glücksspiel, hier lassen sich Saboteure und Meuchelmörder anheuern, hier kann sogar eine Revolte gegen die Regierung angezettelt werden. Wer sich allerdings bei derart dubiosen Machenschaften erwischen lässt, muss mit Folter, Hungerturm oder schlimmstenfalls dem Scheiterhaufen rechnen. Aber der Konkurrenz ist ja im Handel mit rund 80 Gütern auch ganz legal beizukommen. So locken Zünfte, Kirchen und Räte mit Einfluss, während Bündnisse, Kartelle und Diplo-

matie der Karriere vielleicht den entscheidenden Schubs geben. Falls alle Mittel versagen, bleibt immer noch das Duell im Morgengrauen...

Je vielfältiger die Handlungsmöglichkeiten in einem Programm, desto komfortabler sollte die Bedienung sein. Und in der Tat leitet der Mausklick auf ein beliebiges Gebäude eine Kamerafahrt ein, die den Spieler direkt zum gewünschten Ziel bringt. Da das auf Dauer lästig werden kann, ist hoffentlich daran gedacht, diese „Freifahrten“ abschalt- oder wenigstens abbrechbar zu machen. Ein umfangreiches Hilfesystem ist jedenfalls angekündigt, um den Nutzer schnell und unproblematisch in die komplexe Materie einzuführen. Umge-

kehrt will man mittels vielfältig einstellbarem Schwierigkeitsgrad dafür sorgen, dass auch erfahrene Wirtschaftssimulanten voll auf ihre Kosten kommen.

Warten wir also ab und lassen den 4 Head Studios die benötigte Zeit für ein ausge-reiftes Game. Wenn sich *Die Gilde* am Ende so gut spielt, wie die 3D-Grafik mit ihren feinen Transparenz- und Schatteneffekten jetzt schon aussieht, erhält das ehrwürdige *Fugger 2* bestimmt einen ehrwürdigen Nachfolger! (tk)

Die Gilde

Genre	3D-Handelssimulation
Hersteller	4 Head Studios/Infogrames
Online-Info	www.diegilde.de
erscheint	1. Quartal 2001

Summoner



Rollenspiele spielen wieder ein Rolle, sogar bei eingeschworenen Aktionisten wie den Entwicklern von *Descent*. Wir haben Volition vor Ort über die Schulter geguckt.

Champaign heißt das Städtchen im US-Staat Illinois, wo die Macher solcher 3D-Highlights wie *Conflict: Freespace* hinter einer unscheinbaren Häuserfassade residieren. Champaign heißt aber auch Champagner – und mit solch edlem Rebensaft dürfen Rollenspieler bald auf den ersten Genrebeitrag der Mannen um Produzent Jim Boone anstoßen. Denn das neue Fantasyszenario sollte nicht nur den Tolkien-Fan begeistern können: Im Lande Medevan leben die titelgebenden Summoner als Herren der Ringe und beschwören mittels ihres magischen Fingerschmucks Dämonen und Drachen. Da sie auch den Elementen gebieten, haben sie im Lauf der Jahrhunderte ganze Königreiche gestürzt und sogar die Götter herausgefordert. Dennoch sind auch die Meisterzauberer nicht

unfehlbar – wie Held Joseph einst schmerzlich erfahren musste, als ein von ihm herbeizitiertes Golem sein Dorf dem Erdboden gleichmachte, anstatt es vor Angreifern zu beschützen. Jetzt droht eine neue Gefahr, der sich Joseph nicht entziehen kann: Eine feindliche Armee fällt in Medevan ein und nur drei ganz besondere Ringe können sie aufhalten. Doch die Ringe sind verschollen...

Jim Boone verspricht für die abenteuerliche Suche viele spannende Stunden: „Selbst wenn man den Lösungsweg

„Summoner wird inhaltlich und grafisch neue Maßstäbe im Rollenspiel setzen!“

Jim Boone, Produzent bei Volition





Im Lauf des Abenteuers wird Hauptheld Joseph drei Charaktere um sich scharen, die der Spieler ebenfalls direkt steuern darf



Rund 40 Lokationen wie diese fernöstlich anmutende Tempelanlage sind angekündigt und sollen sich nach und nach verändern



Joseph kann in Gefechten Elementarwesen und Dämonen wie diesen Minotaurus beschwören, der Spieler darf sie dann befehlen

kennt, benötigt man mindestens 35 Stunden bis zur Endsequenz – und weitere 15 Stunden, um auch noch die kleinen Nebenquests abzuschließen!“ Summoner soll schließlich kein 3D-Shooter mit Rollenspielelementen werden, sondern ein ernst zu nehmender Genrebeitrag. Man wird die NPCs (Non Player Characters) also in informative Gespräche verwickeln dürfen bzw. müssen, kann mit ihnen Handel treiben und von ihnen Aufträge erhalten. Außerdem bleibt Joseph nicht lange solo, denn nach und nach werden sich drei Streiter seiner gerechten Sache anschließen. Krieger Jehkar, Magierin Rosalind und Diebin Flece fühlen sich auch zu Landesrettern berufen und dürfen fortan ebenfalls direkt vom Spieler gesteuert werden.

Ebenfalls gesichtet: Red Faction

Gute Nachricht für Actionfans: Komplette will man sich bei Volition natürlich nicht von seinen Wurzeln trennen – parallel zu *Summoner* bereiten die Amerikaner gerade einen futuristischen Egoshoooter vor.

Als marsianischer Minenarbeiter Parker soll der Spieler in *Red Faction* eine bewaffnete Rebellion gegen die Bergwerksgesellschaft anführen. Im 20. Abschnitt während dem Kampf gegen die örtlichen Sicherheitstruppen wird Parker auf 15 Waffen zurückgreifen und sechs Fahrzeuge wie Transporter, Bagger, U-Boot oder einen Gleiter steuern dürfen. Auch hier sah die Grafik mit dem sehenswert animierten Polygonrechen und den tollen Lichteffekten bereits vorzüglich aus, auch hier ist das erste oder zweite Quartal 2001 als Erscheinungstermin angekündigt. Den Vertrieb in Deutschland übernimmt für alle kommenden Volition-Titel THQ.



Gegen den Widerstand der Sicherheitstruppen soll sich der rebellische Minenarbeiter Parker über 20 Levels hinweg zur Marsoberfläche durchkämpfen

„In diesem Shooter wird man ganze Gebäude ein-e-bnen können!“

Rob Loftus, Produzent bei Volition





Zahlreiche Monsterkreationen werden die mit Fackeln stimmungsvoll ausgeleuchteten Dungeons bewachen

Im Kampf kann Joseph zusätzlich Elementwesen beschwören, die ebenso den Befehlen des Spielers gehorchen. Darin sieht Jim Boone ein herausragendes Merkmal seines Babys: „In *Final Fantasy* waren die beschworenen Kämpfer doch wenig mehr als bessere Zaubersprüche. In unserem Game werden es eigenständige Charaktere sein, die dem Spieler da vorübergehend zur Verfügung stehen.“ Siege führen traditionsgemäß zu Erfahrungspunkten, die man anschließend in die diversen Fähigkeiten seiner Stammreken investiert. Sollte einer von ihnen im Gefecht fallen, wird man ihn in einem Schrein reanimieren dürfen – alles typische Features eines typischen Rollenspiels.

Weniger typisch ist die schon jetzt sehr appetitliche Grafik, welche dann doch mehr an die 3D-Großtaten von *Volition* als an Notlösungen vom Schlage eines *Might and Magic 8* erinnert. Der Blick durch die Verfolgerkamera offenbart ebenso helle Außenbereiche wie düstere Dungeons, überall tummeln sich fließend animierte Polygoncharaktere. Allerorten sorgen Fackeln für stimmungsvolles Licht und während wir an einem Händler vorbeilaufen, werden Gesprächsfetzen durch Texteinblendungen dargestellt. Endgültig beeindruckt sind wir, als Jim Boone einen Erdgolem beschwört: Das mächtige Monster erhebt sich aus Lava wie Godzilla aus

dem Wasser, um seine Gegner mit steinernen Fäusten zu attackieren. Wow! Nachdem er uns noch ein paar weitere Zaubersprüche als effektreiche Eyecatcher präsentiert hat, schmettert uns Jim im Brustton der Überzeugung sein Credo entgegen: „Ob Optik oder Gameplay, Dynamik ist das Wichtigste!“ Zur Untermauerung holt er eine Stadtansicht auf den Monitor und erklärt: „Unsere Welt wird sich laufend verändern. Tages- und Jahreszeiten wechseln, es kann sogar vorkommen, dass in Abwesenheit des Spielers ganze Gebäude einem Angriff zum Opfer fallen und er bei seiner Rückkehr nur mehr Ruinen anstatt eines Tempels vorfindet.“ Den Steuermix aus Maus und Tastatur bezeichnet er ebenfalls als „dynamisch ausgeklügelt“ und verspricht „überschaubare“ Kämpfe in Echtzeit. Angesichts des Gezeigten wollen wir dem sympathischen Projektleiter gerne glauben, doch selbst durften wir noch nicht Hand an die sehr frühe Version des Programms legen. Geduld bleibt also eine Tugend, denn vor Ostern 2001 ist keinesfalls mit der Fertigstellung von *Summoner* zu rechnen. (Derek dela Fuente/rf)

Summoner

Genre	3D-Rollenspiel
Hersteller	Volition/THQ
Online-Info	www.summoner.com
erscheint	Ostern 2001



Geheimnisvolle Mechanismen und tödliche Fallen sollen Hirn und Hand fordern



Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, als Siegprämien winken Erfahrungspunkte, die in Sonderfähigkeiten investiert werden



Verliere nie dein Ziel aus den Augen_

Maximum



Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

Mit den Worten „I'm going in“ stürzt du dich als Söldner in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte vom staubigen Afrika bis in die Eiswüste von Murmansk infiltrieren: „Think your way in, shoot your way out!“

- + Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
- + Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturm Waffen der NATO
- + Beratung der Spielentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten

Produktinfo 011

EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

INNERLOOP

PC
CD

Hitman: Codename 47

Auftragskiller sind böse – oder auch nicht: Dieser intelligente Shooter bietet ein vielschichtiges Szenario in der Tradition solcher Filme wie „Nikita“ oder „Leon, der Profi“. Neulich in Kopenhagen...



Im Tutorial erlernt der Killernovize sein Handwerk, die Hintergründe seines Schicksals enthüllen sich erst im Spielverlauf

■ Der denkende Schütze

Die dänischen Entwickler von IO-Interactive (vertrieben wird das Game bei Eidos) sprechen immer von einem „Thinking-Shooter“ – und meinen damit ein weiteres 3D-Schießspiel, das mit den ehemals klaren Strukturen des Genres bricht: Ein fixer Abzugsfinger, Zielsicherheit und die passende Bewaffnung allein genügen nicht, um als Hitman Karriere zu machen. In der Machart von Titeln wie *System Shock*, *Dark Project* oder auch *Deus Ex* hat hier der Denkapparat zunehmend Anteil am Erfolg.

Tatsächlich geht *Hitman: Codename 47* noch einen Schritt weiter als die genannten Genrekollegen. Statt den Spieler in klassischer Egoperspektive über die Waffenhand blicken zu lassen, präsentiert eine Verfolgerkamera das Geschehen à la Lara Croft. Von einem typischen Actionabenteuer ist das Game trotzdem meilenweit entfernt, wie bereits der totale Verzicht auf Multiple-Choice-Dialoge oder komplexe Rätsel belegt. IO-Boss Janos Flösser versichert: „Hitman ist eindeutig ein Shooter, wenn auch ein ganz besonderer. Die Sicht aus der dritten Person schafft mehr Übersicht und Kontrolle, denn ein kühler Kopf ist hier genauso überlebenswichtig wie eine sichere Waffenhand!“

■ Amnesie wie nie

Was die Storyline betrifft, war in Kopenhagen wenig zu erfahren: Der Untertitel *Codename 47*, bezieht sich auf die 23 Chromosomenpaare des Menschen – ist der Hitman ein Geschöpf aus der Retorte und von wem erhält er seine Aufträge? Fragen, die laut den Entwicklern erst im Lauf der Handlung beantwortet werden sollen. Dazu passend der Start ins Spiel: Der Schädel dröhnt. Die Lider heben sich quälend langsam, nur um angesichts des grellen Lichts sofort bleischwer wieder zuzufallen. Wo bin ich? Eine Zelle, ein Krankenlager? Wohl irgendetwas dazwischen. Die Pritsche ist hart, sexy Schwestern sind nicht zu entdecken, eine unangenehme Stimme quatscht von Training. Was denn für ein Training, um Himmels willen?!

Kurz gesagt ein Einstieg im Stil eines Déjà-vus zwischen *System Shock* und dem letzten Neujahrsmorgen. Nur sind hier die Beschwerden zum Glück rein virtueller Natur und die Gemeinsamkeiten mit Warren Spectors wegweisendem SF-Shooter von 1995 beschränken sich auf das Erwachen des gedächtnislosen Helden in einer ihm unbekannten Umgebung. Unbekannt heißt dabei nicht unnatürlich, den Hitman in Ausbildung erwartet sogar eine höchst



Noch ohne Segen des deutschen Jugendschutzes: Im Anzug erbeutet der Hitman mit Hilfe der lautlosen Drahtschlinge eine Uniform und verschafft sich so Zugang zum Auto der Zielperson – und wumm!

reale Welt: Alle Waffen im nun folgenden Tutorial mit genauer Einweisung in Steuerung und Spielprinzip sind der Wirklichkeit entliehen. Ob Messer, Uzi, Shotgun, schallgedämpfte Beretta oder Snipergewehr mit zoombarem Zielfernrohr, das gesamte Arsenal des qualitätsbewussten Auftragskillers steht auf Extrascreens in drehbarer 3D-Ansicht und mit Datenblättern bereit.

■ Mission possible

Wumme ist also nicht gleich Wumme und Auftrag nicht gleich Auftrag. Der weitläufige Dschungel stellt andere Anforderungen an Mensch und Material als verwinkelte chinesische Städte, streng bewachte Militärbasen, Budapest's Grandhotels oder riesige Kriegsschiffe. In der Planungsphase gibt eine Karte Aufschluss über Standorte von Zielobjekten- oder Personen, ein kurzer Film erläutert Besonderheiten des Einsatzes. Erst dann werden die passenden Waffen gewählt, wobei ein langer Lauf im Inventar ganz realistisch nur einmal Platz findet. Trotz kontinuierlich ansteigendem Schwierigkeitsgrad soll sich mit der richtigen Ausrüstung und sorgfältiger Planung jede Mission sogar auf verschiedenen Wegen lösen lassen. Und nicht verzweifeln, wenn nach scheinbarem Erfolg noch ein Auftrag drangehängt wird:

Shit happens, auch das ist lebensnah.

Was die marktwirtschaftlichen Gesetzmäßigkeiten des Killergewerbes angeht, zählen die geheimnisvollen Auftraggeber im Hintergrund den gedungenen Meuchler natürlich auf Erfolgsbasis. Ebenso natürlich kosten gute Waffen gutes Geld, doch zum Glück lässt sich auch im Einsatz so manches gute Stück erbeuten. Dabei sind dann häufig besonders leise Sohlen gefragt. Statt bewaffnet vorzupreschen, ist es zumeist ratsamer, erst mal unauffällig das Terrain zu sondieren und die Gewohnheiten von Wachen zu studieren, um dann unbeobachtet zuzuschlagen. Ein Fallbeispiel:

Im Straßenanzug mit Schlips und Kragen haben wir uns in den Rücken des Wachpostens begeben, sein Kollege ist in der Botschaft verschwunden. Per Tastendruck wird nun in den Schleichgang geschaltet, aus dem Inventar wählen wir den Piano-draht. Ein Klick und die Wache zappelt im Würgegriff. Als der Körper erschlafft, ziehen wir ihn in eine dunkle Ecke und tauschen hastig die Kleidung; auch für die erbeutete Uzi sind wir dankbar. In voller Uniform können wir nun in die Botschaft spazieren – dass der Posten uns trotz gänzlich anderer Physiognomie für den getöteten Partner hält, nennt man nicht unrealistisch, sondern Spielbarkeit...



Shooter ohne Egoperspektive: Den kahlen Schädel seines Helden hat der Spieler immer vor Augen – was bedeutet der tätowierte Barcode?



Während der Action sind extrem schnelle Reaktionen gefordert, denn das realistische Szenario verbietet ein Weiterleben nach dem Fangschuss



Selten hat ein Held sich so geschmeidig und lebensecht bewegt wie der Hitman. Diese Sequenz zeigt nur einige der Animationsphasen während eines Sprungs, der von der intelligenten Steuerung automatisch initiiert wird



Jede Waffe wird einzeln vorgestellt und muss vor jeder Mission auf ihre Wirksamkeit im jeweiligen Einsatzgebiet geprüft werden



Im Dschungel bewegt sich jede Pflanze absolut realistisch



Teamwork auf Dänisch: In dieser riesigen Wohnküche trifft man sich einmal am Tag zum Essen und Gedankenaustausch

■ Begeisterung und leise Sorge

Während unseres ausführlichen Probe-spiels hat uns zuallererst die Grafik beeindruckt. Eine Fülle an Details, gepaart mit absolut realistischen Animationen, und das ausgeklügelte Dynamikmodell mit exakt nachwippenden Pflanzen oder im Wind wehenden Fahnen bzw. Vorhängen machen das Spiel zum Hingucker erster Kajüte. Dass die Beleuchtungseffekte nicht in Echtzeit berechnet sind, schmerzt nur kurz, ein Marsch durch den stilvoll umgesetzten Dschungel stimmt uns sofort gnädig. Reale Lichtquellen seien für den zweiten Teil geplant, sagt man uns, „weil heutige Rechner sonst heillos überfordert wären“.

Auch die kombinierte Maus-Tastatur-

Steuerung hinterließ einen positiven Ersteindruck. Sobald man das Umschalten zwischen freier und fixer Verfolgerkamera raus hat, steuert sich Hitman wie ein Egoshoooter. Handling, Präsentation und Atmosphäre gaben somit keinen Anlass zur Sorge, die Fülle an Abstürzen, Grafikbugs (Clipping) und inhaltlichen Fehlern in der Betaversion hingegen schon. Das alles soll bis zum Dezember, also bereits in wenigen Wochen, ausgeräumt sein? Oder wird eine zum Weihnachtsgeschäft durchgepeitschte Veröffentlichung Hitman den Hit kosten? Projektleiter Janos Flösser beschwichtigt: „Das Spiel erscheint erst, wenn wir die Probleme im Griff haben! Wir arbeiten Tag und Nacht, schließlich sind die Pläne für eine Fortsetzung schon fertig...“ (mt)



„Hitman ist mehr als ein Spiel, es ist ein neues Konzept!“

Janos Flösser, Firmengründer von IO-Interactive und Projektleiter

● Hitman: Codename 47

Genre	Thinking-Shooter
Hersteller	IO-Interactive/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
erscheint	Dezember 2000

THE MOON



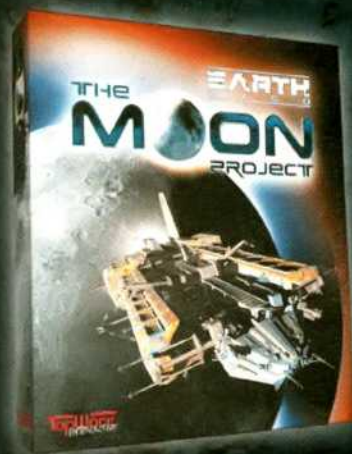
EARTH 2150

PROJECT

**DAS JAHR 2150
EINES DER DUNKELSTEN
KAPITEL IN DER GESCHICHTE
DER MENSCHHEIT**

Während die Lunar Corporation,
die Eurasian Dynasty und
die United Civilized States auf der Erde
zu einem bitteren letzten Gefecht rüsten,
wird auf dem Mond an einem geheimen
Forschungsprojekt gearbeitet.

Nur der Codename ist bekannt...."SunLight".



- Offizieller Nachfolger des erfolgreichsten 3D Echtzeit-Strategiespiels EARTH 2150
- Drei umfangreiche Kampagnen mit weit über 100 Missionszielen
- Mindestens 100 Stunden Singleplayer Spielspaß und unendliches Multiplayer Vergnügen
- Über 50 verschiedene Einheiten und Gebäude pro Fraktion
- Komfortabler Karteneditor und Skriptsprache für eigene Kampagnen
- Über 25 Multiplayerkarten für LAN, Internet und EarthNet
- Erhältlich als CD-ROM oder DVD-Version



**TopWare
INTERACTIVE**

www.moon-project.com

■ Sprechen wir doch mal über...

F1 Racing Championship



Alle elf VR-Cockpits gleichen denen des Jahrgangs '99, dazu gibts rund 20 auf Chassis und Pistenrand verteilte Kameras



Ein Karrieremodus ist nicht angedacht, aber beinharte Simulanten können per Telemetrie Fahrzeugdaten sammeln und in der Box ihr Auto tunen

Ubis neue Rennsimulation soll bahnbrechend werden: Im Interview verriet uns Projektleiter Stephane Decroix exklusiv, wie man sogar *Grand Prix 3* locker ausbremsen will.

Ende '97 setzte Ubi Soft mit *F1 Racing Simulation* eine Rekordmarke im Genre: Bunter, schneller und Spaßiger war kein anderes Game. Nur ein knappes Jahr später fuhr der Nachfolger dann aber am Geschmack vieler PC-Piloten vorbei – keine offizielle FIA-Lizenz, kaum Neuerungen. Seither ist es still geworden um das PS-starke Team aus Frankreich, doch im Frühjahr will man wieder Maßstäbe setzen. Wie, das wollten wir von Projektleiter Stephane Decroix wissen.

?: Wenn Ihre Simulation im Februar am Start steht, ist die F1-Saison 2000 längst Geschichte. Trotzdem setzen Sie auf die Daten von 1999 – warum?

SD: Aus den bekannten Gründen. Wir wollen eine absolut authentische Simulation mit allen nur greifbaren Daten über Pisten, Piloten und Teams. So was einzubauen, kostet eben viel Zeit.

?: Das klingt, als entstünde da ein Game für Profis...

SD: Auch, aber nicht nur. Einsteiger können mit ABS, Antischlupfregelung und einem unkaputtbaren Auto auf die Schnelle ihren Spaß haben. Es wird außerdem eine einblendbare Ideallinie und eine Anzeige des optimalen Gangs geben. Aber kein automatisches Bremsen vor Kurven oder andere Systeme, die dem Spieler alle Arbeit abnehmen. Wir legen das Handling so aus, dass letztlich jeder Mann in der Lage sein sollte, einen F1-Boliden auch ohne virtuelle Krücken um den Kurs zu zirkeln.

?: Eine Schönwetter-Sim für Sonntagsfahrer wirds aber wohl auch nicht?



Ein Blick auf die Entwicklung: Über einen am Auto montierten GPS-Empfänger werden die Koordinaten von Bordsteinen und Kerbs gesammelt; auf dem PC entsteht daraus der virtuelle Kurs – hier der Yachthafen von Monaco. Rechts davon wird am Benetton-Chassis gebastelt

SD: Nein, den Wechsel zwischen trockener und nasser Umgebung gab es ja schon bei der Racing Simulation 2. Natürlich verfeinern wir das System. Wenn es regnet, dann sammelt sich das Wasser an einigen Stellen auf der Strecke. Später trocknet die Ideallinie schneller ab als der restliche Asphalt. All das hat Einfluss auf die Fahrphysik – in der Realität und im Spiel. Luftfeuchtigkeit, Reifen- und Asphalttemperaturen werden ebenso berücksichtigt.

?: In der Presseinfo stand, die Kurse würden mit Hilfe eines GPS-Systems entwickelt. Was heißt das, was habe ich als Spieler davon?

SD: Wir sind jede der 16 GP-Pisten Meter für Meter mit dem Auto abgefahren, haben Videos gedreht und Bilder geschossen. Immer mit dabei: ein GPS-Empfänger, wie ihn Navigationsgeräte oder Flugzeuge zur Positionsbestimmung benutzen. Dadurch erhielten wir exakte X-, Y- und Z-Koordinaten von jedem Punkt der Strecke. Als Ergebnis wird im Spiel jeder Bordstein genau da stehen, wo er sich tatsächlich befindet. Erstmals bekommt man auf dem Monitor die Kurse exakt so zu sehen wie Schumi & Co. – was aufzeigen wird, wie erschreckend fehlerhaft bisherige F1-Games sind!

Außerdem können wir dem Spieler Freiheiten einräumen, die er bisher nicht hatte. Zum Beispiel wird man bei Boxenstopps auf Wunsch sein Auto komplett selbst kontrollieren und parken dürfen. An diesem Punkt haben andere Spiele bislang immer gerne getrickst. Einfach daher, weil das Auto beim Fahren in der engen Gasse sonst garantiert an falsch platzierten Polygonkanten hängen geblieben wäre.

?: Für größtmöglichen Realismus wurde eigens eine neue Engine entwickelt, ja?

SD: Korrekt, wir nennen sie „Revenge“. Alles, was wir von unseren alten F1-Spielen übernommen haben, ist die Erfahrung. Keine einzige Zeile vom Code, alles ist neu. „Revenge“ soll sich grundsätzlich für jede Art von Rennspiel eignen, es ist alles drin und dran: 32 Bit Farbtiefe, T&L, Multi-Texturing sowie Motion Capturing, Environment Mapping und so weiter. Der Simulationsteil berücksichtigt dabei Reifentemperatur und Luftdruck, Schlupf, Differenzial und vieles mehr. Und bei der KI spielen nicht nur übliche Werte wie individuelles Können oder Kampfgeist eine Rolle, sondern auch Fairness und Stress. Außerdem lernen die Computerpiloten im Rennen dazu, optimieren etwa ihre Linie.

?: Hört sich an, als wäre ein P3/500 bereits zu langsam...

SD: Nein, ein P2/400 mit 64 MB RAM sollte reichen. Der Speicher auf der Grafikkarte ist wichtig – mindestens 16 MB, wir empfehlen aber 32. Ansonsten ist die Grafik wieder in jeder Hinsicht skalierbar, sowohl nach unten wie nach oben.

?: Grand Prix 3 ist allerdings auch ohne Spitzenoptik auf die Pole gefahren. Besonders klasse fand ich, dass die Computergegner am Kurvenausgang realistisch beschleunigen – nicht so übermenschlich wie in vielen Rennsimulationen.

SD: Stimmt, das war gut gemacht. Ist bei uns ähnlich; die Computerpiloten müssen mit genau denselben physikalischen Gesetzen leben wie der Spieler. Das heißt, ein Auto kann am Limit bewegt werden, aber nicht darüber hinaus – ganz egal, wer am Steuer sitzt.

?: Aber ist die Computer-KI von GP 3 nach dem heutigen Stand der PC-Technik überhaupt zu toppen? So lange wie Geoff Crammond daran geübt hat...

SD: Heute ist morgen schon gestern, so schnell entwickelt sich das Racing-Genre weiter. Niemand steht hier lange auf der Poleposition! Vor allem dann nicht, wenn er auf die aktuellste Technologie verzichtet. Also, auch wenn GP 3 derzeit der König auf dem Asphalt ist, wird sich das spätestens im kommenden Frühjahr ändern.

?: Für Sie ist somit Fortschritt durch Technik das Geheimnis des Erfolgs?

SD: Eine F1-Sim ist eben technisch sehr anspruchsvoll. Da werden 22 Autos berechnet, dazu sehr komplexes 3D-Gelände – und das muss dann auch im Netzwerk klappen. Dabei kennt jeder Betrachter die Formel 1 live oder aus dem Fernsehen. Somit stellen wir uns dem schwersten aller möglichen Vergleiche, nämlich dem mit der Realität. Und da wollen wir möglichst gut aussehen. Letzten Endes erfüllt unsere Softwaretechnologie aber nur dann ihren Zweck, wenn sie Spaß macht. Das ist uns am wichtigsten. (Derek dela Fuente/rl)

● F1 Racing Championship

Genre	Formel-1-Simulation
Hersteller	Ubi Soft
Online-Info	www.ubisoft.de
erscheint	Februar 2001

Reif für die Abo-Insel?

EXKLUSIV!

Werben Sie einen neuen Joker-Abonnenten und erhalten Sie die neuartige Duellstrategie gratis!

Test ab Seite 54



Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden!

Haben Sie noch Fragen?
Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01

Verlangen Sie die Abo-Verwaltung!

Abonnenten aufgepasst!

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

Ihre Abo-Vorteile

- Eine der abgebildeten Top-Prämien 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 zwölf Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spielevollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

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

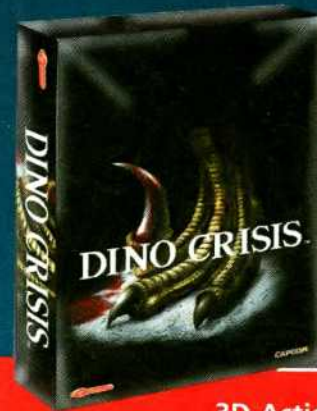
Achtung!

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:



F1-Simulation
Test in PCJ 9/00



3D-Actionabenteuer
Test in PCJ 8/00



WW2-Echtzeitstrategie
Test in PCJ 11/00



3D-Echtzeitstrategie
Test in PCJ 11/00

Battle Isle

Der Andosia Konflikt



Preisfrage für Strategieveteranen: Ist der *Andosia Konflikt* nun Teil vier oder fünf der traditionsreichen Serie? Salomonische Antwort: Weder noch – dieses Spiel ist eben in mancherlei Hinsicht anders!

Als *Battle Isle* anno 1991 das Licht der Amiga-Monitore erblickte, war das Strategiegenre um ein echtes Highlight reicher: Nicht nur optisch stark vom Konsolen-Vorbild *Nectaris* beeinflusst, boten die Entwickler von Blue Byte hier spannende Hexfeld-Taktik auf dem vertikal geteilten Bildschirm. Während die eine Partei ihre Truppen verlegte und Nachschub aus Lagerhäusern anrücken ließ, koordinierte die Gegenseite ihren Angriff. Die ausgewogene Mischung aus Boden-, Luft- und Seestreitkräften, der unterhaltsame Simultanmodus für zwei sowie nicht zuletzt der Umstand, dass siegreiche Verbände im Lauf einer Mission zu Elitetruppen hochgezüchtet werden konnten, ließen vergessen, dass es mit der KI des Computergegners nicht allzu weit her war.

Auf zwei Datadisks folgte 1994 der berühmte Nachfolger, welcher die Stärken konsequent ausbaute und um hübsche 3D-Kampfsequenzen erweiterte – die Vollversion in PC Joker ließ Ausgabe 1/97 bald zum begehrten Sammlerstück werden. Weniger Erfolg war dem 1995 veröffentlichten *Battle Isle 3* beschieden, wo Schwächen im Design sowie die mittlerweile altbackene Optik nur vergleichsweise bescheidene 73 Prozentpunkte wert waren. 1997 schließlich läutete man in Mülheim mit *Incubation* offiziell die „Battle Isle Phase 4“ (so der Untertitel) ein und ging mit der taktischen Simulation einer kleinen Spezialeinheit neue Wege. Die Fans waren allerdings verwirrt: Sollte das nun „Battle Isle 4“ sein, wenn ja, wie würde der fünfte Teil aussehen? Oder wartete man in Wahrheit immer noch auf Part vier? Um diesen Spekulationen ein Ende zu setzen, beschloss Blue Byte, die Zahlen endgültig aus dem Titel zu verbannen – *Der Andosia Konflikt* war geboren.

Rund 30 Jahre sind vergangen, seit Serge-

ant Bratt unter dem Kommando von Captain Rachel Rutherford auf dem Planeten „Scayra“ nach Aliens und ihren Opfern gefahndet hat. Mittlerweile hat sich der *Incubation*-Held zum General hochgearbeitet, seine ehemalige Geliebte hingegen gilt als vermisst. Da taucht wie aus dem Nichts die Sekte der „Kinder von Haris“ auf und überzieht das Gestirn „Chromos“ mit Krieg. Die souveränen Siege der Hohepriesterin locken endlich auch Bratt aufs Schlachtfeld, wo ihn eine böse Überraschung erwartet: Seine Gegenspielerin ist niemand anderes als die Mutter seiner Kinder – Rachel hat sich mit Hilfe der Andosia-Droge ewige Jugend und ein gottgleiches Charisma erkaufte!

Die beiden Kontrahenten liefern sich nun in zwei Kampagnen erbitterte Gefechte um die Inseln von Chromos. Obwohl der General zwei Missionen mehr durchstehen muss (seine Kampagne umfasst zwölf, die der Kinder von Haris nur zehn Einsätze), bleibt die spannende und vor allem glaubwürdig konstruierte Rahmenhandlung bis auf den Abschluss praktisch identisch. Wenn Bratt also einen Flughafen stürmen soll, sieht das Briefing auf der anderen Seite dessen Verteidigung vor. Nur wer beide Feldzüge absolviert hat, kommt daher in den Genuss aller taktischen Finessen der jeweiligen Anführer. Und davon gibt es reichlich, denn auch am rundenorientierten Spielprinzip des klassischen *Battle Isle* ging die Zeit nicht spurlos vorüber. Viel war im Vorfeld spekuliert worden, wie genau denn nun die angekündigte Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie aussehen würde. Das Ergebnis ist leicht zu erklären, aber schwer zu meistern: Im Gegensatz zu früher umfasst die taktische Phase jetzt sowohl Bewegung als auch Aktionen – ganz wie man es aus typischen Genvertretern wie beispielsweise der SSI-Reihe um den *Panzer General* kennt. Man darf seine Infanteristen, Panzer, Flugzeuge, Schlachtschiffe und Reparaturtrupps also so lange bewegen, reparieren, aufladen oder feuern lassen, bis alle Aktionspunkte verbraucht sind. Ein von der Einheit bzw. ihrem Aufrüstgrad abhängiger Bewegungsradius gibt unterdessen Aufschluss darüber, ob nach einem Vorstoß noch ein Angriff möglich ist.

Viel Zeit bleibt dem Feldherrn allerdings nicht für derlei Überlegungen, denn



Der transparente Kreis gibt die maximale Zugreichweite einer Einheit an, unterschiedliche Schattierungen entsprechen der Anzahl von möglichen Schüssen

**Radikal
neuartig!**



Ärgerlich: Präzise Züge sind in den höheren Kamerapositionen fast unmöglich



Eine Erz- und Aldiniummine gehören ebenso zur Basisausstattung wie ein Kraft- und ein Pumpwerk



Die Kampfanimationen sind hübsch anzusehen, lassen sich aber auch abschalten

während er seine Truppen dirigiert, tickt unbarmherzig die Uhr. Zwar lässt sich jederzeit der Pausenmodus aufrufen, doch können dann keine Befehle erteilt oder Zustandsmenüs eingesehen werden. Hat man also zu viel Zeit mit dem sorgfältigen Positionieren der Sturmtruppen vertrödeln und will dennoch vor Ablauf des Limits Nachschub an die Front karren, bleibt nur der Griff zu den erwähnten Echtzeitfeatures: Per Zugrathmen werden beliebig viele Einheiten in Kampfgruppen zusammengefasst, mit einer Kennziffer von null bis neun markiert und auf zuvor definierten Pfaden losgeschickt. Anschließend rücken die Kameraden selbsttätig und möglichst zügig zum Ziel vor – die in frühen Betaversionen noch automatisch aktivierte Bremse schnellerer Units wurde gottlob wieder aus dem Spiel entfernt. Läuft die verfügbare Frist endgültig ab oder entschließt man sich, seine Runde vorzeitig zu beenden, ist der (Computer-) Gegner am Zug. Inzwischen kümmert sich der Spieler auf einer (meist) separaten Insel um den Auf- bzw. Ausbau seiner wirtschaftlichen Basis. Wie im Echtzeitgenre üblich werden Eisenerzminen zur Rohstoffgewinnung errichtet, der Aldiniumabbau deckt in Verbindung mit Kraftwerken den Energiebedarf ab, Pumpstationen kühlen sämtliche Einrichtungen mit Meerwasser. Es folgen Fabriken für mobile und stationäre Einheiten sowie die überaus wichtige Akademie. Hier lassen sich neue Produktionsmethoden, Materialien und Baupläne entwickeln, welche eine Grundvoraussetzung für den militärischen Erfolg darstellen: Liefert die Basisinsel nicht genügend Nachschub, versickert die Offensive auf der Kampfinsel; produzieren Aldinium- oder die erst zu erforschenden Wind-, Solar- und Gezeitenkraftwerke nicht ausreichend Strom, fehlt den Versorgungspanzern an der Front die nötige Energie, um beschädigte Kameraden instand zu setzen.

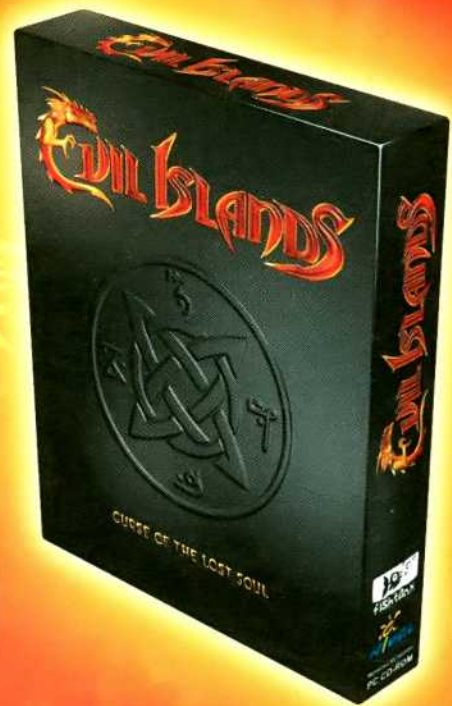
Da die einzelnen Missionen einer Kampagne direkt ineinander übergehen (Forschungsstand, Basis und Einheiten werden in der Regel unverändert übernommen), ergeben sich durch diese Mischung aus Taktik- und Aufbauelementen einige interessante Möglichkeiten. So ist man speziell in den ersten Missionen keineswegs gezwungen, den Feind wie vorgesehen unverzüglich anzugreifen. Wer stattdessen seine verfügbaren Kampfeinheiten

Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL

In einer Welt bevölkert von grausamen Monstern und heimtückischen Zauberern, in der Schwert und Magie das einzige Gesetz sind, wird es dem Bösen stets gelingen, Deinen Pfad zu kreuzen. Meistere den kalten Stahl und die hohe Kunst der Magie. Sei Krieger und Diplomat.

- Die besten Elemente aus Strategie und Rollenspiel
- Drei Inseln mit einzigartigen Bewohnern, Kulturen, Monstern und klimatischen Bedingungen
- 3D-Oberfläche mit realen Wetterbedingungen und Nacht- / Tagwechseln
- Veränderungen von Ausrüstung, Gesundheit und Eigenschaften sind im Spiel an den Figuren zu erkennen
- Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche können nach dem Baukastenprinzip selbst erschaffen werden
- Bewegungsarten: Gehen, Laufen, Kriechen und Schleichen
- 80 Missionen mit bis zu 100 Stunden Spielspaß
- Internet- und LAN-Mehrspieler-Modus



„Ersteindruck: Sehr gut“
[PC Games 8/00]

„Fishtank hat mit diesem Titel einen viel versprechenden Fisch an der Angel“
[PC Player 8/00]

„...taktische Möglichkeiten ohne Ende“
[PC Joker 8/00]

www.evil-islands.com • www.fishtank-interactive.com • www.nival.com

Produktinfo 013

Lösungsbuch von PRIMA GAMES



Die Wirtschaftsinsel



günstig postiert, kann sie getrost über Stunden hinweg am gleichen Fleck stehen lassen und in der Zwischenzeit kräftig Basenbau und Forschung betreiben. Während die Soldaten automatisch jeden Gegner aufs Korn nehmen, der sich in ihr Sicht- bzw. Schussfeld wagt und somit nur selten einer Reparatur bedürfen, erfindet man in der Heimat die Edelstahlproduktion, verbesserte Gebäudetypen und Upgrades für neue Truppengattungen. Ist schließlich der maximale Tech-Level einer Mission erreicht (im Laufe des gesamten Spiels lassen sich ca. 340 für beide Seiten identische Technologien entwickeln), stellt man eine schlagkräftige

Armee auf die Beine und schickt sie gegen den Feind – Tankrush. Dafür, dass das Ganze nicht in eine reine Materialschlacht ausartet, sorgen zum einen die begrenzten Erzvorkommen. Zum anderen ist jedoch auch wieder das bewährte Erfahrungssystem mit von der Partie: Jeder Angriff und jeder Kill steigert die Leistungsfähigkeit der siegreichen Einheit. Zwar dauert es einige Zeit, bis die Jungs zur Elitetruppe aufgestiegen sind, doch lohnt die Mühe. Ein kleiner Drei-Sterne-Verband nimmt es bei geschicktem Taktieren mit einem ganzen Heer von Anfängern auf! Auch führen nicht immer dieselben Stra-

tegien zum Ziel, denn unterschiedliche Landschaftstypen, Witterungsbedingungen und Tageszeiten erfordern ganz eigene Vorgehensweisen. Mal wird die gegnerische Artillerie durch Luftangriffe zermürbt, dann wieder müssen die feindlichen Nachschublinien durch Guerillavorstöße lahm gelegt werden. Wer etwa die Stromversorgung seines Widersachers kappt, indem er die in regelmäßigen Abständen aufgestellten Energieverteiler zerstört, hat leichtes Spiel mit vorgeschobenen Geschütztürmen und anderen stationären Einheiten. Weiterhin sind Feinheiten wie verschiedene Trefferflächen zu beachten. So kann es

Die Kampfinsel



sich durchaus lohnen, auf den Angriff mit einem Schützenpanzer zu verzichten, wenn dieser dafür vier schwere Infanteristen in den Rücken einer gegnerischen Streitkraft befördern kann, wo sie ungleich mehr Schaden anrichten. Auch die erwähnten Wettereffekte beeinflussen das Kampfgeschehen: Während Dunkelheit und heftiger Schneefall die Sensorreichweite beeinträchtigen, behindern vom Regen aufgeweichte Berghänge das Vorankommen der schweren Einheiten. Hingegen fehlen die ursprünglich geplanten Reichweitenvorteile höher postierter Stellungen – kein großer Verlust, das ständige Abwägen von Sichtwinkeln und Feu-

erlinien ist ohnehin kompliziert genug. Das generell knapp bemessene, mit dem Anwachsen der eigenen Armee jedoch in Minutenintervallen verlängerte Zeitlimit tut ein Übriges, um unerfahrene Strategen in Panik zu versetzen. Dabei besteht eigentlich kein Grund dazu, schließlich bleibt dem in drei Stufen einstellbaren Computergegner exakt derselbe Spielraum. Wer mag, darf auch versuchen, die feindlichen Linien zu überrennen, indem er unmittelbar nach dem schnellen Vorrücken seine Züge beendet. Da die Wirtschaft in Echtzeit abläuft, werden währenddessen nur wenige Einheiten produziert. So kann man gelegentlich eine

Stellung einnehmen, bevor der befürchtete Nachschub eintrifft und die Bemühungen erschwert. Kurzum: Die Zeit spielt eine wichtige Rolle bei der Eroberung von Chromos und kann auf verschiedenste Art und Weise genutzt werden. Gänzlich zeitgemäß präsentiert sich der Planet auch optisch von seiner besten, nämlich dreidimensionalen Seite. Die beiden vorgegebenen Kameramodi (freier Blick oder auf eine bestimmte Einheit fokussiert) erlauben sowohl detaillierte Nahaufnahmen als auch die Sicht aus größter Höhe auf das hügelige Gelände und seine teilweise animierte Flora und Fauna. Zum Kampf wird auf eine Nahan-

Beispielmission



Briefing: Während General Bratt die politische Lage erklärt, schwenkt die Kamera bereits über die Insel und vermittelt allgemeine Eindrücke von der geografischen Situation



Um den Weg über das unüberwindliche Gebirge zu öffnen, muss dieser Tunnelleingang erobert werden



Nachdem die gelandeten Truppen ihre Stellung gesichert haben...



Zwischendurch verlangsamt ein überraschender Wintereinbruch den Vormarsch des Heeres



...und die Weiterentwicklung der Kampfbomber vorangetrieben



...wird die Produktion von Artillerieeinheiten in Auftrag gegeben...



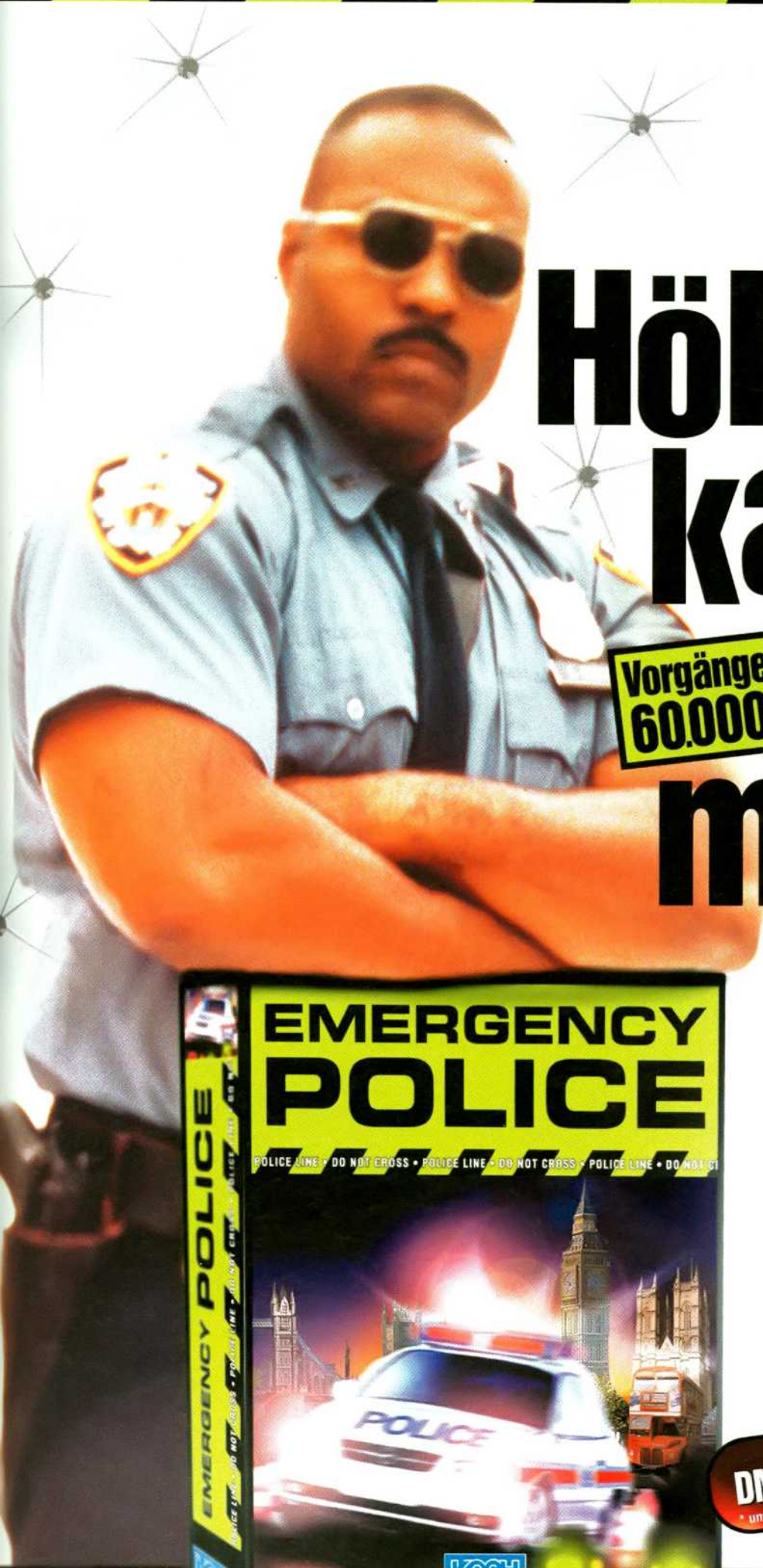
Nachdem die umliegenden Hügel erobert wurden, bestreicht die Artillerie das Zielgebiet



...den Rest erledigen die Bodentruppen

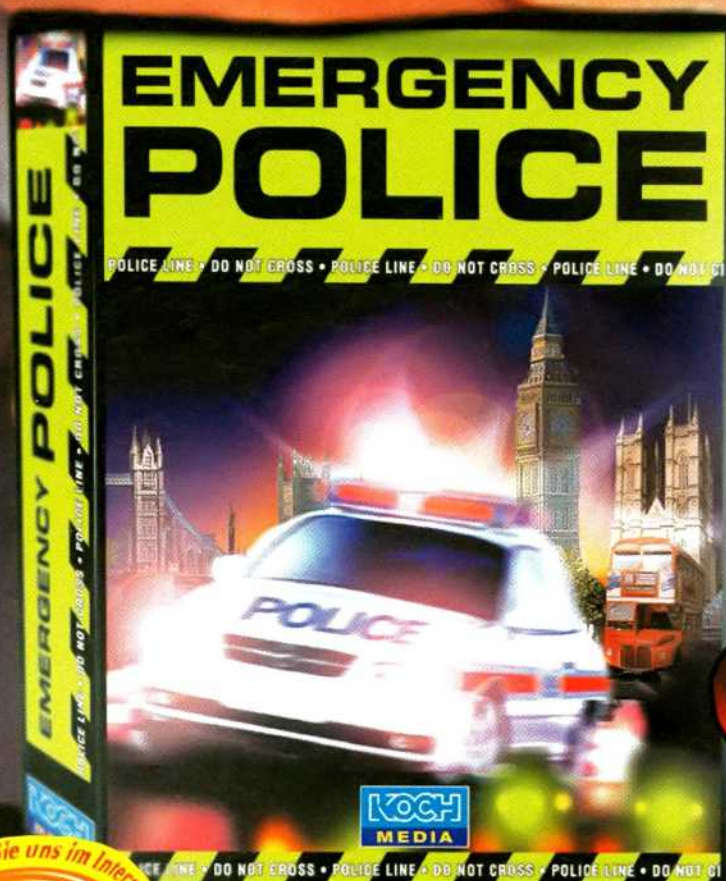


Die Luftwaffe wurde diesmal nicht benötigt, steht aber in der nächsten Mission zur Verfügung



Diesen Höllen-Job kann nur einer machen!

**Vorgängerversion
60.000x verkauft!**



Fünfzehn Szenarien warten darauf, von dir bewältigt zu werden. Dabei wirst du auf verschiedenste Situationen treffen. Die Rettung von Geiseln, eine Massenvergiftung auf dem Volksfest oder das Einfangen eines Löwen, der entwichen ist, verlangen dir alles ab. Entwickle die richtige Strategie um das Leben von Unschuldigen zu retten. Und vor allen Dingen, tu es schnell!

- Detailgenaue 3D-Grafik in isometrischer Ansicht
- 15 realistische Einsatzszenarien
- Ca. 40 verschiedene Einsatzfahrzeuge und Einsatzkräfte
- Volle Kontrolle über Fahrzeuge und Einsatzkräfte
- Stimmungsvoller Soundtrack in CD-Audio-Qualität
- ECD000559K

DM 69,95*
* unverbindliche Preisempfehlung

Worauf wartest Du noch?



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

Produktinfo 014



Die Zwischensequenzen im Comicstil sind leider lieblos gestaltet und daher eher hässlich

Wetterbedingungen sowie Tag- und Nachtwechsel beeinflussen Sichtweite und Geschwindigkeit der Einheiten



Der Häuserkampf in der Hauptstadt Hallwa ermöglicht zahlreiche Umgehungsmanöver

Unbarmherzig tickt die Uhr

sicht der Kombattanten umgeschaltet. Zwar lässt sich diese auch deaktivieren, um den Spielfluss nicht zu stören, doch zaubern die technisch fortgeschritteneren Waffensysteme ein sehenswertes Feuerwerk auf den Screen, welches in der gebräuchlicheren Überkopfsicht weitgehend verpufft. Auch der Rest vom Grafikfest hinterlässt einen sehr guten Eindruck: Verschiedenstes Terrain

sorgt mit Vulkankratern, Sümpfen und verschneiten Gebirgszügen für optische Abwechslung, Sonnenaufgänge blenden den Spieler mit schicken Lensflares. Allein die sternklaren Nachtszenarien sind eine Spur zu düster ausgefallen.

Auch die überwiegend ruhigen Begleitmelodien fördern die Atmosphäre, lediglich die deutsche Sprachausgabe kann nicht hundertprozentig überzeugen: Die Stimme von Hohepriesterin Rachel bleibt selbst in dramatischen Momenten emoti-

onsarm. Was hingegen wirklich enttäuscht, sind die zwischen den Missionen eingestreuten und für das Verständnis der Rahmenhandlung relativ wichtigen Videos. Die erschreckend schlampig ins Computerformat übertragenen Zeichnungen des Comickünstlers Alexander Lozano wurden mehr schlecht als recht miteinander verknüpft, häufige Zooms auf kaum nachbearbeitete Bildausschnitte verschlimmern den Eindruck noch. Doch Schwamm drüber, schließlich verbringt

Ganz persönlich

Der Wirtschaftsteil könnte mir schon gefallen, gäbe es da nicht den aufwendigen Taktikpart. In jeder Mission habe ich mich erst mal eingegraben und dem Basisaufbau zugewandt – wobei mich das von Hand zu verlegende Röhrensystem fast schon an *Die Siedler* erinnert. Na, dann erfinde ich mal noch ein Stündchen und lasse dann Kollege Trille übernehmen. Der wirds schon richten...

Timo



Stubenhocker, auf dem Schlachtfeld spielt die Musik! Was man hier mit den verschiedenen Spezialtruppen alles anstellen kann, macht doch den eigentlichen Reiz aus – umkreisen, einkesseln, zuschlagen. Wirklich genervt hat mich aber das gnadenlose Zeitlimit: Bei *Panzer General* überlege ich oft minutenlang vor einem einzigen Zug; hier habe ich zehn Minuten für 30 Züge!

Trille



Ich sitze mal wieder zwischen allen Stühlen. Zum einen gefällt mir das taktische Schlachtfeld trotz der zugegeben lästigen Zeitbegrenzung, zum anderen bastle ich gerne an meiner Basis – obwohl dieser Teil schwerlich originell zu nennen ist. Um *Battle Isle* zu lieben, genügt es aber nicht, sich für Aufbau ODER Strategie zu interessieren, dieses Spiel verlangt BEIDES!

Markus



Die Zoomfunktion enthüllt nette Details wie sich im Wind wiegende Bäume

man etwa 99,7 Prozent seiner Zeit vor der hübschen Spielgrafik. Da lässt sich so ein Ausrutscher schon mal verkraften... Unter dem Strich liefert Blue Byte mit dem *Andosia Konflikt* zweifellos eines der originellsten Strategiespiele der letzten Jahre – und einen würdigen Nachfolger für die traditionsreiche *Battle-Isle*-Serie; auch wenn die sich aus der Verschmelzung verschiedener Runden- und Echtzeitelemente ergebenden Neuerungen selbst Veteranen radikal erscheinen mögen. Wer nicht

bereit ist, mindestens eine Stunde für die reine Einarbeitungszeit zu opfern, sollte besser die Finger von *Andosia* lassen, auch wenn es so verlockend präsentiert wird wie hier. Erst nachdem man die grundlegenden Spielprinzipien sowie die auf den ersten Blick verwirrenden, jedoch durchaus logisch und übersichtlich angeordneten Menüs durchschaut hat, offenbaren sich die eigentlichen Qualitäten dieses unorthodoxen Aufbau-Taktik-Mixes. Und das sind wie gesagt nicht wenige! (mz)



Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Innovativer Mix aus Aufbau- und Rundenstrategie

85 %

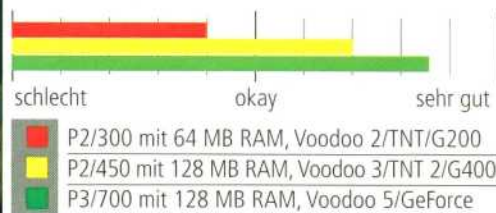


Grafik 83%
Sound 79%

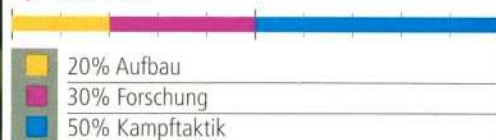
Steuerung 80%
Motivation 87%

Hersteller	Blue Byte
Online-Info	www.battleisle.de
Preis	ca. 99,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser P3/700 mit 128 MB) und Win 95/98/2000/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Grafikbeschleuniger der zweiten Generation erforderlich, besonders die Kampfanimationen profitieren von 3D-Brillen
Sound	Qualität und Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Multiplayer	bis zu 8 Spieler in 2 Teams auf 10 Extrakarten, wahlweise über Netzwerk oder Internet, eine CD-ROM pro Rechner erforderlich

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile





Für jede der 20 Missionen rüstet man bis zu 18 Soldaten einzeln aus; spezielles Equipment wie Panzeranzüge, Raketenrucksäcke oder Mini-Mechs kommt nur selten zum Einsatz



Die filmreife Polygongrafik spart nicht mit Explosionen und Lichteffekten

Starship Troopers Terran Ascendance

Vom Roman zum Film, vom Film zum Computerspiel: Echtzeitschlachten gegen Insekten aus dem Weltraum nach Robert A. Heinlein.

Das Szenario kennen SF-Leser seit 1959, vor drei Jahren ließ Paul Verhoeven die Menschheit auch im Kino gegen die käferartigen „Klendathu“ antreten. Der Film ist wegen seines militanten Zynismus nach wie vor sehr umstritten, das Spiel eher 3D-Actionstrategie von der Stange: Auf den optionalen Übungseinsatz im Trainingscamp folgt eine Kampagne mit 20 Missionen – die alle nach ein und demselben Schema ablaufen.

Um den auch gerne abschätzig „Bugs“ genannten Aliens so richtig die Fliegenklatsche zu zeigen, verteilt der Kammerjäger

ger vor dem Monitor bis zu 18 Soldaten auf drei Teams. Die für jeden Auftrag neu zusammengestellten Einsatzkommandos rüstet man individuell mit Flammenwerfer, Panzerfaust oder Lasergewehr aus. Auch Granaten, Nachtsichtgerät oder Verbandspäckchen leisten gute Dienste; ab und zu stiftet das Oberkommando noch Kampfanzüge und Mini-Mechs. Ebenfalls rar sind Spezialisten, die sich als Sanitäter, Aufklärer oder Psi-Spion (um Alien-Käfer gegen die eigene Rasse aufzuhetzen) einsetzen lassen. Steht die Truppe, gehts per Abwurfshuttle direkt ins Zielgebiet, wo



Wie im Film sind die Bugs zahlenmäßig deutlich in der Übermacht; überlebende Trooper profitieren im nächsten Einsatz von ihren Erfahrungen



Mitleid bekommst Du geschenkt.

etwa die Ausgänge eines Käferbaus einzuschern sind, man einen „Brain-Bug“ dingfest machen oder eine Batterie „Plasma-Bugs“ ausschalten soll.

Da der Hersteller in eine Filmlizenz investiert hat und Paul Verhoeven die Krabbler einst ohnehin per Computer auf die Leinwand brachte, ist der Wiedererkennungswert hoch: Eklige Viecher in 15 Varianten bevölkern gut animiert das weit einsehbare Kampfgebiet. Die stilecht texturierten Dünen, Felsplateaus und Cañons bestehen aus Polygonen, sind dreh- wie zoombar und setzen eine 3D-Beschleunigerkarte im Rechner voraus. Lichteffekte wie grelle Explosionen, Suchscheinwerfer oder Lensflares sorgen hier ebenso für Movie-Atmosphäre wie die martialischen Soundeffekte und Rückmeldungen der eigenen Truppe.

Eine weitere Gemeinsamkeit mit der Filmvorlage ist das arg ungerechte Kräfteverhältnis: Widerliche Kampfinsekten so weit das Auge reicht, doch die Verluste in den eigenen Reihen können nur zwischen den Missionen ersetzt werden. Und sollte gar der kommandierende Offizier fallen, gilt der Auftrag als verloren. Das kommt wegen Defiziten in der Steuerung aber leider nicht selten vor. Zugraben, Gruppenauswahl und Hotkeys für Angriff, Verteidigung, Feuer halten etc. sind als gängige Genrestandards auch hier zu finden, nicht jedoch eine frei bewegliche Verfolgerkamera – der Blickwinkel ist stets auf einen zuvor ausgewählten Soldaten fixiert.



Als direkte Folge lassen sich Feinde in großer Entfernung oft nur schlecht ausmachen, während man im Nahkampf praktisch sofort die Übersicht verliert. Wem kann man das Spiel also empfehlen? Am ehesten wohl Fans des Films, die mit Begeisterung an Truppenformationen tüfteln. Wer einfach nur taktische Action auf 3D-Schlachtfeldern ohne lästigen Basenbau sucht, findet im artverwandten *Ground Control* den ausgereifteren und insgesamt viel unterhaltsameren Genrebeitrag. (rf)



Starship Troopers Terran Ascendance

3D-Echtzeitstrategie zum Film

68 %

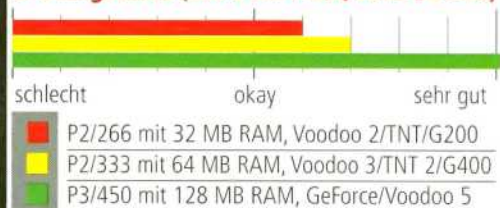


Grafik 75%
Sound 70%

Steuerung 63%
Motivation 66%

Hersteller	Blue Tongue/Hasbro Interactive
Online-Info	www.hasbro-interactive.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	Sprache und Screenexte englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	für Geübte
Datenträger	1 CD, ca. 800 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM (besser P3/450 mit 64 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigung über Direct3D oder OpenGL erforderlich, für 3D-Brillen bedingt geeignet
Sound	Tastatur, Maus
Eingabe	nein
Multiplayer	nein

Leistungcheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile





Neid mußt Du Dir erarbeiten.

Squad Leader

Rundenstrategie à la *Jagged Alliance* hat eine feste Fangemeinde, also liefert Hasbro jetzt Nachschub – in historischer Verpackung.

Als Squad Leader ziehen Sie mit Ihren Einheiten an die Westfront des Zweiten Weltkriegs. Drei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen stehen zur Auswahl, alle Schlachten finden im Jahr 1944 statt: US-Truppen wagen die Landung in der Normandie, Briten segeln per Fallschirm nach Arnheim und die Deutschen starten ihre letzte Offensive in den Ardennen.

Sobald Sie sich durch das trockene Tutorial gekämpft haben, stellen Sie zwei oder

Klassische Rundenstrategie ohne Klasse

mehr Platoons aus je fünf Soldaten zusammen. Jeder Krieger hat dabei besondere Qualitäten wie Zielsicherheit oder Kraft, die sich im Verlauf der Kampagne entwickeln lassen. Plump wirkt allerdings der Versuch, den Pixelmännchen durch biografische Kurzeinblendungen wie „nach dem Krieg möchte ich heiraten“ oder „ich habe Harvard mal von außen gesehen“ eine Persönlichkeit verpassen zu wollen. Sind die Truppen mit Waffen von Mörsern über MGs bis hin zu Karabinern versorgt, verpulvern sie ihr Kontingent an Aktionspunkten für Bewegung, gezielte oder sporadische Schüsse, Granatwürfe usw. – ganz so wie man das aus Reihen wie *Warhammer* oder *UFO* kennt. Die Maussteuerung ist hier ebenso umständlich, mit den Tastaturshortcuts klappt es besser. Im höchsten der drei Zoombereiche ist sogar die Isografik recht hübsch, das Terrain kann in verschiedenen Höhenstufen (Gebäude mit und ohne Dach etc.) dargestellt werden.



Landung in der Normandie: Die roten Quadrate kennzeichnen die Positionierungsphase, in der die optimale Startaufstellung gesucht wird



Auf diesem Screen wird die für den jeweiligen Einsatz geeignete Truppe bewaffnet, jeder Soldat verfügt über ein begrenztes Inventar



Durch die verschiedenen Höhenstufen können Gebäude wahlweise mit oder ohne Dach dargestellt werden

Am Ende scheitern alle guten Ansätze aber am langatmigen Gameplay: Wer seine Zeit für überlegtes Taktieren nicht mit zäher Atmosphäre erkaufen möchte, greift besser zu WW2-Strategie wie in *Panzer General* oder *Jagged Alliance 2* auf Platoon-Ebene. (mt)

Squad Leader

Altbackener Aufguss eines zeitlosen Spielprinzips

64 %

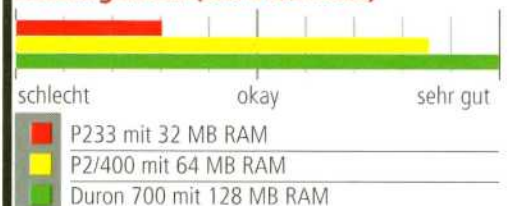


Grafik 65%
Sound 63%

Steuerung 69%
Motivation 62%

Hersteller	Microprose/Hasbro
Online-Info	www.microprose.de
Preis	ca. 79,- DM
Sprache	deutsche Anleitung und Menütexte, deutsche Sprachausgabe nur bei deutschen Truppen
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	5 Stufen
Datenträger	1 CD, 320 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/400 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	2D-Isografik in 800 x 600 Pixeln, 3D-Beschleuniger und -Brillen werden nicht unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten/Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	2 Spieler gegeneinander im LAN oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel)



Spielanteile



Patrizier II.

Geld und Macht

Zeit zu handeln!

November 2000.



www.de.infogrames.com

Zeus: Herrscher des Olymp



Erst *Caesar*, dann *Pharao*, jetzt *Zeus*: Impressions arbeitet sich in der Geschichte zurück und vom Imperator über den Gottkönig zum olympischen Übervater nach oben. Gilt das auch für die Qualität des neuen Teils der Aufbau-Saga?

Acht Jahre ist es nun schon wieder her, dass *Caesar* erstmals Städtebau à la *Sim City* mit einem Hauch von Kampftaktik verknüpfte – die Fortsetzung des Bestsellers lieferten wir unseren Lesern zur Ausgabe 5/00 in Vollversion. Anno 1998 rief Impressions die PC-Legionen zum dritten und letzten Mal ins antike Rom, ehe die Reihe vor einem Jahr mit *Pharao* erfolgreich fortgesetzt wurde. Es folgte Frauenpower mit einem Add-on rund um *Kleopatra*, jetzt war die Zeit reif für eine göttliche Reinkarnation des Vollprogramms: *Zeus* macht exakt da weiter, wo die schöne Ägypterin aufgehört hat. Die Grafik wirkt nun comic-hafter, ansonsten scheint sich auf den ersten Blick nicht viel getan zu haben. Sicher, die zahlreichen Sprites wandeln etwas

geschmeidiger auf den Straßen der griechischen Antike und es wurden Höhenstufen eingebaut, doch mit dramatischen Neuerungen wollte man in Cambridge seine Fans offenbar nicht verstören. Im Ergebnis ist die Optik altbacken, denn wirklich zeitgemäß war die verwendete Iso-Engine bereits 1999 nicht mehr. Dafür hat das Team um Chefdesigner Chris Beatrice die Benutzeroberfläche überarbeitet, was mehr Steuerkomfort verspricht: kaum noch Extrascreens, fast alles lässt sich über die Menüleiste am rechten Bildschirmrand erledigen. Für Übersicht bürgt unterdessen der alte Kniff, die Lebewesen überdimensioniert darzustellen. Das ist im Genre üblich, aber nicht nach jedermanns Geschmack – auch wenn es viele Details erkennbar macht.

Die niedrigste Auflösung (640 x 480 Pixel) der Vorgängermodelle wurde ersatzlos gestrichen, weshalb man jetzt nur mehr zwischen 800 x 600 und 1024 x 768 Bildpunkten wählen kann. Die dem jeweiligen Geschehen angepasste Begleitmusik ist meist griechisch unauffällig, die Soundeffekte (Hämmern, Wasserrauschen etc.) sind unspektakulär, Sprachausgabe gibt es nur zum Briefing am Anfang der Missionen. Das effektvolle Intro ist qualitativ hochwertig, auf Zwischensequenzen wurde leider verzichtet. Trotzdem ist *Zeus* im Vergleich zu *Pharao* das modernere Spiel, was es in erster Linie den Verbesserungen im Missionsdesign zu verdanken hat. Sieben Kampagnen mit insgesamt 45 Abschnitten werden geboten; jeder davon ist in rund einer Stunde



lösbar. Diese Struktur ermöglicht auch Gelegenheitsspielern, mit dem Titel warm zu werden, zumal die Verwaltung einer Siedlung leichter denn je von der Hand geht. Egal wie exzentrisch man baut, irgendwie kommt die Wirtschaft schon ins Rollen. Und es muss ja nicht jede Stadt gleich so gut aussehen wie der Wein von Mykonos schmeckt...

Die Aufgabenstellungen der einzelnen Missionen sind thematisch interessant. Da sollen Sie etwa Athen aufbauen oder das goldene Vlies erobern. Zudem gibt es drei freie Spielvarianten, eine mit wirtschaftlichem, eine mit militärischem Schwerpunkt und einen Sandkastenmodus ohne jegliche Vorgaben – ein Editor wird wahrscheinlich per Patch nachgereicht. Neulinge dürfen den Umgang mit

Steuerung und Göttern in einem 16-teiligen Tutorial üben.

Immerhin zwölf „Olympioniken“ wie Athene oder Poseidon muss der Spieler hier huldigen, um göttliche Unterstützung in Form von himmlischen Heerscharen oder verbesserter Agrarwirtschaft zu erfahren. Wer allerdings auch nur einen von ihnen links liegen lässt oder gar verärgert, hat dagegen mit dem geballten Zorn der Chefetage zu rechnen: Jeder der Allmächtigen verfügt über sein Lieblingsmonster (siehe Box), das ordentlich Randalen in der Stadt des Spielers machen kann. Halbgott Herkules ist zwar auf den Kampf gegen solche Ungeheuer spezialisiert, schreitet aber nur zur Tat, wenn sein Tempel steht und man seine Forderungen (etwa nach Nahrungsvorräten und Geld)

erfüllt. Gelegentlich tragen zanksüchtige Götter ihre Rivalitäten auch auf der Erde aus, was ebenfalls verheerende Folgen für die Städte hat.

Ehe eine Siedlung attackiert werden kann, muss man sie freilich erst mal gebaut haben. Ergo beginnt das Spiel wie gewohnt mit dem Abstecken von Parzellen für Wohnhäuser, von denen es neuerdings zwei Arten gibt. In regulären Behausungen leben Arbeiter, während Quartiere für die Elite später verschiedene Typen von Soldaten hervorbringen. Essen wollen Arm und Reich gleichermaßen, weshalb auf geeignetem Grund Getreide- und Rübenfarmen zu errichten sind. Fischerboote werden

Die Götter müssen verrückt sein



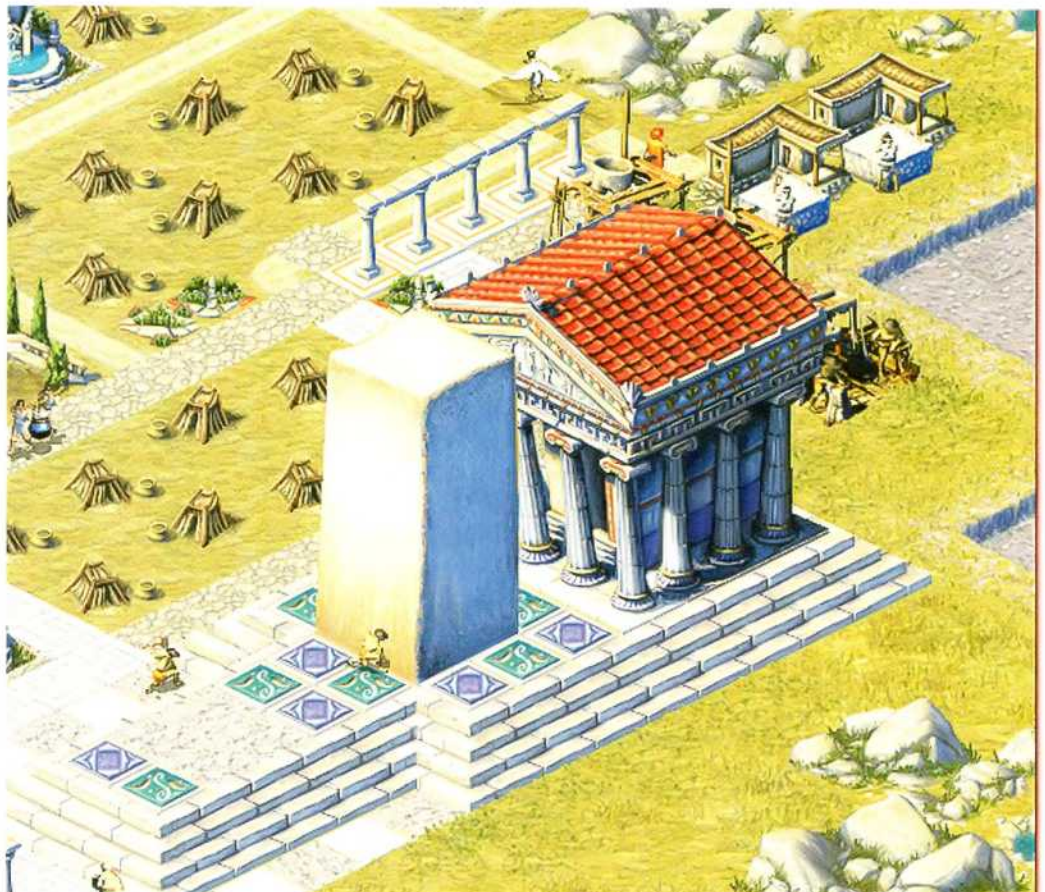
Potzblitz: Hephaistos, Gott der Schmiedekunst, ist sauer und schaut gleich persönlich vorbei



Zu Ehren von Obergott Zeus treten bei den Nemeischen Spielen die besten Athleten des Landes gegeneinander an



Auf dieser Karte wird der Handel mit anderen Städten verwaltet



Die Errichtung von Tempelanlagen erfordert Unmengen an Steinen, die von Steinmetzen (rechts oben im Bild) bearbeitet werden



Höhenstufen im Terrain sind neu, lassen sich aber nur an vorgegebenen Stellen mit Wegen verbinden



Mit Hilfe von Säulen kann man sich z.B. die Wasserversorgung grafisch darstellen lassen

von Anlegestellen ausgesandt, Handwerksbetriebe sorgen u.a. für Holz – die wenigen Bäume wachsen glücklicherweise nach. Praktisch auch, dass alle anfallenden Jobs so lange automatisch mit Arbeitern besetzt werden, wie Arbeitslose zur Verfügung stehen. Je mehr Wohnhäuser man also baut, desto mehr Hände können in den Werk- und Produktionsstätten zupacken.

Rinderfarmen, Granatapfel- und Erbsenäcker gibt es nicht mehr, stattdessen dürfen Schafe geschoren und Ziegen gemolken werden. Außerdem eignen sich diese Spezies hervorragend als Tieropfer für die Götter. Auch Stände und Straßenbühnen haben die Designer zwischenzeitlich eingemottet, aber kulturelle Gebäude

gibt es nach wie vor. Die alten Griechen vergnügen sich beispielsweise im Theater oder beim Sport. Und fraglos durfte auch die Olympiade klassischen Zuschnitts nicht fehlen: Immer wieder treten die besten Athleten, Dichter, Schauspieler und Philosophen des Landes zu Wettkämpfen in Stadien an. Nur eine Stadt voller Kultur und Lebensfreude wird dabei siegreich sein und als Belohnung ein Monument aufstellen dürfen. Wie alle kulturellen Gebäude erhöhen solche Mahnmale die Attraktivität der umliegenden Wohnhäuser. An die Stelle des Pyramidenbaus tritt in Zeus die Errichtung von Tempelanlagen, was einen weiteren Vorteil hat: Wer über sein eigenes Orakel verfügt, der verfügt auch über brauchbare Zukunftsprognosen.

Worüber man selten verfügt, das sind alle benötigten Rohstoffe. Was im eigenen Reich nicht gedeiht, muss somit importiert werden. Dazu bedarf es Häfen – und zwar für jede Stadt, mit der man Handel treiben will, einen. Das mag nicht zwingend logisch sein, ist jedoch umso wichtiger, als nicht in jeder Mission sämtliche Gebäude und Farmen zur Verfügung stehen und man somit häufig auf Unterstützung von außen angewiesen ist. Freundlich gesonnene Bürgermeister fremder Städte überraschen den Spieler auch mal mit einem Geschenk, doch Wichtigtuer fordern Tributzahlungen ein. Werden derartige Ansinnen wiederholt ignoriert, mag das für den Nachbarn Grund genug sein, seine Truppen auszuschicken.

Mit Gottes Hilfe



Gottvater Zeus: Wer den Sohn der Titanen Kronos und Rhea verärgert, bringt Unheil in Form von Zyklopen über seine Stadt; schwere Zerstörungen sind die Folge. Zeus will ohne direkte Gegenleistung gehuldigt sein.



Kriegsgott Ares: Ein Tempel zu seinen Ehren sichert die Unterstützung durch himmlische Heerscharen in Kriegzeiten. Fühlt er sich vernachlässigt, äschert ein Feuer speiender Drache die Siedlung ein.



Dionysos, Gott des Rausches: sorgt durch sein Wohlwollen für den weltweit begehrtesten Wein, bei Missstimmung dagegen für alpträumhafte Mänaden, die Irrsinn und Zerstörung verbreiten.



Athene, Göttin der Kriegslust und Weisheit: Soldaten profitieren von Besuchen in ihrem Tempel; auf den ihr geweihten Olivenhainen finden Landarbeiter reiche Ernten. Für Verwüstung sorgt die vielköpfige Schlange Hydra.



Poseidon, Herrscher der Meere: garantiert seinen Anhängern reichlich Nahrung aus dem Meer; Frevler hingegen werden von einem riesigen Kraken bedroht, der ganze Schiffsflotten in die Tiefe zu reißen vermag.



Artemis, Göttin der Jagd: sorgt für Wildbret satt und steht dem Spieler im Krieg mit Amazonen bei. Ihre Wut transportiert der kaledonische Eber in die Stadt, indem er alles niedertrampelt, was ihm vor die Hauer kommt.

Damit wären wir beim kriegerischen Part des Programms angelangt. Eine Stadtmauer und Wachtürme sind sicher hilfreich, doch ohne zuvor in Kasernen ausgebildete Truppen lässt sich nun mal keine Schlacht gewinnen. Kommt es zum Kampf, lassen sich nun mehrere Einheiten per Zugrahmen zusammenfassen und direkte Angriffsbefehle auf einzelne Feindtruppen erteilen. Zudem sind wieder Seegefechte möglich, wozu natürlich erst ein paar Schiffe in einer Werft gebaut werden müssen. Am gefährlichsten sind übrigens die kriegerischen Perser, deren Feindschaft mit den Griechen schließlich geschichtlich belegt ist. Neu auch, dass man selbst andere Städte überfallen und sogar erobern darf, dennoch sind kriege-

rische Auseinandersetzungen nur das Salz in der Suppe. Der Schwerpunkt des Gameplays liegt nach wie vor beim Aufbau, schon weil auf dem Feld der Ehre der Computer die meiste Arbeit übernimmt.

Unter dem Strich ist Zeus somit weniger ein wirklich neues Spiel als Caesar bzw. Pharaos in einem neuen Szenario – die eine oder andere Detailverbesserung inklusive. Spaß macht das Errichten und Regieren von antiken Metropolen aber vielleicht mehr denn je, weil der Schwierigkeitsgrad gegenüber den Vorgängern abgesenkt wurde. Trotzdem: Für einen Hit hätte es mehr Neuerungen, eine zeitgemäße Grafik und vor allem endlich ein paar Modi für Multiplayer geben müssen. (tk)

Ganz persönlich

Schwer ist leicht was: Gerade hat eine Epidemie meine Stadt heimgesucht, weil ich vergaß, ein Krankenhaus zu bauen. Mangels Holz kann ich meinen Tribut an einen offenbar überlegenen Herrscher nicht entrichten und eine Armee habe ich auch noch nicht – trotz abgesenktem Schwierigkeitsgrad und etwas weniger Gebäuden als im Vorgänger gibt es im antiken Griechenland genug zu tun. Noch mehr hat aber Impressions zu tun, um nicht bald gegen die Aufbaukonkurrenz abzustinken. Sollte der nächste Teil der Serie nach wie vor als Caesar-Aufguss in veralteter Grafik und ohne Multiplayer-Modi daherkommen, sehe ich schwarz. Nicht umsonst ist in Cambridge eine neue Engine angekündigt...



Timo

Zeus: Herrscher des Olymp

Aufbaustrategie nach dem bewährten Muster von Caesar und Pharaos

77%

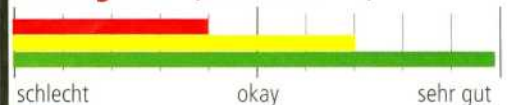


Grafik 69%
Sound 71%

Steuerung 82%
Motivation 80%

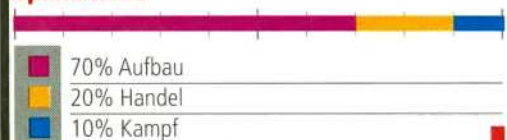
Hersteller	Impressions/Sierra
Online-Info	www.sierra.de
Preis	ca. 80,- DM
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	noch nicht geprüft
Schwierigkeit	5 Stufen
Datenträger	1 CD, 410, 550 oder 620 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM (besser P2/233 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	Isografik in 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixeln, 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen werden nicht unterstützt
Sound	Lautstärke von Sprache, Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Multiplayer	nein

Leistungscheck (800 x 600 Pixel)



- P166 mit 32 MB RAM
- P2/233 mit 64 MB RAM
- P2/400 mit 128 MB RAM

Spielanteile



KROY WEI KROY WEI



Westwood
STUDIOS



Red Alert, Kroy Wei Kroy Wei, Westwood und das Westwood-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Produktinfo 016



ALARMSTUFE ROT KEHRT ZURÜCK



Action ist nicht gleich Ballern: Selten gab es im Genre eine größere Bandbreite an Titeln – Vom reinen Shooter über taktischen Einschlag bis hin zu Abenteuer- und Rollenspielelementen ist diesen Monat für jeden Geschmack etwas dabei!



Abenteuer, Fünf

Wie definiert man Action auf dem PC? Das ist heute eigentlich gar nicht mehr möglich, doch haben wir uns auf die direkte Steuerung des Helden nebst mutigem Griff zur Waffe als kleinsten gemeinsamen Nenner geeinigt – daher fehlt in dieser Aufzählung auch das durchaus actionreiche *Gunlok*. Ansonsten könnten die aktuellen Testkandidaten aber kaum unterschiedlicher sein...

■ Gunman

Erst fragen, dann schießen? Nicht beim Egoshooter, den die Veteranen von Valve (*Half-Life*) gemeinsam mit den Newcomern von Rewolf entwickelt haben: Hier sprechen vor allem die Waffen; eher rudimentär wird die explosive Action von einem dünnen roten Faden zusammengehalten. Ein gewisses Kinoflair lässt sich trotzdem nicht verleugnen – aber auch Actionmovies kommen ja oft ohne viel Story aus.

Offensichtlichste Qualität ist hier die grandiose 3D-Grafik, der zweite Blick offenbart eines der flexibelsten Waffensysteme im Genre. Ein ernst zu nehmender Kandidat bei der Wahl zum Actionspiel des Jahres also und eine echte Empfehlung für Menschen mit hypernervösem Abzugsfinger.



Quasi *Half-Life* mit mehr Feuerkraft und weniger Tiefgang

Action oder Actionabenteuer? für alle Fälle

■ Rune

Sie mögen *Tomb Raider*, halten aber Lara für eine schlappe Braut? Dann greifen Sie doch zu Thors Hammer unter den Actiongames: Mit Breitschwert und Axt in der Pranke statt einer Minigun im Handtäschchen kämpft Held Ragnar gegen die drohende Götterdämmerung an. Dabei geht der muskulöse Nordmann nicht zimperlich vor, man sollte also schon Blut sehen können bzw. als Volljähriger dürfen. Das unverbrauchte Wikingerszenario bietet geradlinige Action mit einer dicken Portion Jump and Run und ein paar kleinen Knocheien. Wenn Sie ein starker Rücken also ebenso entzücken kann wie das deftige Metzeln mythologischer Bestien: willkommen in Walhalla, möge Odin mit Ihnen sein!



Ein Wikinger lässt in Lara-Perspektive das Blut in Strömen fließen



Auf der Playstation seit zwei Jahren ein Klassiker, jetzt auch auf dem PC?

■ Resident Evil 3

Ein Fest für Horrorfans: Der neueste Teil von Capcoms düsterer Serie ist wieder ein Schocker, der gekonnt mit den Urängsten der Menschheit spielt. Mit Jill Valentine wartet zudem eine Heldin in sexy Klamotten, da verlieren auch die Zombies reihenweise den Kopf. Grund genug für die BPJS, die US-Version dem Vorgänger auf den Index folgen zu lassen.

Was erwartet nun aber deutsche Gorehounds in diesem Actionabenteuer im typischen Konsolenstil? Wie viel Spannung, Blut und Splatter sind in der geschnittenen Fassung übrig geblieben? Funktionieren die Kämpfe gegen den unkaputtbaren Endgegner Nemesis auch ohne dass der Lebenssaft in Litern fließt? Beeinträchtigt es die gruselige Atmosphäre, wenn es plötzlich keine abgetrennten Körperteile mehr zu sehen gibt? Antworten liefert der Test.



Die US-Version steht auf dem Index, was taugt die deutsche Fassung?



Bruderzwist im Uhrwerk Orange: die spielbare X-Akte für Mysteryfans

■ Metal Gear Solid

Das *Half-Life* der Playstation, so wurde Konamis Agententhriller mitunter von der Konsolen-Fachpresse beschrieben. Eigentlich recht treffend, auch wenn die Draufsichtperspektive anderes vermuten lässt: die cineastische Atmosphäre, die dichte Story, der Mix aus Shootouts, Schleiche-rien und logisch eingebundenen Rätseln – alles Parallelen zum PC-Bestseller von Valve.

Allerdings zeigt Microsofts Konvertierung auch typische Schwächen eines PSX-Spiels. Beispielsweise kann sich nun mal Konsolengrafik meist nicht mit dem 3D-Schick aus einer Beschleunigerkarte messen. Ob und wie sehr hier technische Patzer das Gameplay beeinflussen, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

■ Aiken's Artifact

Dieses Actionabenteuer von Monolith ist in vielerlei Hinsicht ungewöhnlich: Selten war ein SF-Szenario düsterer, selten kam die übersinnliche Atmosphäre so nahe an die einer spannenden X-Akte heran. Mysteryfans verwöhnt das Spiel nicht bloß mit PSI-Kräften aller Art, sondern auch mit der markanten Stimme von Gangsta-Rapper Ice-T. Eine Extraportion Rollenspielelemente macht Cains Kampf gegen den Amok laufenden Abel endgültig zu einer Computererfahrung jenseits ausgetretener Genrepfade. (rl)

Wegweiser

Aiken's Artifact	ab Seite 96
Gunman	ab Seite 78
Metal Gear Solid	ab Seite 90
Resident Evil 3	ab Seite 92
Rune	ab Seite 86

Gunman



Die abgebrühten Profis von Valve (*Half-Life*) haben sich mit den jungen, hungrigen Entwicklern von Rewolf zusammengesetzt, um einen der Actionkracher des Jahres zu zünden: Feuer frei!

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Menschheit kolonisiert einen Planeten nach dem anderen, bis ein Zwischenfall auf „Banzure Prime“ den Vorwärtsdrang stoppt. Weil ein Team von Wissenschaftlern den allmorgendlichen Weckruf nicht beantwortet hat, sieht das Gunman-Corps nach dem Rechten – und wird bis auf den letzten Mann von widerlichen Alienwürmern verspeist! Na gut, nicht bis auf den Allerletzten, denn einem namenlosen Söldner gelingt die Flucht. Ihn treffen wir fünf Jahre später wieder. Auf einem Nachbarplaneten von Banzure Prime scheinen erneut merkwürdige Dinge vor sich zu gehen, der letzte Gunman wird reaktiviert...

Ausgangspunkt der Actionsaga ist die gewaltige Weltraumstation „Aeronautica“, welche man im Rahmen des spielbaren Intros genauso unbeschwert kennen lernt wie seinerzeit den Black Mesa Komplex in *Half-Life*. Während also die Credits über den Monitor huschen, zieht gleichzeitig das zerklüftete Bauwerk im All gemächlich am Fenster einer winzigen Raumfähre vorbei. In dieser minutenlangen Warmlaufphase dürfen Sie das enge Vehikel erkunden oder beobachten, wie ein Astronaut im All mit der Schwerelosigkeit kämpft. Das tut zwar alles nix zur Sache, macht aber richtig hungrig auf das, was nach dem Andockmanöver folgt: Auf der Station rast bald ein Schiff durch die Panoramascheibe, die anschließende Flucht vor dem drohenden Vakuum ist als ausgiebiges Kampftraining inszeniert. Ohne echte Gefahr für Leib und Leben,



Gunman versammelt einige der optisch beeindruckendsten Endgegner der Computerspielgeschichte, hier eine Auswahl

Chronicles

aber mit viel Motivation im Bauch lernt der Spieler springen und sprinten, kriechen und klettern, schleichen und schießen.

Der erste echte Job wartet anschließend auf einem Dschungelplaneten. So gerne man die hier grasenden Dinos oder die beeindruckende Architektur der Tempel im Mayastil bewundern würde, so wenig Zeit bleibt für Sightseeing: Unser Gunman tappt in einen Raketenhagel von dem fiesen „General“. Nach diesem Hinterhalt zieht das Tempo immer weiter an, man benötigt alle Spielertugenden wie Hirnschmalz, Schnelligkeit und Treffsicherheit, um ein paar gar nicht so doofe (Schalter-) Rätsel und vor allem die massiven Feindattacken zu bewältigen. Raptoren, Strom speiende Mechano-Bestien und skurrile

Typen im Westernoutfit kommen da anmarschiert, geschickt im Gelände versteckte Schockeffekte stellen die Nerven auf eine harte Probe.

Im Prinzip also die aus *Half-Life* bewährte Mischung, auch hier verpackt in eine durchaus glaubwürdige Geschichte. Allerdings nehmen die Schießereien im Spielverlauf zu, Tiefgang und Storyelemente dagegen ab: Immer seltener treiben Dialoge mit Freund und Feind die Handlung weiter. Ein wenig schade auch, dass die Gesprächspartner ihre ohnehin etwas groß geratenen Köpfe hier nicht einmal dem Helden zuwenden. Klar, das ist nur ein kleines Detail – aber genau diese liebevolle Gestaltung war es doch, die *Half-Life* den zweiten Platz bei der Wahl zum Actiongame des Jahres 1999 gesichert hat.

Nicht ganz *Half-Life*: Wissenschaftler oder Soldaten sind meist nur Staf-fage und laufen eher davon, als den Spieler zu unterstützen



Die Temperaturanzeige warnt rechtzeitig, sollte die Waffe heiß laufen

Realistisch lodernde Flammen sind nur einer von vielen sehenswerten Grafikeffekten

Anzeigen für Restenergie und Munition

Jede Waffe vereint bis zu 20 Modi, was dem Spiel eine taktische Komponente gibt

Die Abenteuer des Gunman



1 Rund vier Minuten lang erzählt das einzige Rendermovie im Game von einer Tragödie in der Galaxis M51: Auf dem Planeten „Banzur Prime“ fällt nahezu ein komplettes Gunman-Corps dem Angriff riesiger Erdwürmer zum Opfer, nur der namenlose Held kann flüchten.



2 Es folgt das interaktive Intro in Form eines minutenlangen Spielfilms aus der Gameengine: Fünf Jahre sind vergangen, der überlebende Gunman reist im Shuttle zur Raumstation Aeronautica, wo er ein kleines Kampftraining absolviert.



3 Plötzlich werden von einem Planeten nahe Banzur Prime merkwürdige Signale aufgefangen. Vor Ort warten tolle Tempel, unterirdische Seen sowie Kämpfe mit Raptoren und dem gewaltigsten Dino der Computerspielgeschichte. Auch die Handlanger des hiesigen Oberfieslings „General“ wollen besiegt werden.

4 Bald stellt sich heraus, dass der General aus Saurier-DNA neue Megabiester klonen will. Um das zu verhindern, reist man zum Mond „Ferrin“, wo sich das Labor des Grauens befinden soll. Wieder eine nette Filmszene – schade, dass es die letzte ist, die der Rede wert ist.



5 Auf Ferrin hat der Großbrecher die Kontrolle an sich gerissen: Im düsteren Gelände warten riesige Elektrowalker und Strom speiende Biester. Brandgefährlich sind auch die in Massen auftauchenden Vertreter einer einheimischen Insektenspezies.



6 Der General ist mittlerweile zum Planeten „Icnus“ gereist, nix wie hinterher. Gunman findet sich in wüstenähnlichem Gelände mit tiefen Cañons wieder, eine Art Arizona im Weltraum. Wenn hier nicht gerade Cowboys geplättet werden, fährt man im Panzer spazieren oder erkundet Blockhütten.

7 In einem der erwähnten Holzhäuser verbirgt sich der Zugang zu einem unterirdischen Laborkomplex. In den Kellergeschossen warten schockgefrorene Bestien und heftige Gefechte mit schwer bewaffneten Lakaien des Generals. Und je näher man dem Finale kommt, desto stärker mischen sich Aliens in die Kämpfe ein.



...MIT ESSEN SPIELT MAN DOCH!

Manche Spiele machen Appetit auf mehr...

DRACULA



Endlich fertig! Die Fortsetzung von Dracula I. ...Diesmal warten ein paar Gänge mehr auf dich: Hetzjagden über düstere Hinterhöfe, Abstiege in die faulige Kanalisation, nervenzehrende Erkundungen einer Irrenanstalt und schließlich: Das Blutgericht am Borgo-Pass arrangiert auf den zerklüfteten Hängen der Karpaten. Wirst du Dracula stellen und ihm den Garaus machen? Die ausgereifte Rätselkost knacken und Angriffe der widerlichsten Kreaturen verdauen können? 20 verschiedene Charaktere lassen dich Blut lecken. 20 unterschiedliche Locations und über 40 Szenarien stillen deinen Abenteuerhunger. Greif zu!!

Vertriebt durch
MODERN GAMES

PC
Windows 95

DVD
ROM

PlayStation

Apple

CANAL+
MULTIMEDIA

wanadoo

Die Waffen des Gunman



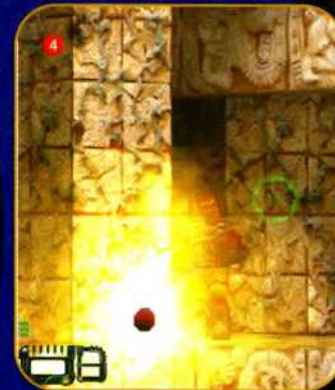
1 Mit dem Messer zerstört man Vasen oder Fässer, um in deren Resten nach Munitionskisten oder Erste-Hilfe-Rationen zu suchen. Auch gegen Skorpione und andere Kleintiere genügen etwas Geschick und die „Buttersäge“.

2 Außerdem immer mit im Tornister: eine vielseitige Minigun, die mit konventionellen Energieladungen vor allem auf mittlere Distanz gute Dienste leistet. Wie die sechs weiteren Schusswaffen im Spiel hat sie aber noch viel mehr zu bieten.

3 So können in einem Zusatzmodus beispielsweise Stakkatosalven oder aufgeladene Teilchen verballert werden.



4 Außerdem taugt die Minigun als Scharfschützengewehr, wenn mal wieder wie hier ein Gegner aus dem Hinterhalt mit Raketen feuert. Zu diesem Zweck wird Deckung aufgesucht und mit dreimaligem Tastendruck das Zoomvisier aktiviert.

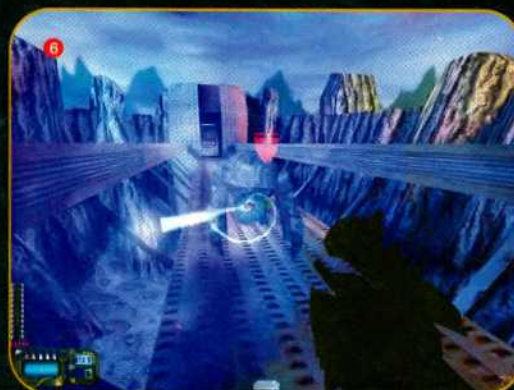


5 Freies Gelände auf „Icnus“, dazu der passende Raketenwerfer: Das mannigfaltige Teil verfügt unter anderem über eine gut funktionierende Zielerfassung, die sich vor allem beim Boden-Luft-Kampf gegen Helikopterfreaks bewährt.



6 Den Mond „Ferrin“ halten überwiegend mechanische und elektrische Monster besetzt, ihnen ist am besten per Gauß-Kanone beizukommen. Mit Elektrosalven vierfach variabler Spannung und Stromstärke plättet man große und kleine Gegner bei geringem Energieverbrauch.

7 Die Munitionsvorräte sind in jedem Fall knapp bemessen. Das gilt auch für Granaten, den Säurewerfer oder das hier abgebildete Maschinengewehr. Auf Wunsch streut es die Projektile und legt mehrere Gegner gleichzeitig lahm.



die götter teilen ihre kräfte NUR
gegen einen HOHEN preis:
die seelen deiner feinde.

www.shr.cc



sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

www.vid.de

Shiny
ENTERTAINMENT

Interplay

PC
CD
ROM

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene

Produktinfo 018

Auch die diesmal in Vasen oder Fässern versteckten Erste-Hilfe-Rationen sind ein wenig origineller Ersatz für die funktionierenden Getränkeautomaten zur Energieauffrischung im Black Mesa Komplex. Dass die Atmosphäre in den *Gunman Chronicles* nicht ganz so dicht ist, liegt zudem an den eher schwach besetzten Nebenrollen. Wo sich Gordon Freeman einst die Unterstützung durch NPCs sichern konnte, ist der Held hier auf sich allein gestellt. Zwar trifft er ab und an auf Wissenschaftler oder Soldaten, bloß tatkräftige Hilfe ist von ihnen nicht zu erwarten. Umso vielseitiger präsentiert sich dafür

das Waffenarsenal. Sie beginnen Ihre Mission mit einer Minigun in der Hand und einem Messer im Gepäck; sechs weitere Totmacher müssen im Spielverlauf gefunden werden. Jede Wumme ist extrem vielseitig konfigurierbar und erfüllt bis zu 20 Funktionen. Die Minigun beispielsweise verfeuert ihre Ladung einzeln, in Salven oder als gebündelten Powerschuss. Der gewählte Feuermodus hat Einfluss auf Patronenverbrauch und den Rückstoß, was beim Kampf auf einem schmalen Grat von Bedeutung sein kann. Bei der Flinte wiederum lassen sich Streuung und Energiegehalt der Projektile variieren. Granaten darf man nach dem Prinzip Hoff-

nung verschleudern oder gezielt platzieren und mit Zeitzünder oder einem Laserstrahl als Bewegungsdetektor versehen. Der Raketenwerfer arbeitet mit oder ohne Zielerfassung und Zeitverzögerung, kann gerade, per Wärmesuchsystem oder in einer Spirale abgefeuert werden; die Geschosse explodieren bei Kontakt oder bereits davor.

Das vielschichtige Waffenmanagement bringt also eine taktische Note ins Spiel, weil in ruhigeren Momenten gut überlegt sein will, auf welche Art die streng rationierte Munition eingesetzt wird. Wenn mal wieder eine Alien-Stampede auf Sie zurast, bleibt freilich keine Zeit zum Nachdenken. Da ärgert man sich eher, dass die haarfeinen Unterschiede im Handling der Waffen eine intuitive Umschaltung erschweren. Ansonsten geht die Steuerung aber voll in Ordnung. Am besten klappt der Kampf natürlich mit Maus und Tastatur, weniger schnell und präzise dagegen mit dem Stick. Und dass ein ultraschnelles Speichersystem den Spielfluss in keinsten Weise unterbricht, muss lobend erwähnt werden.

Weil wir gerade beim Loben sind: Wie sich hier nahezu grenzenlos weites Gelände mit klaustrophobisch engen Korridoren abwechselt, das ist unterhaltend gemacht und weiß zu gefallen. Gelegentlich gibt es zwar unfair platzierte Fallen, diese sind aber nur selten tödlich und verraten sich in aller Regel durch leise Geräusche. Besonders geschickt gingen die Entwickler mit dem Einsatz von Licht und Schatten, Farben und Kontrasten um; die teilweise mehr als bildfüllend großen Monster sind hochklassig animiert. Das Zusammenwirken von Ausleuchtung, geschmeidigen Bewegungsabläufen und Angst einflößenden



Leider lässt das rasante Gameplay nur selten Zeit zur stillen Bewunderung solch stimmungsvoller Kompositionen aus Licht, Schatten und hervorragenden Texturen

Ganz persönlich

Anfangs war ich hin und weg von der tollen Stimmung und der intelligenten Action, später habe ich gute Ideen vermisst – auf Story und Umfang hätte man etwas mehr Mühe verwenden dürfen. Etwas zu massiv auch die Feindfront, etwas zu limitiert die Munition. Lästig die Skorpione und andere Schrumpfbierster: Die Patronen dafür hätte ich mir lieber für die optisch beeindruckenden Zwischen- und Endgegner aufgehoben.



Richy

Ich bin mit meinem Chefredakteur zwar (natürlich immer...) grundsätzlich einer Meinung, doch der lebenden, atmenden 3D-Welt von *Gunman* verzeihe ich so manches. Wo sonst kann man von einer Bühne aus verfolgen, wie sich zwei verfeindete Parteien gegenseitig restlos eliminieren, um dann in Ruhe deren Waffen und Vorräte zu kassieren?! Auf die lästige Umschalterei der Knallkörper könnte ich allerdings gut verzichten, ist mir schlicht zu kompliziert.



Paul

Bei einem bekennenden Trekkie wie mir hat es jeder neue Egoshooter erst mal schwer, gegen *Voyager: Elite Force* anzustinken. Dass mir die Atmosphäre von *Gunman* teils sogar besser gefällt, ist daher umso bemerkenswerter. Gerade die Schockeffekte haben es mir angetan. Allerdings teilen sich beide Spiele ein Manko: Sie sind zu kurz, mehr als zwei, drei nette Abende sind nicht drin. Andererseits, ist das nicht bei fast jedem Egoshooter so?



Jack



Wer kniet, lebt länger: Die nicht sonderlich hellen Gegner zielen nur mit Verzögerung nach unten. Differenzierte Körpertreffer gibt es übrigens nicht wirklich, nur selten kostet ein Schuss den Gegner seinen Kopf



Klasse gemacht: Anstelle kompletter Levels lädt das Programm nur kleine und nahtlos aneinander gefügte Abschnitte in den Speicher, Wartepausen fallen so kaum ins Gewicht

Lauten verfehlt seine Wirkung nicht; das Szenario wirkt stets sehr lebendig. Für viele Leser ist es sicher erleichternd, zu hören, dass schon ein „nackter“ P2/266 mit der Grafikpracht ganz gut klarkommt. Natürlich sind die klobigen Pixel aber im Softwaremodus keine Augenweide und darum 3D-Beschleunigerkarten dringend zu empfehlen. In diesem Zusammenhang hatten wir übrigens den Eindruck, dass OpenGL-Treiber den Optik-Overkill merklich flüssiger und souveräner bewältigen – selbst wenn der

Benchmark nur einen minimalen Nachteil für Direct3D vermeldete. Abschließend noch ein paar Worte zur getesteten, auch hierzulande erhältlichen US-Version: reichlich Blut und Sprachausgabe in streckenweise schwer verständlichem Slang sind Argumente für die lokalisierte Fassung. Wer nicht bis Mitte Dezember warten und es dann mit Robotern statt Menschen im Kampfgebiet zu tun bekommen mag, sollte volljährig und der englischen Sprache gut mächtig sein, um bereits heute zuschlagen zu können. (rl)



Scurriler Epochenmix: Der General der Zukunft scharf Schergen im Stil von Südstaatenoffizieren, Banditen und Cowboys um sich

Multiplayer

Auch im Multiplayerpart greift das Spiel auf die bewährte Technik von **Half-Life** zurück, erreicht aber nicht die Qualität von *Counterstrike* oder *Team Fortress Classic*. Von Bots keine Spur, die bloß fünf Arenen sind fantasielos ausgestattet. Immerhin ist die Handhabung gut gelöst: Verfügbare Internetserver werden vom Programm automatisch angezeigt und können auf einen Mausklick hin angesteuert werden.

Leider gibt es kaum Möglichkeiten, um **Deathmatch** oder **Capture the Tank** eine persönliche Note zu verleihen. Das ist umso betrüblicher, als die vielseitig einsetzbaren Waffen eine tolle Grundlage für Fights mit Kick bieten würden und eine Panzerjagd im Genre auch nicht alltäglich ist. Doch noch besteht Hoffnung: Derzeit überlegen die Entwickler von Rewolf, in einigen Monaten speziell auf den Betrieb per Netzwerk oder Internet geeichte Arenen samt neuer Fahrzeuge und Teammodi nachzuschieben.

Gunman Chronicles

Grafisch spektakulärer Egoshoooter mit interessantem Waffensystem

85 %

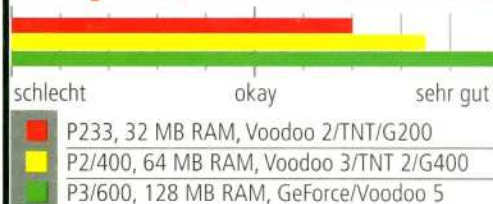


Grafik 90%
Sound 86%

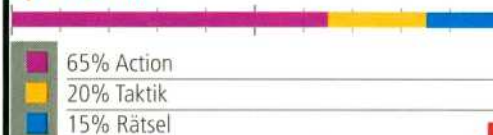
Steuerung 87%
Motivation 81%

Hersteller	Rewolf/Valve/Sierra
Online-Info	www.rewolfsoftware.com/gunman
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	englisch, deutsche Fassung in Vorbereitung
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, ab 400 MB auf der HD
System	P233 mit 32 MB RAM (besser P3 oder Athlon mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	400 x 300 bis 1600 x 1200 Pixel in 16 oder 24 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D oder OpenGL) empfohlen, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen etwas zu hektisch
Sound	10 Audiotracks von CD, Lautstärke und Qualität einstellbar, A3D- und EAX-Surroundsound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur und Maus oder Stick
Multiplayer	5 Arenen für Deathmatches und Capture the Tank mit bis zu 32 Spielern via IPX- oder TCP/IP-Netzwerk bzw. über Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile



Rune

Willkommen in Walhalla: Diese actionreiche Wikingersaga beweist, dass wahre Krieger auch im Leben nach dem Tod nicht vom Schwert lassen.

In der nordischen Mythologie leitet „Ragnarok“ das Ende aller Tage ein, dank des üblen Loki steht die Götterdämmerung kurz bevor: Einzig Odins Runensteine konnten Midgard (die Erde) und Asgard (die Welt der Götter) bisher noch vor dem Untergang bewahren, jetzt wurden sie geklaut. Als der Wikinger Ragnar davon Wind bekommt, eilt er umgehend zu Hilfe, doch vergebens – samt seiner Kameraden landet der Krieger auf dem Meeresgrund. Doch Odin wäre nicht der Vater aller Götter, könnte er einen Sterblichen nicht ins Leben zurückholen...

Nach der Vorgeschichte aus der Gameengine erwarten Sie bzw. Ragnar 50 Spielabschnitte, die in drei Schwierigkeitsgraden absolviert werden können. Ob Sie sich nun

Parforceritt durch die nordische Sagenwelt

für mehr oder weniger aggressive Feinde entscheiden, stets steht ein Mix aus 3D-Kämpfen, eingestreuten (Schalter-)Rätseln und gewagten Sprüngen im Stil von *Tomb Raider* auf dem Programm. Die Untoten, Zwerge und Monster, denen man während des Parforceritts durch den Sagenschatz der Wikinger begegnet, werden mit sammelbaren Schwertern, Äxten, Kampfkeulen und Kriegshämmern vermöbelt. Ist gerade mal keine Waffe zur Hand, greift unser Held eben zu der Schere eines erlegten Riesenhummers oder den Dornen von Fleisch fressenden Pflanzen. Die magische Energie gefundener Runensteine lässt ihn zudem mit größerer Kraft zuschlagen.

Mit aufgenommenen Fackeln kann



Eingesammelte Fackeln erhellen die Umgebung – und auch mal die Gegner...



Typisch für dieses Spiel: eine atmosphärisch ausgeleuchtete Eishöhle, die vom Bestiarium der nordischen Mythologie bewohnt wird



In der Unterwelt sind neben Schwertattacken auch gezielte Sprünge beim Überwinden eines Lavaflusses gefragt

Ragnar einerseits Gegner in Brand setzen, andererseits die düstere Umgebung erhellten. Hier zeigt sich die verwendete Engine des 3D-Klassikers „Unreal“ von ihrer besten Seite: Rauch, Nebel, schöne Lichteffekte und ein realistisches Schattenmodell rücken Höhlen und Ruinen in das rechte Schummerlicht. Ohne zumindest einen P3/450 mit wenigstens 64 MB RAM verkommt die polygonale Pracht jedoch zur Diashow, optimal lässt sich die Optik erst ab einem AMD Duron/700 mit 128

MB Hauptspeicher und einer schnellen 3D-Beschleunigerkarte genießen. Wechselnde Musikstücke und hörenswerte Umgebungsgeräusche sorgen für die richtige Atmosphäre; das Bewegungsrepertoire des Helden bestimmt das Arbeitspensum des Spielers: Ragnar kann laufen, springen, ausweichen, sich abducken, schwimmen und tauchen. Vor allem aber kann er (mit Waffe und Schild) kämpfen und das dank der frei definierbaren Steuerung mittels Maus und Keyboard wirklich



Die auftretenden Charaktere hinterlassen Spuren im Sand oder Schnee und werfen korrekte Schatten – ohne viel Rechenpower wirds langsam

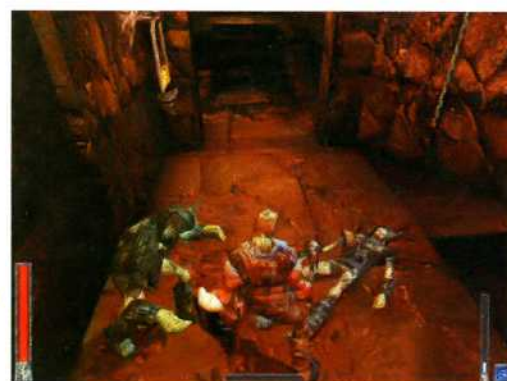


Intro und Zwischensequenzen sind in Spielgrafik inszeniert und optional untertitelt



gut. So gut, dass der stufenlose Zoom von der Egoperspektive bis zur Croft'schen Heckansicht in der englischen Version literarische Blut zu bieten hat. Dazu gesellt sich die etwas derbe Option, von Gegnern abgetrennte Körperteile als Schlag- oder Wurfinstrumente missbrauchen zu dürfen. Dennoch will Take 2 bei der lokalisierten Fassung lediglich die wenigen selbstlaufenden Dialoge in den Zwischensequenzen überarbeiten, zur Beruhigung des Jugendschutzes sollen auch hier die drei

einstellbaren Härtegrade genügen. Ob die BPJS dieses Actionabenteuer gut heißen wird, darf somit bezweifelt werden – wir verzichten jedenfalls aus nahe liegenden Gründen auf die Bewertung von Motivation und Gesamteindruck. Das soll nun aber keineswegs heißen, dass *Rune* ausgewachsenen PC-Wickis nicht gefallen kann: Wer solide Technik und geradlinige Action innovativen Neuerungen vorzieht, ist bei den hiesigen Nordmännern gut aufgehoben. (rf)



Der aufgeräumte Screen besitzt lediglich Anzeigen für die Lebensenergie von Held und Gegner, Schildstärke und verfügbare Runenmagie

Rune

Nordisches 3D-Actionabenteuer, in der Originalversion sehr blutig

?

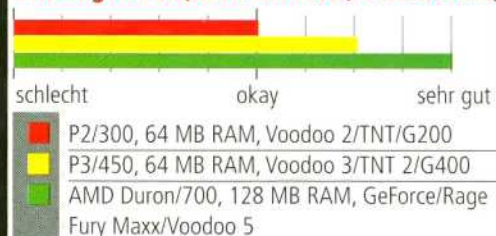


Grafik 80%
Sound 79%

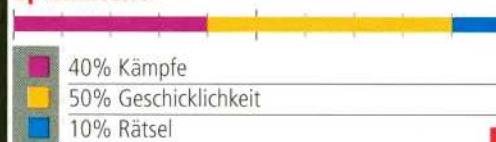
Steuerung 81%
Motivation ?

Hersteller	Humanhead Studios/Take 2
Online-Info	www.runegame.com
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 18 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, 36 bis 380 MB auf der HD
System	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM (besser ein P3 mit 128 MB RAM) und Win 95/98/Me
Grafik	320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel, unterstützt 3D-Beschleunigerkarten über Direct3D und OpenGL, Softwaremodus vorhanden, Qualität von Lichteffekten und Texturen regelbar, für 3D-Brille gut geeignet
Sound	Lautstärke nicht im Detail regelbar, verschiedene Surroundsound-Formate werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Team oder gegeneinander in 9 separaten Arenen, wahlweise via LAN, Modem oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile

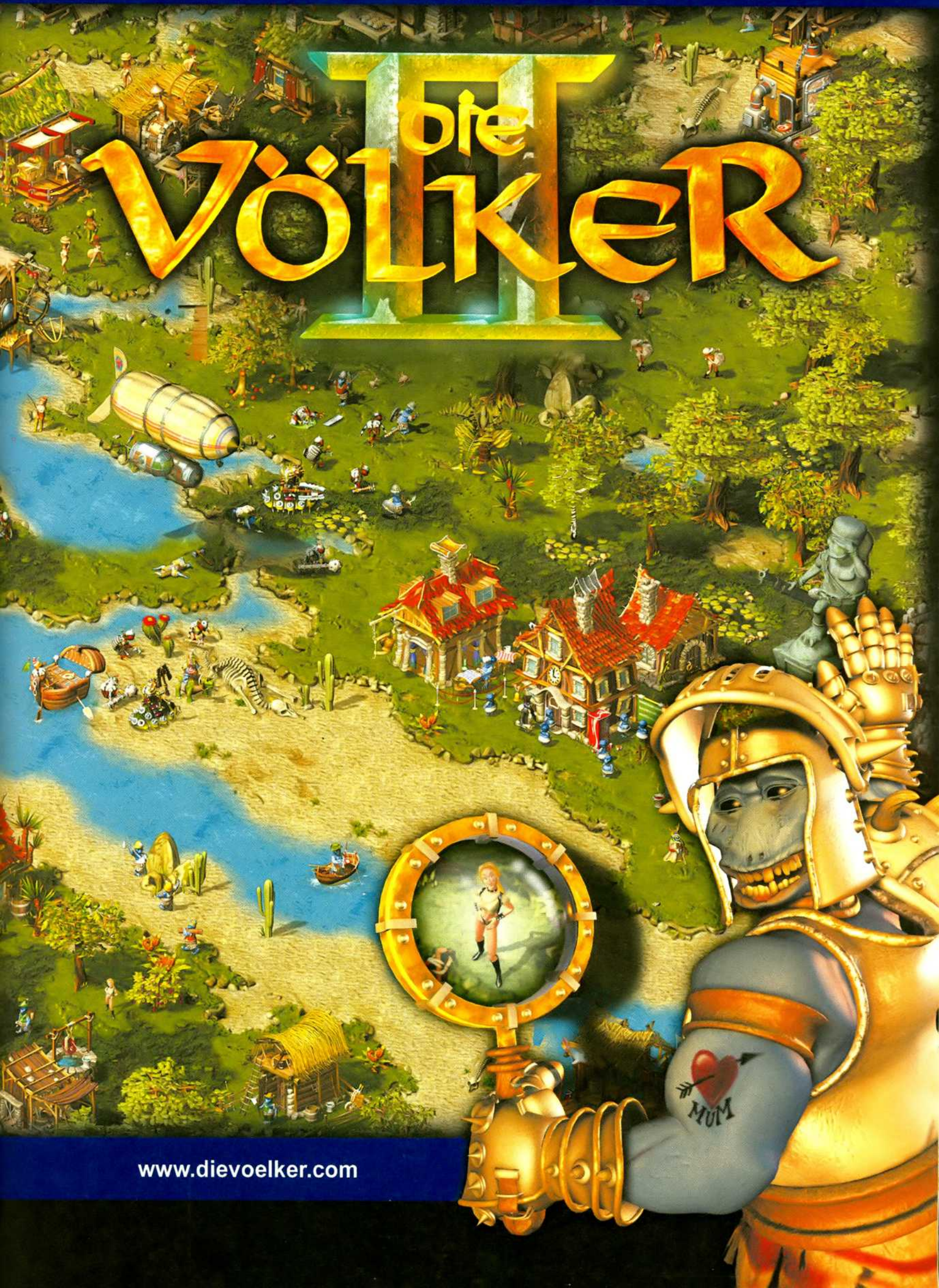


AUFBAUEN - ENTDECKEN - FORSCHEN



Handeln - Kämpfen - Diplomatie

Die Völkler



www.dievoelker.com

Metal Gear Solid

Auf der Playstation war dieses Actionabenteuer vor zwei Jahren eine Weltsensation, auf dem PC reicht es nicht zum Hit. Warum? Weiterlesen...



Ersatz für die zähe Egoperspektive: Lehnt sich Snake an ein Hindernis, schwenkt die Kamera automatisch



Konsolen-Hit als PC-Schleicher

Was tun, wenn Terroristen eine nukleare Testanlage im Norden Alaskas in ihre Gewalt bringen und die Welt mit dem Abschuss eines atomaren Sprengkopfes bedrohen? Keine Frage: Einzelkämpfer

Solid Snake wird aus dem selbst verordneten Vorruhestand geholt, mit einer Spritze gegen

die klirrende Kälte geimpft und im Innern eines U-Boot-Torpedos unbemerkt an Land geschossen. Von nun an steuert der Spieler per Tastatur, Maus oder Pad die Geschehnisse des zynischen Helden durch zwei CDs voller Überraschungen.

Für Konsolenkenner sind Aha-Erlebnisse freilich dünn gesät, allzu nah klebt die Konvertierung am Original. So ist Snake hier wie dort zu Beginn des Abenteuers lediglich mit einem Fernglas sowie einer Packung Zigaretten bewaffnet, alles andere muss vor Ort gefunden werden. Weil in *Metal Gear Solid* also Köpfchen und

Geschick über blinde Zerstörungswut gehen, findet sich auf den leichteren der nunmehr fünf Schwierigkeitsgrade ein taktisches Radar rechts oben in der Screenecke. Es gibt Aufschluss über Sichtweite und Blickwinkel der zahlreichen Gegner und Überwachungskameras.

Wer vor Spielbeginn das Tutorial durchlaufen hat, weiß, wie er mit den je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger wachsamen Schergen umzuspringen hat. So ist es beispielsweise möglich, durch leise Klopfgeräusche eine Wache auf sich aufmerksam zu machen. Hat sie ihren Posten verlassen, um dem Klang nachzugehen, versteckt man sich (z.B. hinter einem Mauervorsprung) und packt den Ahnungslosen. Gelingt es, den Feind zu überrumpeln, wendet Snake keinen seiner üblichen Schulterwürfe an, sondern hält den Widersacher im Würgegriff fest. Hieraus ergeben sich mehrere Möglichkeiten: Für gewöhnlich schleift man den vorübergehend Bewusstlosen aus der Sichtlinie

seiner Kameraden und/oder bricht ihm das Genick, woraufhin die Leiche politisch korrekt verschwindet. Wurde man hingegen entdeckt, gibt der Unglückliche einen im wahrsten Sinne des Wortes trefflichen Schutzschild gegen Angriffe ab.

Trotzdem ist das Spiel kein Fall für den Jugendschutz, denn die zuletzt beschriebene Aktion ist eindeutig ein Ausnahmefall, welcher in der Regel unweigerlich zum verfrühten Heldentod führt. Nein, *MGS* kultiviert ganz klar das Schleichen im Stil von *Dark Project*: Viele von Snakes Fundstücken (etwa leere Pappkartons) dienen einzig und allein seinen Stealthtaktiken. Will er schnell in einen anderen Teil der Anlage wechseln, versteckt er sich an Bord eines Lastwagens im entsprechend beschrifteten Karton – schon gibts eine Freifahrt zum gewünschten Ziel. Ein Infrarotsensor macht (genau wie die eingeschmuggelten Glimmstängel) Laserbarrieren sichtbar, ein Detektor erleichtert das Entschärfen von Minenfeldern, die Gasmaske erhöht die Überlebenschancen in einem kontaminierten Raum usw..

Nicht minder umfangreich ist das Waffenarsenal von der simplen Pistole über diverse Granaten und Plastiksprengstoff bis hin zu Stinger- und Lenkraketen. Aufgrund des auf Ausweichtaktiken geeichten Gameplays kommen die Knallkörper allerdings fast nur gegen Endbosse zum Einsatz; selbst die unbegrenzt aufmunitioniert



An mächtigen Bossgegnern herrscht kein Mangel, hier muss ein Hind-Helikopter zerstört werden

nierte Maschinenpistole im leichtesten Modus stellt eher einen netten Gag als eine echte Arbeitserleichterung dar. Jeder der acht teils mehrfach auftretenden Endgegner (den titelgebenden Walker „Metal Gear Rex“ eingerechnet) verlangt nämlich nach einer speziellen Behandlung, über die Snake mitunter erst im Funkverkehr mit seinen Vorgesetzten und Helfern informiert wird. Originelles Beispiel: Der Telepath Psycho Mantis vermag die Bewegungen des Helden vorherzusagen, bis dieser vom Pad auf die Tastatur (oder umgekehrt) umsteigt und so seine Fähigkeiten umgeht!

All das spielt sich am PC so unterhaltsam wie vor zwei Jahren auf der Konsole, trotzdem ist die Zeit ja nicht stehen geblieben. Identischer Inhalt ist bei einem solchen Game sicher kein Nachteil, nahe-

zu identische Präsentation schon. Klar, durch die höhere Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel wirken die etwas farbarmen Texturen nun einen Tick feiner und der Sound aus dramatischer Musikbegleitung plus (englischer) Sprachausgabe kann nach wie vor gefallen. Dennoch sind PC-Spieler inzwischen Besseres gewohnt als rechteckige Arme und bewegungslose Gesichtstexturen ohne erkennbare Augen. Und die neu hinzugefügte Egoperspektive krankt an einer unsäglich tranigen Steuerung.

Wäre MGS also wie angekündigt bereits vor einem Jahr umgesetzt worden, hätte man über solche Details noch gnädig hinwegsehen können. Doch wer zu spät kommt, den bestraft bekanntlich das Leben – oder zumindest ein Joker-Redakteur... (mz)



Nützliches Hilfsmittel: Das Infrarotvisier enthüllt die getarnten Angreifer



Um Zwischengegner Psycho Mantis zu besiegen, muss die Steuermethode gewechselt werden



Leise und effektiv: Snake bevorzugt Würgegriffe

Metal Gear Solid

Etwas zu originalgetreue Konvertierung des Playstation-Klassikers

82 %



Grafik 77%
Sound 88%

Steuerung 82%
Motivation 83%

Hersteller	Konami/Microsoft
Online-Info	www.metalgearsolid.com
Preis	ca. 79,- DM
Sprache	Sprache englisch mit Untertiteln, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	5 Stufen
Datenträger	2 CDs, ab 230 (besser 1120) MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM (besser P3 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, Helligkeit regelbar, für 3D-Brillen geeignet
Sound	Stereosound wird unterstützt, Musik- und Gesamtlautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Gamepad (alle Funktionen konfigurierbar)
Multiplayer	nein

Leistungscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)

schlecht	okay	sehr gut
P2/233, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200		
P2/450, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400		
P3/500, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5		

Spielanteile

30% Action	
50% Taktik	
20% Geschicklichkeit	

Resident Evil 3 Nemesis



Die Zombies sind zurück: Trotz stark abgeschwächter Splatterelemente garantiert Capcoms Kultserie dem abgebrühten Überlebenskünstler auch im dritten Anlauf feinen PC-Horror!



Um eine USK-Empfehlung ab 16 Jahren zu erhalten, hat Eidos die Splatterelemente drastisch reduziert: statt Blut zeigt weißer Rauch die Treffer an



Die Locations sind wieder nur vorberechnet, aber detaillierter denn je



Die Polizeistation von Raccoon City kennt man bereits aus dem Vorgänger

Ein Actionabenteuer für Hirntote? Nun, zumindest darf man sich nicht daran stören, dass der rund um die Ereignisse des (hierzulande indizierten) Vorgängers angelegte Plot einige Ungereimtheiten aufweist. Außerdem ist es jetzt mit der Heldenwahl vorbei: Es wird überwiegend mit Jill Valentine gespielt, die den Fans noch aus Teil eins in bester Erinnerung sein dürfte. Einmal schlüpft man vorübergehend auch in die Rolle des UBCS-Soldaten („Umbrella Biohazard Countermeasure Service“) Carlos Oliveira, doch auf dieses kurze Intermezzo hat der Spieler keinen Einfluss.

Thematisch geht es darum, aus Raccoon City zu entkommen, ehe das von Zombies und Mutanten überflutete Städtchen bei einem Nuklearangriff endgültig eingeäschert wird. Inhaltlich gestaltet sich die Flucht wie gehabt: Man löst adventuretypische Rätsel um Fundstücke und räumt Ekel erregende Gegnerscharen mit seinem Waffenarsenal aus dem Weg. Weil sich in einem neuen Spiel auch neue Wummen finden müssen, ist nun etwa ein praktischer Minenwerfer zu entdecken, dessen zielsuchende Projektile das Überleben fast schon zum Kinderspiel machen. Allerdings in der Tat nur fast, denn da gibt es ja noch den schier unbesiegbaren Obermutanten Nemesis, der unserer Heldin immer wieder über den Weg läuft. Während dieser Begegnungen der unangenehmen Art trifft man häufig auf ein weiteres Feature, das Genrefans bereits aus *Dino Crisis* kennen: Im Multiple-Choice-Verfahren lässt sich der Spielverlauf abändern, was in drei verschiedenen Abspännen gipfelt. Die Unterschiede sind freilich eher gering.

Kommen wir nochmals auf Nemesis zurück, dessen wiederholte Auftritte doch ein wenig mehr als das hiesige Pendant zum Tyranno in *Dino Crisis* sind. Wer dem Widerling nämlich auch im knackigeren der beiden Schwierigkeitsgrade noch unbeirrt an den Ledermantel geht, wird mit feinen Ausbausätzen für durchschlagkräftigere Waffen belohnt. Das gewöhnliche Sammelgut ist jetzt übrigens zu Spielbeginn zufällig über das Areal verteilt, was zu mehrmaligen Durchgängen anregen soll. Die strategisch platzierten Kisten als Lagermöglichkeit für Fundstücke, die im mittlerweile auf zehn Slots erweiterten Inventar keinen Platz mehr finden, gibt es nach wie vor. Nichts Neues leider auch in Sachen Speicherfunktion: Jill sichert ihre

Fortschritte wie gehabt mittels Farbbändern bei herumstehenden Schreibmaschinen. Dass wirkungsvollere Medizin und neuerdings auch Munition selbst abgemischt werden kann, nimmt dem wieder happigen Gameplay kaum den Stachel. Innovatives ist dafür von der Steuerung zu vermelden. So beherrscht die fescche Heldin jetzt eine flotte 180-Grad-Drehung und kann sich unter den Angriffen hinweg ducken. Ab und an ist auch schnelles Bearbeiten des Eingabegeräts (am besten ein Joypad) gefragt, um Gefahrensituationen zu meistern. Trotzdem hat Jill noch immer nicht gelernt mit der Waffe im Anschlag zu gehen – eine Übung, die ihre Kollegin Regina in *Dino Crisis* bereits trefflich zu meistern wusste. Ist die Bleispritze aber in der Hand, lassen sich mit der automatischen Zielfunktion jetzt auch Gegenstände in der Umgebung anvisieren. Praktisch, um beispielsweise mit einem einzigen Schuss auf ein herumstehendes Benzinfass gleich eine ganze Horde Untoter auf einen Streich abzufackeln. Weil: Munition war und ist rar gesät in Raccoon City.

Aber auch grafisch ist das ältere *Dino Crisis* der modernere Capcom-Titel. Statt echter 3D-Optik mit stimmungsvollen Kamerafahrten gibt es in *Resident Evil 3* wieder vorberechnete Locations, die ihre Konsolenherkunft nicht verleugnen können – trotz der Unterstützung von 3D-Karten und geglätteten Kanten ein Rückfall. Nichtsdestotrotz sind hier die bislang detail- und abwechslungsreichsten sowie vor allem weiträumigsten Schauplätze der Serie zu bestaunen. Dazu kommen wie gehabt grandiose Rendervideos und rundum stimmige Soundeffekte. In der Summe dauert das packende Horrorspektakel also um einige Stunden länger an als von den Vorgängern gewohnt.

Damit das heftige Vergnügen nicht allzu kurz ist, hat Capcom ja schon immer gerne eine paar zusätzliche Features für ausdauernde Zombiejäger eingebaut. So auch diesmal wieder – und in ihren Genuss kommt man am PC netterweise von Beginn an! Was sich Konsoleros auf der Playstation erst mühsam erarbeiten mussten, steht unsereins also uneingeschränkt zur Verfügung: das Bonuspiel „The Mercenaries: Operation Mad Jackal“ (siehe Extrabox) und neue Garderobe für



Für kurze Zeit schlüpft man in die Uniform von UBCS-Soldat Carlos



Rauch statt Blut tut Kindern gut?

The Mercenaries: Operation Mad Jackal

Auf der Playstation musste man sich dieses **Bonuspiel** noch mühsam erarbeiten, auf dem PC kann man gleich in die Uniformen von drei Schergen der Spezialeinheit UBCS schlüpfen. Die unterschiedliche Ausrüstung von Mikhail, Carlos und Nikolai bestimmt den Schwierigkeitsgrad, wenn es darum geht, sich vor Ablauf des Zeitlimits von der Schienenbahn ins Lagerhaus durchzuschlagen.

Die Operation muss ohne Sammelgut gelingen. Zusätzliche Munition winkt nur für die Rettung von Personen, die mit Waffengewalt von aufdringlichen Monstern zu befreien sind. Dafür gibt es, wie auch für Ausweichmanöver und jeden getöteten Gegner (so es denn kein Zombie ist, denn der Schuss auf Menschen darf hier nicht belohnt werden), außerdem ein paar wertvolle Sekunden mehr. Abhängig von der Leistung erhält man am Ziel das Geld für Dinge, die das gesamte Spiel schöner machen: Sturmgewehr, Gatling Gun oder den guten alten Raketenwerfer, jeweils mit unbegrenzter Munition. Topfighter kriegen vielleicht sogar genug Bares zusammen, um alle kommenden Durchgänge mit unendlich viel Munition für sämtliche Waffen bestreiten zu können!



Mit Mikhail gestaltet sich der Kampf gegen Uhr und Untote am einfachsten: kein Wunder, bei der Ausrüstung!



Der Tyranno unter den Zombies: Obermutant Nemesis läuft Jill des Öfteren über den Weg



Der Heldin darf man am PC von Beginn an eines von insgesamt acht verschiedenen Outfits verpassen

Ganz persönlich

Man killt deutsch: Getroffene Zombies bluten nicht, sie dampfen lediglich dezent, blinken kurz und lösen sich rücksichtsvoll in Luft auf. Köpfe lassen sich nicht mehr wegschießen oder gar bei am Boden herumkriechenden Untoten zertreten bzw. wegkicken. Auch Arme und Beine sind selbst bei massivem Beschuss nicht von ihren Besitzern zu trennen. Kurzum, aus dem berühmt-berüchtigten Splattergame wurde ein BPJS-konformes Abenteuer, das auch jüngeren Spielern zugemutet werden kann. Ich mit meinen 36 Lenzen trauere freilich ein wenig, wenn nur noch die supergruselige Atmosphäre der Kultserie verstümmelt wird – zumal der jüngste Trip nach Raccoon City in Sachen Gameplay auch der beste ist.



Steffen

Jill. Einschränkungen gibt es jedoch reichlich, was die Brutalitäten im Original betrifft. Um mit dem Titel nur ja nicht auf dem Index zu landen, hat der Deutschlandvertrieb Eidos ihn mit der Zensurschere auf ein USK-Rating ab 16 Jahren zurechtgestutzt. Umso mehr spricht für das Spiel, dass es immer noch für gepflegte Gänsehaut und den einen oder anderen Albtraum sorgen kann! (st)



Im Inventar finden diesmal zehn Gegenstände Platz, überschüssige Items müssen wieder in Kisten ausgelagert werden

Resident Evil 3: Nemesis

Actionabenteuer in entschärftem Horroraum

80%

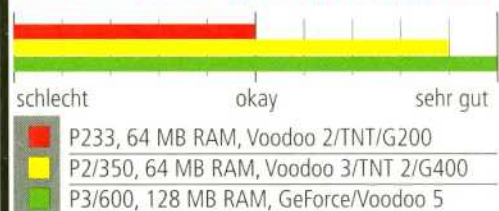


Grafik 76%
Sound 76%

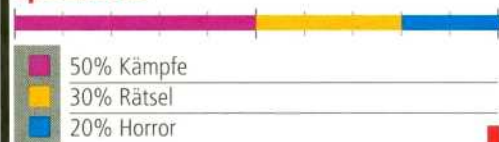
Steuerung 78%
Motivation 84%

Hersteller	Capcom/Eidos
Online-Info	www.eidos.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	Sprachausgabe englisch, Untertitel, Screen- texte und Anleitung deutsch
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen
Datenträger	1 CD, 6 bis 420 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel als Vollbild oder im Fenster, 16 oder 32 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuni- gkarte wird benötigt, mit 3D-Brille der blanke Horror
Sound	Stereosound, englische Sprachaus- gabe
Eingabe	Tastatur, Pad
Multiplayer	nein

Leistungsscheck (640 x 480 Pixel, 32 Bit Farbtiefe, Vollbild)



Spielanteile



Gameit!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SOFTWARE-HIGHLIGHTS DEZEMBER 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: 10.10.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



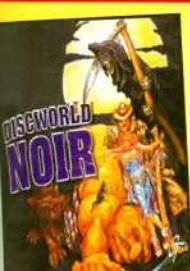
Might & Magic 7 dt+engl.
KD 14,99 DM
Day of the Destroyer ist der 8. Teil der Might & Magic Serie und entführt Sie dieses Mal auf einen Kontinent mit dem Namen Jadame. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu heben, haben aber natürlich nicht mit Ihnen gerechnet.



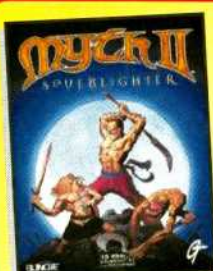
Total Annihilation: Kingdoms
KD 9,99 DM
Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobre 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte.



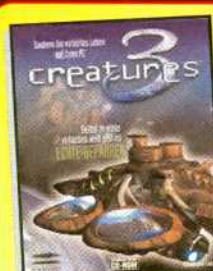
Abomination
KD 9,99 DM
Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithful" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangt den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihren Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich



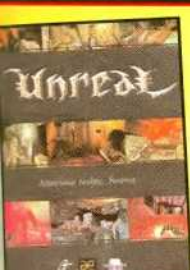
Discworld Noir
KD 9,99 DM
Mein Name ist Lutan. Ich bin Privatdetektiv und Frage mich manchmal, wie ich auf diese Idee kam. Eines Abends dachte ich, es wäre echt Klasse, ein Büro mit meinem Namen an der Tür und einem grossen Schreibtisch zu haben, über den sich aufregende Bräute beugen können. Der Haken ist nur, dass aufregende Bräute ärger bringen und die Braut für die ich gerade Arbeit ist der personifizierte Ärger.



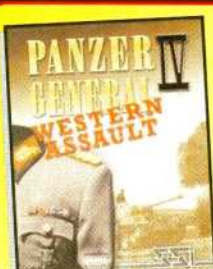
Myth 2-Soulblighter
KD 9,99 DM
Im Nachfolger zum fantasylastigen 3D Strategiepionier haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D Action und Echtzeitstrategie zu tun. Eine umfangreiche Multiplayeroption gehört zu den neuen Features. Spezielle entschärfte deutsche Fassung. Entwickelt von Bungee, die besonders auf dem Macintosh durch Marathon bereits auf fielen.



Creatures 3
KD 14,99 DM
Die guten Norns wurden mit den bösen Grendels in einem Raumschiff zurückgelassen worden. Zum Glück sind die Norns aber nicht allein. Mit Ihrer Hilfe können sie wachsen und gedeihen. Beschützen Sie Ihre Norns vor den gemeinen Grendels. Creatures 3 präsentiert Ihnen die fortgeschrittenste Simulation künstlichen Lebens. Erleben Sie eine komplett neue Welt, neue Gen-Typen, neue komfortable Benutzeroberfläche, mehr Maschinen...



Unreal
KD 9,99 DM
Gestrandet auf einem fremden Planeten. Sieh dich um. Kristallklares Wasser schimmert in der Sonne. Schatten verändern sich. Am Horizont erkennst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schimmern in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer realen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast....



Panzer General IV
KD 14,99 DM
In Panzer General 4 Western Assault ist es Ihr Auftrag die schlagkräftigste Truppe aller Zeiten aufzubauen. Spielen Sie in einer 3D-Umgebung von verblüffender Realität und kämpfen Sie als Angehöriger der amerikanischen, französischen britischen oder deutschen Streitkräfte in zahlreichen Kampagnen an der Westfront des II. Weltkriegs. Über 200 3D-modellierte Einheiten!!!



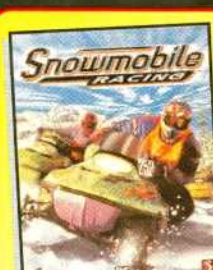
War of the Worlds
KD 5,99 DM
Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel Krieg der Welten für wohlige Schauer sorgt.



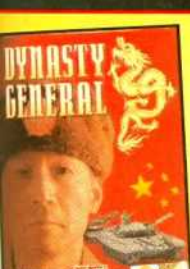
Prince of Persia 3D
KD 9,99 DM
Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine saubere 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm bannen.



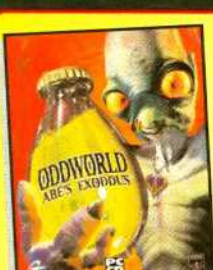
Star Craft dt
KD 14,99 DM
Stürzen Sie sich in eine tödliche Mischung aus Weltraumduellen, Oberflächenmissionen und Gebäudekampf. Befehligen Sie geheime Spionage-Agenten, Tarnkappen-Jäger, Protoss Hohe Tempel oder Zerg-Schänder während Ihres Eroberungszugs durch die Galaxis.



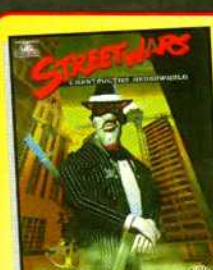
Snowmobile Racing
KD 9,99 DM
Erobre mit Vollgas den Winter mit diesem spektakulären 3D-Snowmobile-Racing!
- Beherrsche 5 verschiedene Snowmobile
- Rase durch 4 verschiedene Landstriche



Dynasty General
KD 9,99 DM
Wir befinden uns im Jahre 2005: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der Schnelligkeit und Kraft eines Drachen - nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als auch die Grenzen Rußlands fallen, beginnt ein weltweiter Krieg, der 19 Nationen und das modernste Waffenarsenal, daß man sich nur vorstellen kann, einschließt ...



Oddworld: Abe's Exoddus
KD 9,99 DM
Willkommen beim köstlichsten Spiel-Spektakel der Oddworld! Jetzt beginnt Abe's neueste und größte Prüfung. ODDWORLD: ABE'S EXODDUS! In klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe's Exoddus" noch mehr intuitive Kommunikation und unternehmerische Fiesheiten wie sein Vorgänger "Abe's Odyssey".



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 020

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.



Aiken's Artifact

Action, Abenteuer, Rollenspiel und ein cooler Afro mit blonden Haaren als Held einer typischen X-Akte: Mysterykult für PC-Fans.



Die dreh- und zoombare Isografik sieht gut aus, leider ist die Kameraperspektive nicht immer optimal

Zwischen biblischem Bruderzwist und Uhrwerk Orange

30 Jahre in der Zukunft entdeckt die Wissenschaftlerin Joan Aiken ein Artefakt, welches es den Menschen ermöglicht, ihr volles Gehirnpotenzial zu nutzen – super! Leider führen die neu gewonnenen PSI-Kräfte bei vielen Probanden zum Wahnsinn, was weniger super ist. Frau Doktor

entwickelt deshalb ein Serum, das Neugeborene auf ihre Karriere als Superhirn vorbereitet: Cain und Abel wachsen zu hervorragenden Mitgliedern der DNPC heran, einer Polizeisondereinheit für die mittlerweile verbreiteten psionischen Delikte. Doch die Nebenwirkungen setzen spät, aber gewaltig ein...

Kurz gesagt, wechselt Abel die Seiten, während sein Bruder im Wahn viele Zivilisten abschlachtet und deshalb einen Chip implantiert bekommt, der weitere Gräueltaten verhindern soll. In diesem Szenario zwischen biblischem Bruderzwist und „Uhrwerk Orange“ erwacht der Spieler

alias Nathaniel Cain vom Schrillen eines Telefons. Ihr Auftrag: 21 Abschnitte lang dem Gesetz dienen, Abel dingfest machen und herausfinden, was es mit der eigenen Vergangenheit bzw. dem mysteriösen PSI-Artefakt auf sich hat.

Ihr Alter Ego bekommen Sie aus einer dreh- und zoombaren 3D-Iso-Perspektive zu Gesicht, die nicht immer ideal gewählt ist – angesichts des arg steilen Blickwinkels wünscht man sich des Öfferns die Möglichkeit, das Bild kippen zu können. Atmosphärische Bilder liefert Monoliths hauseigene „LithTech“-Engine aber allemal, die Grafik glänzt mit Lichteffekten und gut animierten Charakteren.

Auf rohe Waffengewalt müssen Sie sich nur zu Beginn des Spiels verlassen, bald schon entdeckt Cain seine psionischen Talente in Form von gefundenen oder sonst wie erhaltenen „Trading-Cards“. Ob Feuerball, Gedankenmanipulation, Blitzkontrolle oder ein flugs beschworener Sturm, insgesamt 80 nützliche Fähigkeiten eignet man sich im Verlauf des Abenteuers an; zehn davon lassen sich gleich-

zeitig aktivieren. Nicht ganz logisch, dass dennoch häufig erst der Anblick von Dienstmarke oder Waffe die Zunge der Informanten in den vielen Dialogen lockert. Während eingestreuter Multiple-Choice-Verhöre erhalten Sie die Möglichkeit, freundlich oder kaltschnäuzig zu sein. Und wo das alles nicht fruchtet: Die Sprache der Gewalt versteht man in Pyramiden so gut wie in einem Wohnwagenpark, in Drogenlabors oder Katakomben. Weil die Geisteskräfte gleichermaßen Fluch und Segen sind, muss Cain immer seinen „Sanity“-Vorrat im Auge behalten. Geht die psionische Kraft zur Neige, ist Raserei und Verwundbarkeit die Folge – lieber schnell ein heilendes Getränk auf sammeln. Jenseits der Kämpfe warten größtenteils simpel gestrickte Rätsel (erst die Explosion eines Gastanks öffnet ein verschlossenes Tor etc.) und die Hauptaufgabe der jeweiligen Mission; teils erhält man über Handy neue Order. Weil eine Notizbuchfunktion leider fehlt, sollten Stift und Papier neben dem Monitor platziert werden.



Etliche Lichteffekte erhellen das düstere Szenario

Freund und Feind bestehen aus gut animierten Polygonen

Die Icons für „sprechen“, „Waffe ziehen“, „Dienstmarke zeigen“, „Handy benutzen“ und „Kamera justieren“

In der Mitte wählt man zwischen den bis zu zehn verfügbaren PSI-Talenten

Die blaue Kugel steht für die Menge an unverbrauchter Gehirnaktivität („Sanity“)

Die rote Kugel symbolisiert Cains Lebensenergie

Die Steuerung des Helden erfolgt auf Wunsch komplett via Maus, zur schnellen Bedienung der Hotkeys bietet sich zusätzlich die Tastatur an. Die düsteren Klänge und satten Soundeffekte passen hervorragend zum Geschehen, die Sprachausgabe ist ein Fall für sich: trotz übersetzter Screentexte komplett englisch, aber von Rapper Ice T gesprochen und deshalb perfekt für den lässigen Afro-Cop. Auch die meisten anderen Charaktere wurden gut besetzt und nehmen mit witzigen Sprüchen der pessimistischen Zukunftsvision die Spitze.

Alles könnte also so schön sein, wäre da nicht die Technik. Selbst mit 128 MB RAM braucht der Rechner noch gut eine Minute, um einen neuen Abschnitt zu verinnerlichen. Und mangels Übersichtskarte verläuft sich Cain häufig in den verwinkelten Gassen – als Spieler verfügt man eben nicht über PSI-Orientierung. Solche Kräfte wären generell hilfreich, um wegen des unerhörten Schwierigkeitsgrades nicht so häufig zu Spielständen greifen zu müssen. Doch die dichte Atmosphäre und drei

Modi für bis zu acht Gehirnakrobaten im LAN oder Internet reißen das Game aus dem Feuer: *Aiken's Artifact* ist zu ungewöhnlich, um höhere Wertungsweihen zu verweigern. (pk)



Für Dialoge wird auf eine Nahansicht umgeschaltet



Trading Cards für Agent Mulder: Das Erlernen neuer Talente erfolgt in einem gewaltigen Lichtblitz

Aiken's Artifact

Düsteres Actionabenteuer für Mysteryfans

77%



Grafik 78%
Sound 80%

Steuerung 74%
Motivation 76%

Hersteller	Monolith/Electronic Arts
Online-Info	www.sanitygame.com
Preis	89,- DM
Sprache	deutsche Bildschirmtexte, englische Sprachausgabe
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, ab 80 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Brille meist zu düster
Sound	Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	3 Deathmatch-Varianten für bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder Internet

Leistungsscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)

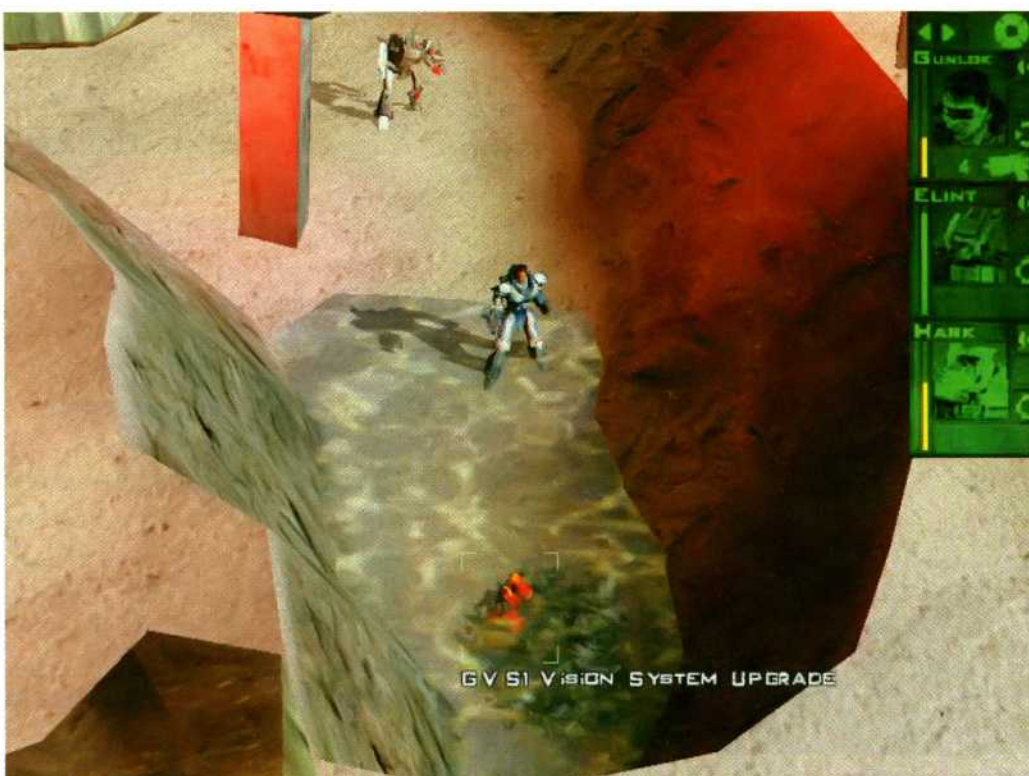
schlecht	okay	sehr gut
P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200		
Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400		
P3/500, 256 MB RAM, Voodoo 5/GeForce		

Spielanteile

50% Action	
30% Abenteuer	
20% Rollenspiel	



Dank der stufenlosen Zoomfunktion kann man große Teile des Levels ebenso betrachten wie kleinste Grafikdetails



Das Durchwühlen von Schutthaufen fördert Munition und Ausrüstungsgegenstände zu Tage

Genremixturen sind zur Zeit ganz groß in Mode, auch bei Rebellion: Aus Oxford kommt strategische 3D-Action mit Rollenspielelementen.

Das grobkörnige Renderintro hält wenig Gutes für die Menschheit des 22. Jahrhunderts parat. Kaum hat man den Maschinen ordentlich künstliche Intelligenz spendiert, schon rebellieren die undankbaren Büchsen und legen die Erde in Schutt und Asche. Nur wenige Warmblüter überleben den Konflikt, einer davon heißt wie das Spiel: Mit seinem selbst gebauten Blechkameraden Elint im Schlepptau bricht Gunlok auf, um Robo-General Skanarn zum letzten Gefecht zu fordern.

■ Commandos in 3D

Auf Wunsch unterstützt ein Tutorial mit fünf Lernabschnitten den Spieler beim Einstieg in die 15 weitläufigen Levels des Programms. Die atmosphärisch ausgeleuchtete Umgebung wird immer in 3D-Grafik dargestellt (eine D3D-Beschleunigerkarte ist Pflicht), lässt sich drehen, neigen und dank stufenloser Zoomfunktion aus großer Höhe ebenso betrachten wie aus nächster Nähe. Bis zur Erkundung verhüllt Kriegsnebel die umkämpften Kraftwerke, Bohrstationen oder Öltanker, wie das Ganze überhaupt ein wenig an taktische Action im Stil von *Commandos* erinnert – nur eben mit sehenswerten Effekten, korrekt berechneten Schatten und klasse animierten Robotern.

Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem in Kürze fortgesetzten Klassiker aus den Pyro Studios ist, dass auch in *Gunlok* meist mehrere Wege zum Ziel führen, aber sich keiner davon auf den Ballerfinger allein beschränkt. Nicht zuletzt wegen des streng rationierten Munitionsvorrats sind Taktiken wie tarnen und täuschen gefragt. Typisch Guerilla eben: Patrouillierende Droiden lenkt man mit Audio-Köder ab oder blendet sie mit Blitzgranaten; statt des direkten Angriffs sind häufig Attacken aus dem Hinterhalt die bessere

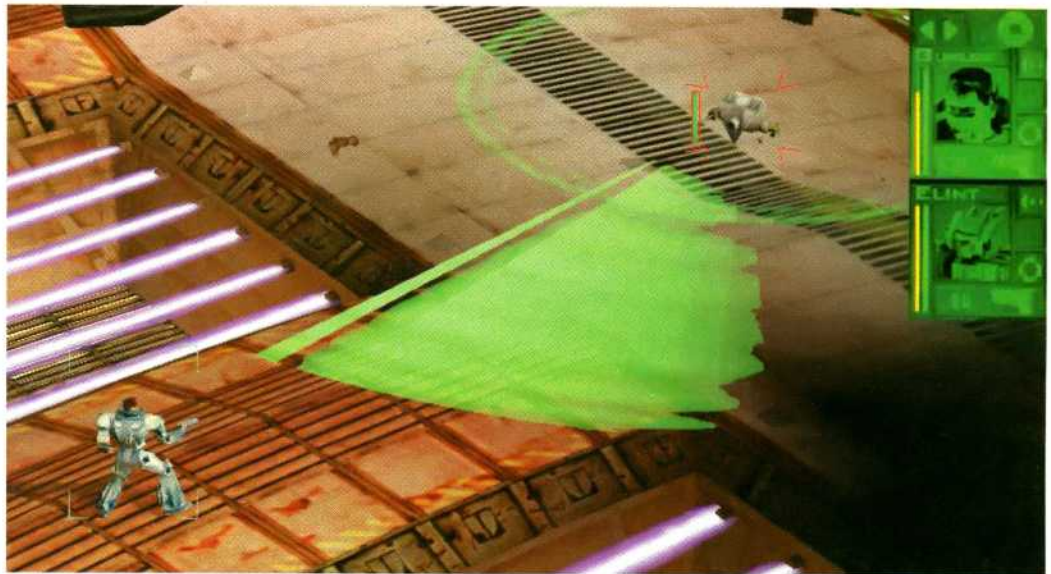
Wahl. Wer etwa einen auf erhöhter Plattform postierten Roboter frontal angreift, riskiert selbst schwere Treffer. Warum also nicht einfach eine Mine im Lift installieren und via Fernzündung auslösen? Und wozu wertvolle Munition verschwenden, wenn man das Kontrollpanel samt Laserbarriere von Elint auch in aller Stille lahm legen lassen kann?

■ Was eine Rolle spielt

Überhaupt erweist sich der Begleiter dank seines Multifunktionsarmes als wertvoller Helfer, auch wenn es ihm an Feuerkraft mangelt. Nach und nach scharft Gunlok noch drei weitere (Blech-)Kameraden um sich: Der schnelle Robo-Späher Hark eignet sich ideal als Aufklärer, der bullige Kampfdroide Frend trotz starkem Laserfeuer. Als Letzter stößt der ominöse Maskelyn zur Heldenparty, doch welche Ziele der maskierte Mann verfolgt, bleibt bis zum Ende der Story im Dunkeln. Die Rollenspielelemente sind also durchaus ausgeprägt und werden von einem ganzen Bündel nützlicher Funktionen unterstützt: Mittels Zugrahmen oder Hotkeys lassen sich die einzelnen Mitstreiter markieren, auf einen weiteren Mausklick hin bewegen sie sich (auch entlang vordefinierter Wegpunkte) durch das Polygonterrain, greifen an, halten Feuerstille oder suchen hinter Schutthaufen Schutz. Ein ringförmiges Kommandomenü ermöglicht flinke Befehlsvergabe, auch im Pausenmodus. Es bleibt daher genug Zeit, um sich zu überlegen, welche Partymitglieder welche Order im Einzelnen ausführen sollen.

■ War noch was?

Der Sound tröstet mit wechselnder Musik gekonnt über die relativ wenigen Effekte hinweg, die (englische) Sprachausgabe kann sich hören lassen. Der wahre Wert bemisst sich aber auch hier nach den Details: Steigen Feuerkraft und Treffsicherheit des Hauptcharakters nicht rollenspieltypisch mit den Erfolgen an? Wird die fortlaufende Story nicht von zahlreichen Cutscenes in Spielgrafik vorangetrieben? Gibt es nicht reichhaltige Modi für Multiplayer? Das alles muss bejaht werden. Falls Sie nun der Meinung sind, das würde für viele spannende Stunden genügen, dann sind wir uns ja einig! (rf)



Taktisch praktisch: Der Sichtwinkel der Wachdroiden wird im Stil von *Commandos* visualisiert, ein weiterer Farbkreis markiert ihren Höradius



Gunlok und seine bis zu vier Partymitglieder können per Drag and Drop individuell mit Waffen und Equipment ausgerüstet werden



Deutsch untertitelte Zwischensequenzen aus der Gameengine spinnen die Story vom Krieg gegen die Maschinen weiter

Gunlok

Gelungene 3D-Mischung aus Action, Taktik und Rollenspiel

83%

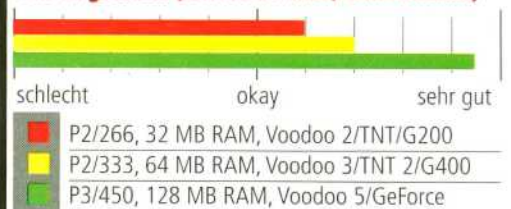


Grafik 84%
Sound 75%

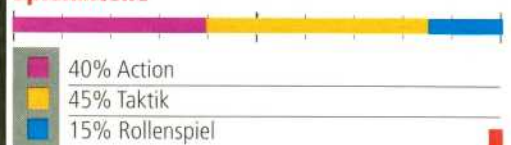
Steuerung 82%
Motivation 84%

Hersteller	Rebellion/Virgin
Online-Info	www.gunlok.com
Preis	ca. 89,— DM
Sprache	Sprache und Screentexte englisch, deutsche Untertitel (komplett lokalisierte Version in Vorbereitung)
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	2 Stufen
Datenträger	2 CDs, ab 500 MB auf der HD
System	ab einem P2/200 mit 64 MB RAM (besser ein P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Details vielfältig einstellbar, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, für 3D-Brille gut geeignet
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 5 Spieler können die Story über LAN oder Internet nachspielen, bis zu 8 auf 10 Extrakarten zum Team- und Deathmatch antreten

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile





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

26122 Oldenburg
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0421 / 1692978

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofplatz 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

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
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 Pinball Power Pack	34,99	Der Korsar	24,99	Holiday Island+Szen.	24,99	Pac Man*	39,99	Sports Car GT Classic	29,99
101 Airborne	24,99	Der Wächter der Schatten	24,99	Homeworld	24,99	Panzer Commander	14,99	Sports TV Boxing	24,99
Abe's Oddysee: Oddworld	9,99	Descent 3	19,99	Ibiza Comic Poker	9,99	Panzer General IV	39,99	Superbike 99 Classic	24,99
Age of Wonders	34,99	Descent 3 - Mercenary	24,99	IFA-18E Carrier Strike Fighter	14,99	Panzer General	9,99	Star Fleet Command: Cpt. Edition	34,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99	Devil Inside	24,99	Imperialismus 2	34,99	Panzer General	24,99	Starline Universe	34,99
Akte Europa	29,99	Die by the Sword US	9,99	Imperium Galactica 1	9,99	Patti Pains Bondage Poker	24,99	Star Wars: Behind the Magic	29,99
ALL YOU CAN PLAY - Action Pack	34,99	Die Siedler 2 Gold	24,99	Incubation + Lösung	19,99	Peacemaker	34,99	Star Wars: Rebellion	39,99
Adventure Pack	34,99	Die Siedler 2	14,99	Incubation Mission	24,99	Phantasmagoria 1	24,99	Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
dto. Flugsimulations Pack	34,99	Die Siedler 2 - Amazonen	39,99	Indiana Jones 5	39,99	Phantasmagoria 2 (kein Index)	24,99	Star Wars: Racer	39,99
dto. Handels Pack	34,99	Die Siedler 2 - Amazonen	39,99	Interstate 76 Nitrodrivers	19,99	Pinball Classics Vol. 1	29,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
dto. Pinball Pack	34,99	Die Siedler 2 - Amazonen	39,99	Interstate 82	29,99	Pinball Classics Vol. 2	29,99	Star Wars: Rucksack	9,99
dto. Racing Pack	34,99	Diplomacy	24,99	Israel Air Force Classic	24,99	Pirates Gold	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
dto. Sport Pack	34,99	Drözer 4	24,99	Jagdverband 44	39,99	Pizza Syndicate	19,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
dto. Strategie Pack	34,99	Dune 2000 Classic	29,99	Jagged Alliance 2	29,99	Police Quest 1+2	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Allystyle Fighter	34,99	DK Gold+Magic Carpet 2	34,99	Jedi: Knights + Mission	39,99	Prince of Persia	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Alone in the Dark 3	9,99	Dungeon Keeper 2	24,99	Kicker - Der Fußball-Manager	24,99	Prisoner of Ice	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Alpha Centauri	19,99	Dynasty General	9,99	Knights & Merchants	9,99	Privateer 2: The Darkening	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99	Earth 2140	9,99	Komplett gelöst 3	19,99	Pro Pinball: Big Race USA	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Amerzone	24,99	Earth 2150	34,99	Larry Collect	29,99	Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Apache Longbow	9,99	Eastern Front	29,99	Legacy of Kain: Soul Reaver	19,99	Rail Road Tycoon 2 Gold Pack	34,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
ApacheHavoc	24,99	Eliminator	14,99	Legendäre Assen	34,99	Rainbow Six: Gold Pack	34,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Armored Fist 2 Classic	29,99	Emergency - Fighters for Life	29,99	Le Mans 24	24,99	Rainbow Six: Rogue Spear	39,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Armored Fist 3	29,99	Euro 2000	24,99	Links 15.000 - 10 Course Pack	9,99	dto. Mission: Urban Operations	34,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Asterix-Streit um Gallien	29,99	European Airwar	24,99	Little Big Adventure 1	9,99	Rally Championship 2000	39,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Atari Arcade Hits 2	24,99	Extreme Mountain Biking US	14,99	LKW-Raser	9,99	Red Baron 3D	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Atlantis 2 engl.	9,99	Extreme Pinball	4,99	Lords of the Realm 2 + Mission	34,99	Red Baron 3D	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Atlantis 1+2 Bundle*	9,99	Extraktors	29,99	Lucas Arts: 10 Adventures	34,99	Reck-Hero	14,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Autobahn Raser 1	19,99	Faust	29,99	M1 Tank Platoon 2	24,99	Revolt	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Autobahn Raser 2	29,99	Fighting Steel	34,99	Magic: The Gathering	24,99	Ring der Nibelungen	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Autobahn Total	9,99	Field & Stream Hunting*	19,99	dto. Spells o. 1. Ancient	19,99	Road Rash	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Axis & Allies	24,99	Flanker 2.0	34,99	Master of Orion 1	9,99	Roligage Stage 2	34,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Baldur's Gate SAGA	39,99	Fly	9,99	Master of Orion 2	9,99	RTL Boxen	14,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Balls of Steel	39,99	Force Commander Classic	39,99	Master of Orion 3	9,99	Rückkehr nach Kronor	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Baphomet's Fluch	14,99	Forsaken	14,99	Mechanized Warrior 3	24,99	SAGA - Age of Vikings	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Battle Isle Platinum Edition	39,99	Frogger 2	24,99	Messiah	29,99	Saints Row	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Battle Zone	9,99	F1 Racing Sim 2+Add-on	9,99	Midnight Racing	39,99	Satanica	29,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Battle Zone 2	39,99	F1 Profi 2000	24,99	Midtown Madness	24,99	Schleichfahrt	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Blind 2	39,99	F13 Stephen King + Siedler 2	34,99	Might&Magic 7	14,99	Sentinel Returns	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 1	14,99	F16 / Mig 29 Double Pack	29,99	Monkey Island Collection(1-3):	29,99	Septerra Core	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 2	14,99	Gabriel Knight Anthology	34,99	Monopoly Junior	9,99	Seven Kingdoms 2	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 3	14,99	Gabriel Knight 3 - Gold	34,99	Monopoly Star Wars	9,99	Shadowman	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 4	14,99	Galador	9,99	Monopoly WM Edition	9,99	Shadow Company	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 5	14,99	Galaga*	34,99	Moorhühnjagd 1	19,99	Shadow of the Empire	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 6	14,99	Game Gallery	14,99	Moorhühnjagd 2	24,99	Shanghai 2 Drachenaugen	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 7	14,99	Game Gallery Millennium	29,99	MotoRacer Madness	29,99	Shanghai Dynasty	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 8	14,99	Gangsters	29,99	MotoRacer 2 Classic	29,99	Shangha Dynasty II - 2nd Dynasty	29,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 9	14,99	Gecko - Enter the Gecko	24,99	Motorhead Speed Pack	34,99	Silent Service 2	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 10	14,99	Global Domination	9,99	NBA 99	14,99	Silver	29,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 11	14,99	Gold Games 4	29,99	NBA 2000 Classic	14,99	Sim Ant	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 12	14,99	Gorky 17	34,99	Need for Speed 2	9,99	Sim Copter	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 13	14,99	Grim Fandango	39,99	Need for Speed 4	29,99	Sim City Classic	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 14	14,99	GTA 1	19,99	Nerf Arena	39,99	Sim City	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 15	14,99	GTA 2	34,99	Nikman Haas Racing	9,99	Sim Life	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 16	14,99	Gut Gemischt	24,99	Nice 2 Kingsize	34,99	Sim Tower	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 17	14,99	Heart of Darkness	24,99	Nihilist	9,99	Skat: Grand Ouvert	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 18	14,99	Heavy Gear 2	24,99	Nocturne	19,99	Skout	19,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 19	14,99	Helicopter	4,99	Nox	29,99	Solar Crusade	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 20	14,99	Heretic 2	24,99	Nuclear Strike	14,99	South Park: The Stick	9,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 21	14,99	Heretic 2 engl.	9,99	Outcast	24,99	Space Arcade Collection	14,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 22	14,99	Hexen 2	9,99	Outlaws	24,99	Spirit of Speed	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Bluffs 23	14,99	Hexplode	14,99					Star Wars: Rogue Squadron	39,99

Titel des Monats:
79,99 DM
HERRSCHER DES OLYMP
ZEUS

Game it!
 ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Game it! Entertainment Software AG
 PC ACTION
 "Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen!"
 Versandkostenfrei-Test PC Action 02/00

BEQUEM BESTELLEN:



Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- 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



Unsere Bestelladresse für Österreich:

Game it! AG - A-6691 Jungholz
 Tel. 05676/8372
 Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
 Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

+++ Kein Mindestbestellwert +++

ACCESSORIES:

Liste „Kindersoftware“ anfordern Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m. Liste „Zubehör“ anfordern Netzwerkbundle: 2 Karten, 5er Hub (10 Mbps) 2 TP Kabel CH Products Flightstick Pro F 16 Combat Stick dco, USB F 16 Fighter Stick Flight Stick Pro Flight Sim Yoke Flight Sim Yoke USB Force FX Feedback Mach 1 Pedals Pedals Pro	Pedals Pro USB Throttle Pro Throttle Pro Virtual Pilot Virtual Pilot Pro Gravis Analog Pro Joystick Gamepad Gamepad Destroyer Tilt Gamepad Stinger (Laptop) Xterminator Gamepad Gamepad Pro (auch USB) Logitech -Wingman -Cordless MouseMan Wheel -Cordi. Wheel Maus USB+PS/2 Cordless TrackMan Wheel Gaming Mouse MouseMan Wheel	259,99 34,99 179,99 169,99 179,99 19,99 19,99 54,99 49,99 99,99 84,99 29,99 29,99 99,99 64,99 129,99 79,99 69,99	Wheel Mouse Optical MouseMan Wheel Optical Extreme Digital 3D USB+Gamep. Interceptor Force - FFB-Joystick USB Gamepad USB + Gameport Gamepad Extreme USB + Gamep. Formula (yellow) Rumble Pad Thunderpad Microsoft Sidewinder Gamepad Pro Dual Strike Freestyle Pro Plug and Play (USB) Precision Pro Joystick Force Feedback Pro 2.0 Joyst. Force Feedback Joyst. 2.0 USB* Force Feedback Wheel USB Precision 2 Moftra USB Wheel	69,99 89,99 69,99 99,99 189,99 44,99 74,99 144,99 79,99 19,99 59,99 89,99 99,99 34,99 99,99 199,99 179,99 239,99 99,99	Game Voice Intellimouse Explorer Intellimouse Optical IntelliEye Cordless Wheel Maus Trackball Optical Shooter Strategic Commander 2.0 USB* Internet Keyboard Natural Keyboard Pro Saitek Dashboard Game Mouse 1 Game Mouse 2 (Pad + Mouse) Pad P 2000 Freestyle Pad P750 Cyborg 3D Digital Stick(USB) Cyborg 2000 X-36 Flightstick R4 Racing Wheel R4 FFB Racing Wheel	89,99 99,99 79,99 79,99 59,99 64,99 179,99 44,99 94,99 39,99 49,99 89,99 69,99 54,99 89,99 59,99 189,99 129,99 219,99	Guillemot / Thrustmaster Ferrari Lenkrad Ferrari FF Lenkrad Top Gun Fox 2 Joystick Top Gun Fox 2 Pro Joystick Soundkarten 3D Grafikkarten & DVD Creative Labs SB Live 1024 PCI SB Live Platin PCI SB 4 Point Surr. 1000 Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500 Voodoo6/6500 Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, Resident Evil, Spawn Tekken 3 je Wing Commander je	94,99 229,99 49,99 89,99 129,99 429,99 144,99 je 649,99 a.A. je 24,99 je 29,99 je 19,99
---	--	--	---	---	---	--	---	---



Sidewinder Game Voice
89,99 DM



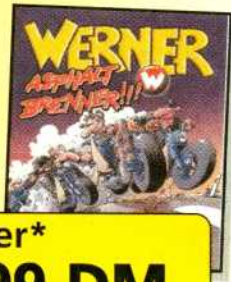
Star Trek: The Fallen*
79,99 DM



Gothic*
74,99 DM



C&C Alarmstufe Rot 2
89,99 DM



Werner*
69,99 DM



Autobahn Raser 3*
59,99 DM



Kicker 2*
74,99 DM



Invasion Deutschland*
59,99 DM

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!



Guillemot Ferrari FFB
229,99 DM



Top Gun Fox 2
49,99 DM



Top Gun Fox 2 Pro
89,99 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



Baldur's Gate 2

Schatten von Amn

Vor zwei Jahren läutete Interplay mit Teil eins die Renaissance des Rollenspiels ein: Das epische Abenteuer auf Basis der AD&D-Regeln bot kauzige Charaktere, aber auch eine teils katastrophale Übersetzung. Ist der Einzug ins Fantasyparadies jetzt auch für deutsche Recken gesichert?

■ Die Festung des Leids

Die albtraumhafte Szenerie aus Labor und mittelalterlichem Gefängnistrakt ist in unstetes, fahles Licht getaucht. Ein Hüne nähert sich einem überdimensionalen Vogelkäfig, in dem ein Mann kauert. „Mal sehen, was du noch so erträgst“ – der Folterknecht spricht mit seltsam emotionsloser Stimme. Seine Hände zeichnen mystische Symbole in die Luft, zwischen den beweglichen Fingern züngeln Flammen empor, über seinem Kopf verdichten sich Blitze zu tödlichen Ladungen. Der Gefangene wird von Feuer eingehüllt, die Energiestöße werfen ihn gegen die Gitterstäbe, immer und immer wieder. Aber er stirbt nicht. Der Peiniger ist zufrieden, zynisch bescheinigt er seinem Opfer verborgene Talente. In den Monolog platzt eine absurde Kreatur, der unförmige Golem schlägt Alarm: Eindringlinge in der unterirdischen Festung!

■ Stark von Anfang an

Das war ja mal ein dramatischer Einstieg, was? Und so stark wie das Spiel beginnt, geht es auch weiter; so viel vorweg. Zunächst aber zu Profanem: Wer will, importiert seinen Charakter aus Teil eins, wobei schwächliche Exemplare automatisch auf die im Vorgänger maximal zu erreichende Zahl von 89.000 Erfahrungspunkten gehievt werden. „Frische“ Helden starten natürlich auch mit diesem Bonus nebst entsprechenden Sprüchen und Fertigkeiten. Allein das macht das Game schon von Anfang an sehr dynamisch, frustrierendes Novizendasein entfällt.

Die Charaktergenerierung gibt sich nun differenzierter als bisher; neue Rassen und Klassen sind Barbar, Hexer, Halbork und Mönch. Die modifizierten AD&D-Regeln der zweiten und dritten Edition ermöglichen darüber hinaus weitere Spezialisierungen: Ob Assassin, Untotenjäger oder Glücksritter, die Auswahl ist riesig. Dazu kommen neue Kampftechniken wie etwa das gleichzeitige Führen von zwei Einhandwaffen. Und Mischklassen erlauben es neuerdings, bisher gegensätzliche Eigenschaften (etwa von Kämpfer, Dieb und Magier) in einem Charakter zu vereinen. Im Spielverlauf können es die Helden dann bis zur Obergrenze von satten 2.590.000 Erfahrungspunkten bringen. AD&D-Neulinge braucht das aber alles nicht zu verstören, jeder Schritt und seine Konsequenzen werden von On-Screen-Hinweisen für Einsteiger verständlich erklärt.

■ Blutsverwandtschaften

Worum es in BG2 geht, fasst vor Spielbeginn ein Mix aus sparsam animierten Zeichnungen und effektiv geschnittenen Rendersequenzen zusammen. Die unterlegte Erzählerstimme beschreibt die Ereignisse des ersten Teils: Der blutjunge Zögling eines mächtigen Zauberers musste die Ermordung seines Mentors miterleben und wurde abrupt in eine feindliche Welt voller Intrigen gestoßen. Auf verschlungenen Pfaden spürte er seiner mysteriösen Herkunft nach – um zu erfahren, dass sein Vater Baal der Gott des Terrors höchstpersönlich ist! Im Endkampf tötete er schließlich seinen Halbbruder Sarevok, der die Regentschaft Baals auf Erden vorbereiten sollte. Die Story des Nachfolgers setzt ein, als der umjubelte Sieger in eine Falle tappt. In dem eingangs erwähnten Vogelkäfig kommt er wieder zu Bewusstsein...

■ Amnesie und alte Freunde

Zur Freude aller Spieler ohne jegliche Vorkenntnisse leidet der Protagonist zunächst unter Gedächtnisverlust. Nach der Befreiung des Helden durch die kindliche Magierin Imoen (Gefährtin schon in Teil eins) können in Multiple-Choice-Dialogen die gemeinsame Vergangenheit und persönlichen Verhältnisse innerhalb der Party geklärt werden.

Party? Ja, auch andere alte Bekannte sind von Beginn an dabei: Kämpfer Minsk, seinen Mikro-Riesenraumhamster Boo und



Die Architektur in Baldur's Gate 2 ist Fantasy pur



In vielen der mehrteiligen Quests begegnet man beeindruckenden Kreaturen wie hier den Wachgolems



Die Weltkarte zeigt jeweils nur einen kleinen Ausschnitt dieser riesigen Spielwelt



Meist monochrom gehaltene Zeichnungen skizzieren zu Beginn die Geschehnisse des ersten Teils, ein Renderintro deutet die prekäre Situation des Helden an – deren ganze Dramatik offenbart sich aber erst in der Spielgrafik

Alt und neu

	Baldur's Gate	Baldur's Gate 2
Regelwerk:	AD&D 2. Edition	AD&D 2./3. Edition
maximale Erfahrungspunkte:	89.000	2.590.000
maximaler Charakterlevel:	8 - 9	14 - 23
Charakterklassen:	8	11
Rassen:	6	7
Spezialisierungen:	8	mehr als 30
Zaubersprüche:	ca. 100	über 230
Auflösung:	640 x 480 Pixel	bis 800 x 600 Pixel
3D-Beschleunigung:	nein	für Effekte und Animationen
Spieldauer:	100 bis 200 Stunden	über 150 Stunden



die scharfzüngige Jaheira, die dank ihrer druidischen Fähigkeiten Tiergestalt annehmen kann, hat es ebenfalls in die Gefangenschaft des vorläufig noch unbekannten Sadisten verschlagen. Die Befreiung der Freunde ist denn auch die erste Quest im Spiel. Sie führt schnurgerade zu einer Reihe weiterer Aufgaben, die – folgerichtig und glaubwürdig verknüpft – allerlei Ereignisse, Rätsel, Kämpfe und wundersame Begegnungen lostreten. Schon zu Beginn deutet sich dem Spieler damit die immense Spanne der in diesem Szenario liegenden Möglichkeiten an, ohne dass er gleich überfordert wird. Passend dazu darf man den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe gegen Hunderte verschiedenster Gegner vom hinterhältigen Magier in Kindesgestalt bis zum riesigen Drachen jederzeit in sechsfacher Weise dem eigenen Können anpassen. Und wer sich mit dem verbesserten Interface nicht zurechtfindet, wird von einem abgetrennten Tutorial eingewiesen. Auf die Lerneinsätze kann man also jederzeit zurückgreifen, muss sie aber nicht absolvieren.



„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)

Produktinfo 022

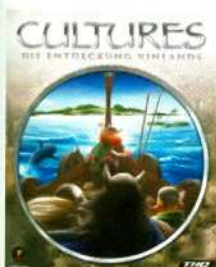
CULTURES

DIE ENTDECKUNG VINLANDS

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**



**FUNATICS
DEVELOPMENT**
a phenomedia company





Kämpfe können theoretisch auch in Echtzeit ausgefochten werden, doch wer gewinnen will, wählt den anpassbaren Rundenmodus



In geschlossenen Räumen sollte ständig nach Fallen gesucht werden, diese Selbstschussanlagen hätten viele Hitpoints gekostet



Deutsche Gründlichkeit



Die Qualitätsprüfung in Aktion: Jeder Satz wird auf Inhalt und Stimmigkeit hin genau überprüft

Nachdem *Baldur's Gate* in der englischen Version unsere Redaktion zwecks ausführlichen Tests schon einige Zeit lahm gelegt hatte, verzögerte sich das Eintreffen der lokalisierten Fassung. Dumme Sache, wollten wir Ihnen doch sagen, was das im Laden befindliche Produkt taugt, nicht das Pressemuster. Um festzustellen, ob die durchlebten Abenteuer auch in der deutschen Synchronisation nichts von ihrer einmaligen Atmosphäre eingebüßt haben, pilgerten wir also zu Virgin nach Hamburg...

Vor Ort konnten wir uns in den deutschen Büros des US-Herstellers davon überzeugen, dass die Übersetzung dem großartigen Original nicht nachsteht. Bis zur endgültigen Veröffentlichung kurz nach Redaktionsschluss werden lediglich die allerletzten Fehlerchen bereinigt – deutsche Gründlichkeit!

Sechs Richtige in Cinemascope

Wieder lässt sich die Heldengruppe durch Zufallsbekanntschaften auf bis zu sechs Mitglieder aufstocken (die über Netzwerk oder Internet auch von Menschen gesteuert werden können), das Interface mit den drei wuchtigen Bedienleisten ist auf den ersten Blick unverändert. Doch der Eindruck täuscht: Auf Wunsch verschwindet der Iconrahmen nun komplett oder in Teilen, damit das Spielgeschehen jetzt im Vollbild erlebt werden kann. Zusammen mit der optional höheren Auflösung ergibt sich so ein Plus an Übersichtlichkeit; Gegner und Fallen werden früher wahrgenommen. Dank der frei belegbaren Tastatur können versierte Abenteuerer sogar ganz auf eventuell störende Bedienelemente verzichten.

Derart epische Rollenspiele mit mehreren Handlungssträngen verlangen darüber hinaus nach Orientierungshilfen, um Story, Hinweise, Zusammenhänge und zu erledigende Aufgaben mitsamt ihren Schlüsselfiguren im Auge behalten zu können. Im Abenteuerjournal werden daher automatisch wichtige Tipps, Dialoge und Quests säuberlich geordnet aufgeführt. So weiß man jederzeit, ob der Vater des Edelfräuleins schon gerettet oder ein böser Landesfürst schon gestürzt wurde. Auch die Automap weist neue Funktionen auf: Wichtige Areale und Gebäude sind jetzt mit Namen gekennzeichnet. Das ist besonders praktisch beim Betreten einer neuen Stadt, da sich Waffenladen, Rathaus usw. sofort lokalisieren lassen.

Umso unverständlicher, dass andere Schwächen des Vorgängers tapfer ignoriert wurden. Immer noch ist das Hantieren im Inventar zu umständlich. Und nach wie vor macht es keine Freude, den Screen mühselig mit dem Mauscursor nach winzigen Beutestücken abzusuchen und diese einzeln aufzuklauben. Da lobt man sich den Komfort mancher Japano-Rollis.

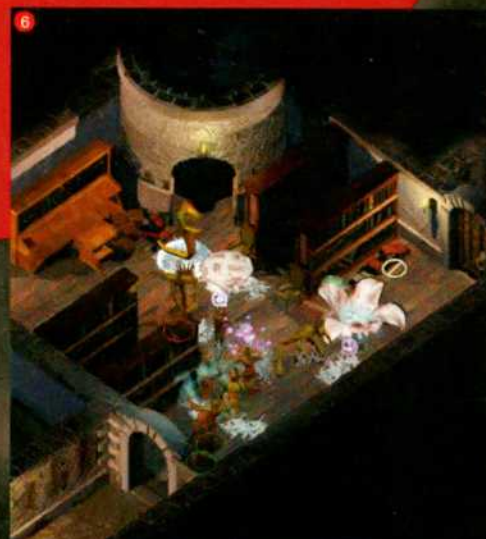
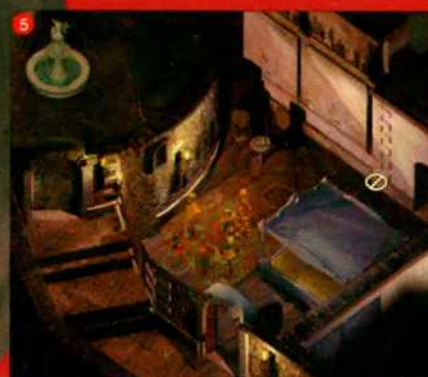
Schöner, größer, besser

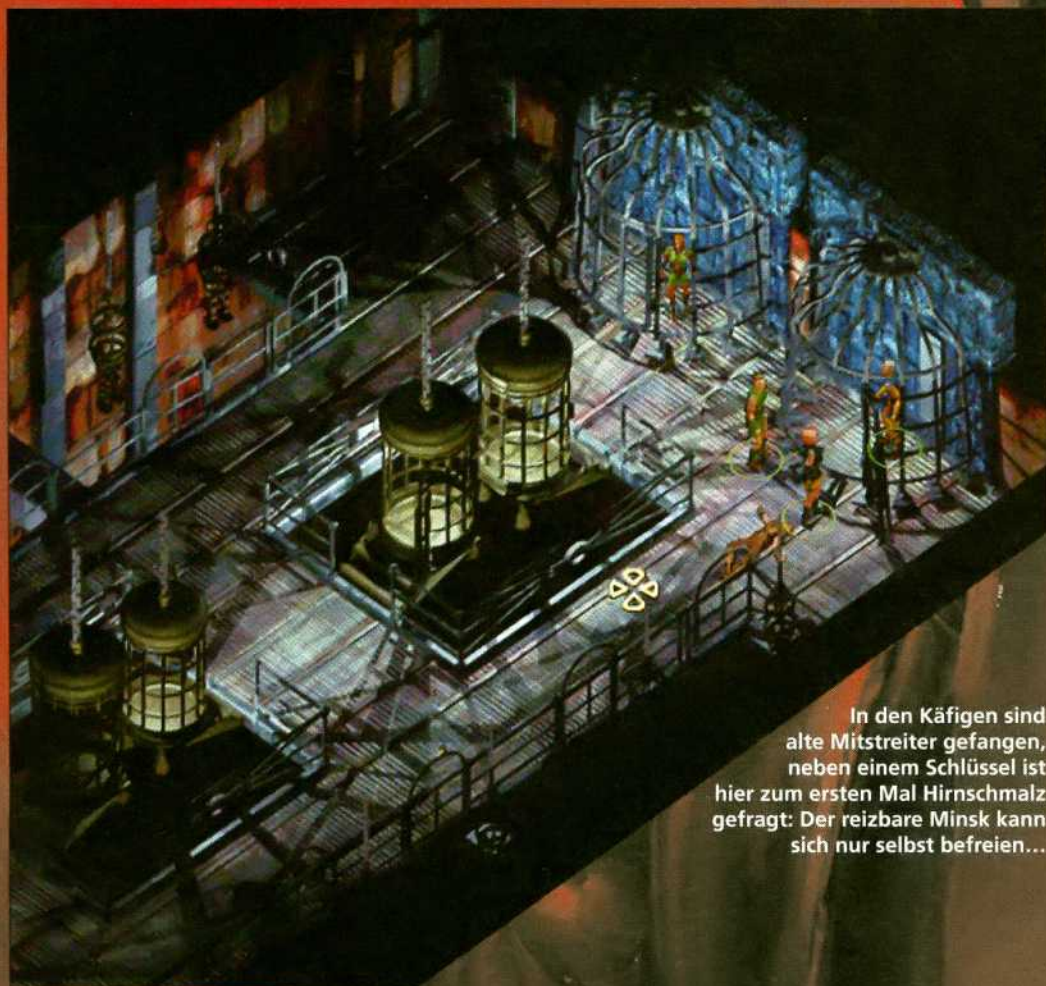
Weitere Kritikpunkte finden sich allerdings nicht. Angefangen bei den hübscheren Iso-Hintergründen in 2D über die deutlich geschmeidigeren Animationen der 3D-Charaktere bis hin zu den realistischen Licht- und Schattenspielen lässt *BG2* den Vorgänger wortwörtlich alt aussehen. Wichtiger noch: Das zügige und bei aller

Beispiel-Quest: Trolle in der Burg



- 1 Diese holde Maid berichtet uns im Gasthaus von einem Trollüberfall auf ihr Heimatschloss; wir entschließen uns, die Eltern zu retten.
- 2 Nicht zur Nachahmung empfohlen: Beim Verlassen der Schänke mischen wir noch einige zwielichtige Gestalten auf – das schadet dem Ruf der Party und alarmiert die Stadtwachen.
- 3 Am Fuße der Burg finden wir die Überlebenden der Leibwache. Sie versprechen Unterstützung, falls es uns gelingt, die Zugbrücke herunter zu lassen.
- 4 Hintertür: Wir finden den geheimen Eingang.
- 5 Im Schlafzimmer der Mutter entpuppt sich die Gerettete als Oberzicke, das kann ja heiter werden...
- 6 Hier hört der Spaß auf: Der Trollmagier und seine Schergen sind nur mit der richtigen Kombination aus Zauber und Waffengewalt zu besiegen.
- 7 Der Weg zur Zugbrücke ist mit Feindesleichen gepflastert, die Bahn frei für die Verstärkung.
- 8 Für den Vater kommt jede Hilfe zu spät, in einem grandiosen Endkampf befreien wir wenigstens das Schloss – und sichern dem Fräulein die Mitgift.





In den Käfigen sind alte Mitstreiter gefangen, neben einem Schlüssel ist hier zum ersten Mal Hirnschmalz gefragt: Der reizbare Minsk kann sich nur selbst befreien...



Die Charaktergenerierung ist um neue Rassen, Klassen und spezielle Berufe erweitert worden, optisch blieb alles beim Alten



Nach wie vor nervt die Suche und Verwaltung von Items

Ganz persönlich

Winterschlaf ist was für Murmeltiere, wahre Helden hält BG2 besser wach als eine Klinikpackung Koffein: ein episches Rollenspiel, das diese Bezeichnung auch wirklich verdient – die Story hat mich von der ersten Sekunde an gepackt und nicht mehr losgelassen! Besonders die bei aller Magie und Fantasie des Szenarios in sich schlüssige Glaubwürdigkeit der Charaktere und Ereignisse hat mir imponiert. Selbst der Ärger über fummelige Inventare und umständliches Beutehandling wird mich daher nicht vom Auskundschaften der letzten von den zahllosen Nebenquests abhalten können. Und wenn es bis zum Frühjahr dauert...



Trille

Komplexität doch einsteigerfreundliche Gameplay macht das Spiel nun auch für diejenigen interessant, denen der erste Teil zu langatmig begann. Spezialisten indes finden durch die höheren Erfahrungslevels neue Herausforderungen als Magier oder Barde. Gerade diese Charaktere entwickeln erst hier ihre volle Stärke. Last, not least ist neben den atmosphärischen Umgebungsgeräuschen eine diesmal sehr gelungene deutsche Sprachausgabe das Tüpfelchen auf dem i. Willkommen im Rollenspielparadies ohne Sprachbarrieren! (mt)



Baldur's Gate 2

Episches Rollenspiel mit exzellenter Story und Dramaturgie

88 %



Grafik 79%
Sound 83%

Steuerung 80%
Motivation 92%

Hersteller	Black Isle/Interplay/Virgin
Online-Info	www.vid.de
Preis	ca. 99,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	6 Stufen
Datenträger	5 CDs, 400 MB auf der HD (DVD-Version in Vorbereitung)
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P2/450 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 oder 800 x 600 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über OpenGL unterstützt, für 3D-Brillen ungeeignet
Sound	3D-Sound wird unterstützt, Lautstärke von Sprache, Umgebungsgeräuschen und Musik regelbar
Eingabe	Tastatur/Maus
Multiplayer	bis zu 6 Spieler im kooperativen Modus per Netzwerk oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

schlecht	okay	sehr gut
P200, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200		
P2/450, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400		
P3/600, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5		

Spielanteile

35% Kämpfe	
30% Rätsel	
35% Partymanagement	

Die erste Kugel ist immer seine letzte



HITMAN

C O D E N A M E 47

Jeder Auftrag verlangt Präzision und Planung. Achte auf die tödlichen Details • Ein Hinterhalt ist besser als tausend Kugeln: Unterschätze nie die künstliche Intelligenz deiner Gegner • Sei ein Meister der Verwandlung: Die Kleidung deiner Opfer kann dich tarnen, um deine Mission geheim zu halten und Zeit zu gewinnen • Ferngezündete Autobombe oder eine simple Klaviersaite – die Situation sollte entscheiden, welche deiner 25 Waffen zum Einsatz kommt.

Produktinfo 023



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

IO-Interactive

Hitman © 2000 I.O. Interactive ApS. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman is a Trademark of Eidos Interactive Limited



Wizards & Warriors

Schluss mit dem Etikettenschwindel: Statt eines verkappten Actiongames bringt Activision ein Rollenspiel reinsten Wassers auf den Markt – die neue Herausforderung für Abenteurer alter Schule.



Pfeile bleiben in den getroffenen Gegnern stecken und können nach deren Ableben wieder eingesammelt werden



Bereits für die Charaktergenerierung sollte mindestens eine Stunde eingeplant werden



Die drei Hauptstädte präsentieren sich hübsch animiert

Monstermetzler der *Diablo*-Generation mögen unwissend mit den Schultern zucken, doch wahren Rollenspielern ist der Name D.W. Bradley seit Jahren ein Begriff – seiner Feder entsprangen die letzten Teile der traditionsreichen *Wizardry*-Reihe aus dem Hause Sir-Tech. Auf deren Fortsetzung müssen die Fans zwar weiterhin warten, doch der inoffizielle

Anspruchsvolles Profi-RPG

Nachfolger von Activision und Heuristic Park ist mehr als ein Pausenfüller! Zur Vorgeschichte: Der in grauer Vorzeit geführte Kampf zwischen dem verbrecherischen Pharaon Cet Ude D'wa Kahn (im Spiel nur „Lord Cet“ genannt) und seinem tapferen Hohepriester Anephas soll nach dem Willen eines untoten Magiers in eine

neue Runde gehen. Doch die angestrebte Rache an Cet scheitert kläglich; statt den Übelwicht endgültig zu vernichten, wird bei der Wiederbelebung Anephas Körper zerstört. Folglich tritt Plan B in Kraft: Mit Hilfe der legendären Mavin-Doppelklinge, welche zu gleichen Teilen aus verfluchtem und gesegnetem Metall geschmiedet wurde, soll dem Unhold in seinem erneuten Streben nach der Weltherrschaft Einhalt geboten werden. Also macht sich eine sechsköpfige Party auf, das sagenhafte Schwert zu bergen und für dauerhaften Frieden im Fantasyreich Gael Serran zu sorgen. Bereits bei der Charaktergenerierung macht sich die Abstammung des Spiels bemerkbar. Zehn Rassen vom giftresistenten Echtenmann über die obligatorischen

Menschen, Elfen und Zwerge bis hin zu den kleinen, aber flinken Feen laden zu stundenlangem Experimentieren ein. Da Lebenspunkte und Eigenschaftswerte jedes Mal aufs Neue zufallsgesteuert vergeben werden (auch hier lässt *Wizardry* grüßen), ist eine sorgfältige Auswahl der Partymitglieder unerlässlich, um siegreich aus den ersten Kämpfen hervorzugehen. Des Weiteren sollte den gewählten Berufsklassen besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden, denn aus den anfangs vier Klassen lassen sich im Laufe des Abenteuers so exotische Jobs wie Ninja, Samurai oder Warlock entwickeln – auf besondere Einladung der in allen Städten zu findenden Gilden erwerben sich die erfahrensten Charaktere zuletzt die ultimativen Würden eines Zen-Meisters oder Attentä-

■ Das Interface



Aktionsmenü: Kampf ①, Magie ②, Special: stehen ③, sprechen ④, benutzen/geben ⑤, aufheben ⑥, Special: Feueratem ⑦, Automap ⑧

Scrollbares Textfenster für Dialoge und andere Meldungen

Charakterporträts mit Statusicons, ein Rechtsklick führt zu Inventory, Zauber, Status, Skills, Tagebuch, Karte

ters. Da bei diesem beruflichen Aufstieg alle zuvor erlernten Fähigkeiten erhalten bleiben, werden aus Weicheiern irgendwann verwegene Helden, die es selbst mit den übelsten Zeitgenossen aufnehmen können.

Recht so, denn das Böse lauert bekanntlich immer und überall. Glücklicherweise bietet das Sichtfenster (es wird nur ein Teil des Bildschirms genutzt) einen guten Ausblick auf die Umgebung, wodurch heranstürmende Feinde schon früh erkannt und mit Pfeilen gespickt bzw. durch Zaubersprüche verschmort werden können. Sind die Widersacher erst auf Schlagweite herangekommen, tritt das Rundensystem in Kraft. Also keine ungebührliche Hektik bei den Kämpfen, denn nach ihrem ersten Angriff bleiben die Monster brav stehen

und warten, bis sie abermals an die Reihe kommen. Auf diese Weise stellen selbst größere Skeletthorden kein unlösbares Problem dar, zumal auch während des Rundengefechts jederzeit kleinere Ausweichbewegungen möglich sind.

Als Gamedesigner der alten Schule fordert Mr. Bradley neben Hirnschmalz auch und vor allem Ausdauer vom Spieler: Winzige Schalter öffnen wichtige Geheimtüren, kryptische Hinweise wollen korrekt gedeutet, gefundene Gegenstände genauestens untersucht und zur richtigen Zeit benutzt werden. Wer sich überdies nicht eingehend mit den mehr als hundert englischsprachigen NPCs unterhält (lediglich Handbuch und Verpackung wurden eingedeutscht), übersieht möglicherweise entscheidende Tipps zu späteren Rätseln.

■ **Ganz persönlich**

Was uns der gute David William hier vorsetzt, ist definitiv nichts für Warmduscher, Light-Rollenspieler und Battle.netter: Bereits im allerersten (Einführungs-)Dungeon blieb mir der Blick in die beigelegte Hilfsdatei nicht erspart. Sind alte *Wizardry*-Instinkte aber erst Mal wieder geweckt, geht die Suche nach Schaltern, Fallen und ähnlichen Fein- bzw. Gemeinheiten des Gameplays deutlich zügiger voran. Dennoch fürchte ich, dass nur wenige PC-Abenteurer bereit sind, diese Strapazen auf sich zu nehmen. Schade, denn *Wizards & Warriors* zeigt, dass das Genre der Hardcore-Rollenspiele noch lange nicht tot ist!



Markus



Jede Unterhaltung mit NPCs ergibt neue Stichpunkte, welche auf Mausclick angesprochen werden

Über den ersten Abschnitt des zwischen 120 und 250 Stunden beanspruchenden Abenteuers hilft noch ein beigegefügter Walkthrough hinweg, danach ist man auf sich allein gestellt. Aber keine Sorge: Eine praktische Notizbuchfunktion protokolliert alle geführten Gespräche, wirklich wichtige Hinweise tauchen in der Regel wiederholt auf. Und auch die Kämpfe lassen sich sowohl in ihrer Härte (drei Stufen) als auch in ihrer Häufigkeit regeln.

Bei so viel Rolli-Tradition und mit dem abschreckenden Beispiel der *Might-and-Magic*-Reihe im Hinterkopf stellt sich natürlich die Frage nach der technischen Umsetzung. Antwort: gar nicht mal so übel. Zwar werden moderne PC-Spieler den fehlenden Vollbildmodus schmerzlich vermissen, ansonsten erreicht die Darstellung der komplett dreidimensionalen Welt jedoch in etwa die Qualität eines *Everquest*. Selbst ohne 3D-Beschleunigung machen die Wälder, Sümpfe und Unterwasserstädte einen ordentlichen Eindruck – mit Direct3D im Rücken sehen Gesprächspartner und Zaubersprüche nochmals einen Tick hübscher aus. Leider stört hier jedoch die Filterfunktion das Gesamtbild. Sie erstreckt sich nämlich nicht nur über das Sichtfenster, sondern auch über die Statusanzeigen plus Menüs und verwischt somit sämtliche Schriftty-

pen. Ohne Tadel dagegen die hervorragende englische Sprachausgabe, während die wiederholten Begleitmelodien und gelegentlichen Soundeffekte nicht über das Mittelmaß hinauskommen.

Ein paar weitere Kleinigkeiten wie die etwas umständliche Anwendung von Heilzaubern und -tränken oder die *Wizardry*-typischen Goldverschiebungsaktionen beim Handeln trüben anfangs den Spaß an der spannenden Handlung. Trotzdem entpuppt sich *Wizards & Warriors* nach einigen Stunden Einarbeitungszeit als spielerisches Kleinod: Dank der klassischen Egoperspektive und der strategischen Charaktergenerierung identifiziert man sich schon bald mit jedem einzelnen seiner Helden. Man bangt um vergiftete Partymitglieder, freut sich über neu gewonnene Artefakte und fiebert mit, wenn der Dieb mal wieder an einer todbringenden Falle hantiert.

Kurz gesagt werden speziell die Fans der früheren Bradley-Werke ihre helle Freude an dieser zeitgemäßen Neuauflage haben. Alle anderen PC-Abenteurer sollten sich vor dem Kauf fragen, ob sie das Zeug zum echten Helden haben: Mit bloßem Monstermetzeln war es in einem anspruchsvollen Profi-RPG noch nie getan! (mz)

Das Spiel in Zahlen

- * selbst erstellbare Sechserparty
- * 10 originelle Rassen vom Ratten- bis zum Elefantenmensch
- * 15 (teils erlernbare) Berufe
- * über 30 Skills, ca. 60 rassen- und klassenspezifische Bonusfertigkeiten
- * über 100 Zaubersprüche in 6 Kategorien
- * über 100 Aufträge und optionale Mini-quests
- * über 100 gesprächs- und handelsbereite NPCs
- * rund 300 Waffen, Rüstungsgegenstände und Fundstücke
- * 120 Stunden Mindestspielzeit (geschätzt)

Wizards & Warriors

Episches Rollenspiel der alten Schule

80 %

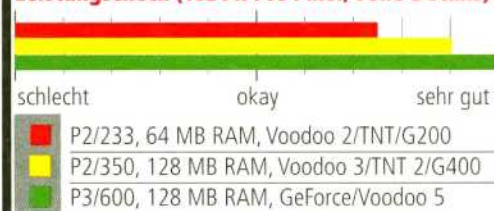


Grafik 77%
Sound 72%

Steuerung 69%
Motivation 83%

Hersteller	Heuristic Park/Activision
Online-Info	www.activision.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	englische Sprachausgabe mit Untertiteln, Anleitung deutsch
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	2 CDs, 740 oder 1410 MB auf der HD (plus 140 MB für Auslagerungsdatei)
System	ab einem P233 mit 64 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, wegen Statusrahmen für 3D-Brillen schlecht geeignet
Sound	Stereosound wird unterstützt, Lautstärke von Sprache, Musik, Effekten und Hintergrundgeräuschen regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Multiplayer	nein

Leistungsscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)



Spielanteile



GUNMAN CHRONICLES

Oops...

...schon wieder mal zu spät?
Keine Panik, noch ist nichts gelaufen!

**GUNMAN CHRONICLES –
komplett auf Englisch, ungekürzt und
nur für ganz kurze Zeit!**

**JETZT VORBESTELLEN – ODER SPÄTER
IN DIE RÖHRE SCHAUEN!**

**GUNMAN CHRONICLES –
COMING DECEMBER 2000**



www.gunman-chronicles.de



Produktinfo 024



Evil Islands

Curse of the lost Soul

Spielemekka Russland: neben *Sudden Strike* nun also ein zweiter Hit aus dem Land von Wolga und Wodka – diesmal steppt der Bär für Rollenspieler!



Nicht immer führt ein direkter Angriff ans Ziel, oft müssen unaufmerksame Gegner von hinten erdolcht werden

Mit *Rage of Mages* (nebst Nachfolger) brachten es die Programmierer von Nival nur auf siebzig Wertungspunkte im PC Joker, dabei stehen Russen doch angeblich auf Hochprozentiges? Ihr neues 3D-Rolli scheint das alte Klischee nun zu bestätigen – aber lassen wir doch einfach den Helden selbst zu Wort kommen...

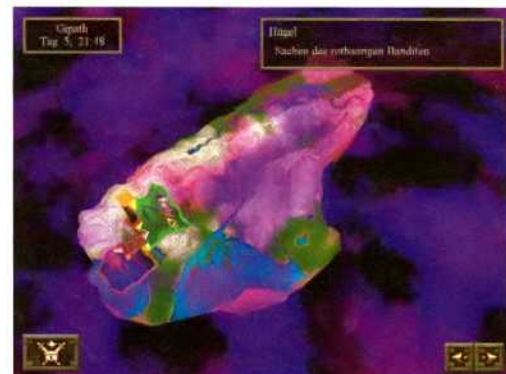
■ Held ohne Gedächtnis

Mein Name ist Kiran, das weiß ich noch. Ansonsten aber ist mein Gedächtnis wie ausgelöscht, seit ich an den Strand dieser Insel gespült wurde. Schön ist es auf Gipath ja: grüne Polygonhügel, reißende Bäche, hohe Felswände und trügerische Sümpfe bestimmen das Bild des in Zonen

eingeteilten Eilands. Ich kann den Blick neigen, drehen und fokussieren (Zoomfunktion), aber natürlich nicht über Hindernisse hinwegsehen (True Line of Sight). Mit einem Messer und zwei mageren Zaubersprüchen bewaffnet, folge ich also dem einzigen Pfad, was steuerungstechnisch kein Problem darstellt (Tutorial). Schließlich erreiche ich eine kleine Ansiedlung, wo man mich als „Auserwählten“ begrüßt – und um einen kleinen Gefallen bittet...

■ Die Arbeit ruft

Aus dem kleinen Gefallen werden bis zu fünfzig Jobs, denn vom Dorfschmied bis zum Bürgermeister hält praktisch jeder In-



Die Insel Gipath ist in unabhängige Zonen unterteilt, die sich dem Spieler nach und nach erschließen



Eingeblendete Punkte visualisieren die Marschroute, welche die Spielcharaktere rennend, laufend, schleichend oder kriechend zurücklegen können



Zwischen den Zonen oder beim Shopping im Dorf darf man Waffen und Ausrüstungsgegenstände an die Party verteilen

sulaner einen Auftrag für mich in petto. Mal soll ich ein Wolfsrudel ausrotten, dann einen Verräter eliminieren oder einen Blitze schleudernden Berg lahm legen – ohne den exakten Anweisungen und kleinen Karten in meinem jederzeit aufrufbaren Journal wäre ich bald hoffnungslos aufgeschmissen! So aber kassiere ich Erfolg für Erfolg neue Erfahrungspunkte, mit denen ich beim Wechsel zwischen den Inselzonen meine 29 Fertigkeiten (u.a. Nachtsicht, Speerkampf oder Dolchattacken) aufwerte.

Ähnlich verhält es sich mit gefundenen Waffen und Ausrüstungsgegenständen: Bis zum nächsten Zonenwechsel lagern sie relativ nutzlos im Inventar. Weil ich für



meine Jobs auch mit Gold entlohnt werde, konnte ich mir zudem den einen oder anderen Zauberspruch, eine schicke Rüstung und weitere Waffen wie Schwerter, Jagdbogen oder Dolche im Dorfshop gönnen. Außerdem habe ich nützliche Talente als Schmied, Schneider und Alchemist an mir entdeckt und produziere nun aus teuren Blaupausen und entsprechenden Materialien auch selbst Rüstungen, Steinäxte und magische Tränke.

■ Gemeinsam stark

Klar, dass so ein Tausendsassa wie ich nicht lange alleine bleiben muss: Zwei Begleiter schließen sich mir an und gehor-

chen meinen Befehlen. Für die Unterstützung im Kampf versorge ich meine kleine Party mit Heldenbedarf – diffizilere Aufgaben muss ich aber weiterhin selbst ausführen, denn um etwa einen gesuchten Gegenstand zu mopsen, sind meine beiden möglichen Partymitglieder einfach zu ungeschickt. Sie sollten aber mal sehen, wie tapfer mich meine Jungs gegen Wölfe, Orks und ähnliche Gegner verteidigen. Oft muss ich in den Kämpfen daher gar nicht selbst zur Waffe greifen, sondern kann mich auf die Verteidigung durch Zauberei beschränken. Und wenn alle Stricke reißen, gibt es ja noch die Quick-save-Funktion.

Tja, wir sind schon ein gutes Team: Dank

des praktischen Steuermixes aus Maus- und Tastaturkommandos und unseres umfangreichen Bewegungsrepertoires können wir langsam schleichen, geräuschlos kriechen oder zu Kräfte raubenden Sprints durchstarten. Ungebührliche Hektik lasse ich dabei gar nicht erst aufkommen und erteile meine Anweisungen bei Bedarf eben im Pausenmodus. Umgekehrt kann ich die Zeit bei langen Fußmärschen beschleunigen – praktisch! Die Wechsel vom Tag zur Nacht oder die Launen des Wetters (Schneefälle oder Regenschauer) sind mir dagegen ziemlich schnuppe, weil es uns selbst im hellen Sonnenschein gelingt, uns unbemerkt an Gegner anzuschleichen.



Die 3D-Grafik setzt eine Beschleunigerkarte voraus, auf opulente Lichteffekte können Besitzer von langsamen Rechnern optional verzichten

■ Geduld und andere Tugenden

Was kann ich noch aus meinem abenteuerlichen Leben auf Gipath berichten? Vielleicht, wie gut die Inselbewohner alle Deutsch sprechen. Oder dass sich die Dialoge (Multiple Choice) zusätzlich in einem separaten Fenster nachlesen lassen. Auch die vielfältigen Umgebungsgerausche auf dem Eiland finde ich immer wieder interessant – zusammen mit der Musik, die ich dauernd im Hintergrund höre (eine Folge meiner Amnesie?) und dem Grunzen der Feinde lässt sich Gipath schon als Akustikparadies bezeichnen.

Wer mir auf die Insel nachfolgen will, sollte allerdings einen schnellen Rechner samt 3D-Beschleunigerkarte mitbringen. Andernfalls kriegt er die örtlichen Sehenswürdigkeiten optional zwar auch ohne Lichteffekte und korrekte Schatten zu sehen, aber das wäre doch schade. Ungeduldigen Abenteurern würde ich ebenfalls vom Besuch abraten, da die Wechsel zwischen den Zonen schon mal ein paar Minuten dauern können. Aber auch, weil hier in den Kämpfen gelegentlich ein einziger kritischer Treffer genügt, um sein Leben auszuhauchen. Wenn Sie jedoch mich fragen: Die tolle Atmosphäre hier, das abwechslungsreiche Leben und die spannenden Geheimnisse sind jede Mühe wert! (rf)

Pro & Kontra

- 50 Quests
- abwechslungsreiche Storyline
- großes Bewegungsrepertoire
- sehenswerte Grafik
- lange Nachladezeiten
- eingeschränkter Zugriff auf das Inventar

Ganz persönlich

Den Helden habe ich hier wirklich gern gespielt! Ein Beispiel: Erst nachdem ich meine beiden Kameraden im Kriechtempo zum Rücken des Ork-Magiers manövrieren konnte, gelang es, den mächtigen Gegner von hinten zu massakrieren. Das mag wenig heldenhaft sein, unterhaltsam ist es allemal. Und die Arbeit für Kopf und Hand lohnt. Wenn meine Party nämlich nun noch unverseht aus dem feindlichen Lager fliehen kann (die patrouillierenden Wachen sind ein echtes Problem), winkt genug Gold, um endlich einen Langbogen erstehen zu können – der wiederum in bisher unerforschten Höhlenlabirynthen unverzichtbar ist...



Jack



Bei Gesprächen mit der Dorfbevölkerung darf lediglich das Thema ausgesucht werden, der Rest läuft automatisch ab



Evil Islands: Curse of the lost Soul

Schön, atmosphärisch, anspruchsvoll: eine reife Insel für Rollenspieler

87%

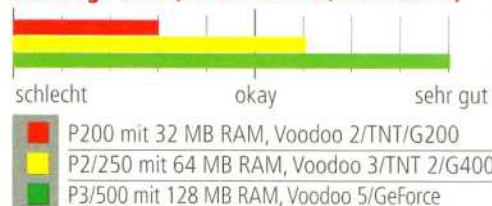


Grafik 86%
Sound 87%

Steuerung 84%
Motivation 88%

Hersteller	Nival/Ravensburger Interactive
Online-Info	www.ravensburger.de
Preis	ca. 98,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschrittene
Datenträger	2 CDs, 430 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 (besser P3/500) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger benötigt, für 3D-Brillen gut geeignet
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 6 Spieler können das Abenteuer über LAN oder Internet gemeinsam bestehen

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, alle Details)



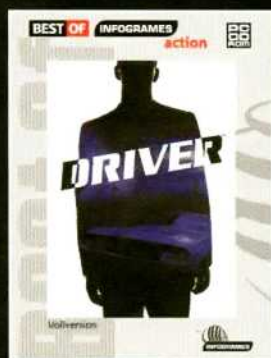
Genreanteile



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

Produktinfo 025

GALERIA

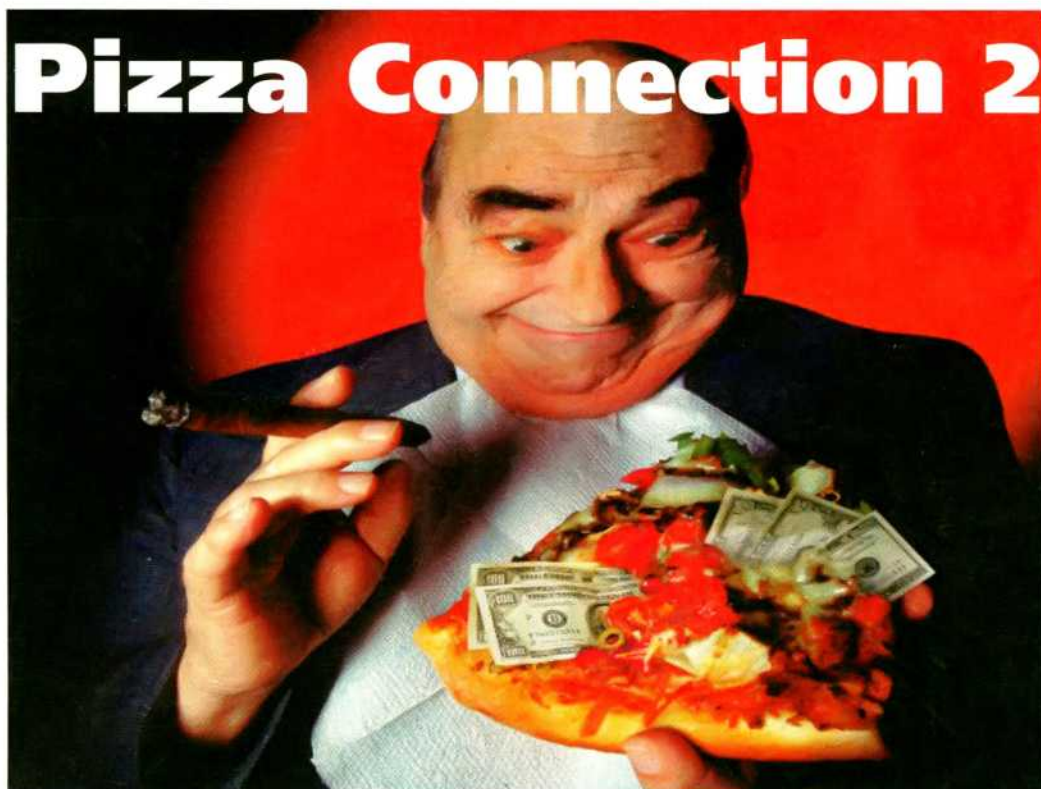
KAUFHOF + HORTEN

Eine Welt voller Ideen

und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.


www.de.infogrames.com

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei



Aufgewärmter Fladen oder leckere Quattro Stagioni? Der Nachfolger zur originellen Wirtschaftssimulation von 1994 hat von beidem etwas.

Einst bescherte die Rezeptur aus witzigen Ideen und viel Komplexität Software 2000 zufriedene Kunden, trotzdem flopte im Frühjahr 1999 die Fortsetzung *Pizza Syndicate*: zu grell die Präsentation, zu undurchsichtig die Benutzeroberfläche. Ergo besann man sich in Eutin auf alte Tugenden und den bewährten Titel.

Im Ergebnis sieht das Spiel nun schon auf den ersten Blick viel

Alte Pizza, neu belegt

realistischer aus, obwohl der Aufbau einer Restaurant-

kette hier nach wie vor keine bierernste Angelegenheit ist. Die Pizzerien werden in Städten errichtet, die mit über hundert verschiedenen Gebäuden stark voneinander abweichende Bezirke (mit ebenso unterschiedlicher Kundschaft) aufweisen. Hunderte von Passanten und Autos wuseln durch liebevoll gestaltete Iso-Straßen; Zuzug, Abwanderung und die wechselnden Vorlieben der Gäste machen das Szenario lebendig.

Für einen schnellen Einstieg sorgt neben der vereinfachten Benutzerführung mit vielen Automatikfunktionen eine Online-Hilfe zu jedem Screen. Nervig ist allerdings, dass man das Tutorial bei jedem Start eines neuen Spiels gezwungenermaßen über sich ergehen lassen muss. Als kleiner Trost wurde aber auch das freie (Endlos-)Spiel nicht vergessen. Am reizvollsten sind jedoch die zehn Kampagnen in ebenso vielen Metropolen auf der ganzen Welt. Pro City müssen drei Ziele erreicht werden, zusätzlich sorgen zahlreiche Mini-Missionen für Abwechslung. Wer beispielsweise ein Polizeirevier gebaut oder eine spezielle Pizza kreiert hat, wird mit Geld oder Gefälligkeiten entlohnt. Versager indessen zahlen unter Umständen saftige Konventionalstrafen. Einnahmen sind selbstverständlich zu reinvestieren: Mit genügend Kohle kann fast jedes Gebäude gekauft bzw. angemietet und abgerissen oder umgebaut werden. Mit der Zeit eröffnet man zusätzliche Filialen und Lagerhäuser sowie neuerdings auch ein Hauptquartier. Ab dessen vierter



Jede Filiale kann aus gut hundert Einrichtungsgegenständen möbliert werden



Die Stadtansicht bietet sanfte Übergänge vom Tag zur Nacht, aber kein wechselndes Wetter



Aus achtzig Zutaten dürfen die wirrsten Pizzen kreiert werden



Ausbaustufe dürfen schwere Jungs angeheuert werden, die Konkurrenzpersonal entführen, Lokale der Mitbewerber verwüsten oder in die Luft jagen – kleine Gemeinheiten wie Kakerlaken und Holzwürmer sind schon früher möglich. Für derartige Aktionen ist übrigens keine Joystickakrobatik mehr erforderlich. Einfach ein paar Ganoven beauftragen, den Rest erledigt der Computer.

Am grundsätzlichen Spielverlauf hat sich somit in den letzten sechs Jahren wenig geändert. Mit über hundert Gegenständen richtet man seine Lokale nach dem Geschmack der umliegenden Bevölkerung ein; die Speisekarte wird aus Standardrezepten und/oder fantasievollen Eigenkreationen zusammengestellt. Mit den bis zu sieben Computergegnern (auf einen Mul-

tiplayer-Modus wurde leider ebenso verzichtet wie auf Getränke oder Nudelgerichte) lassen sich wieder lustige Backwettbewerbe veranstalten, Behörden dürfen erpresst, Werbemaßnahmen ergriffen und Statistiken eingesehen werden. Die sechs Charakterwerte des Spielers steigen dabei im Lauf der Zeit unterschiedlich an, was Einfluss auf das Geschehen hat. Neu sind der Lieferservice und die angenehme Begleitmusik.

Wie es schmeckt, wollen Sie wissen? Nicht mehr so frisch wie 1994, aber immer noch saftiger als viele Beiträge im häufig so trockenen Genre. Fans des ersten Teils hatten in spielerischer Hinsicht wohl mehr erwartet, Neueinsteiger und Freunde von *Pizza Syndicate* werden mit der verbesserten Wi-Sim ordentlich bedient. (tk)

Alt und neu

	Pizza Connection	Pizza Connection 2
Multiplayer:	1 - 8 Spieler	nein
Charaktere:	über 100 vorgefertigte	individuell generierbar
Charaktereigenschaften:	8	6
Actioneinlagen:	ja	nein
Zeitrafferfunktion:	ja	nein
Hauptquartier:	nein	ja
Einrichtungsgegenstände:	ca. 180	ca. 100
Stadtbewohner:	ca. 50	mehrere 100
Pizzazutaten:	70	80
Backwettbewerbe:	ja	ja
Lieferservice/Laufburschen:	nein	ja
Fortbildungen für Gangster:	nein	ja
Versicherungen:	ja	nein

Ganz persönlich

Das waren noch Zeiten, als ich mit meinen Kumpels an einem Monitor klebte, Stinkbomben in deren Imbissbuden warf und Pizzawettbewerbe noch und nöcher gewann. Auch die Actionsequenzen fand ich eigentlich eine nette Idee – statt auf sie zu verzichten, hätte man sie doch optional automatisieren können. Die Lösung der damit verbundenen Steuerungsprobleme müsste doch ebenfalls diesseits der Grenzen des Machbaren liegen. Vom einstigen Partygame ist also nicht mehr viel übrig, mangels Multiplayer-Modus wurde das Beste zugunsten belangloser Neuerungen verschenkt – schade!



Timo

Pizza Connection 2

Witzige Wi-Sim nach altem Rezept

79%

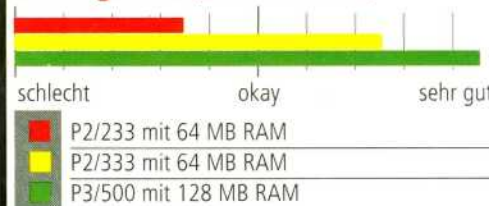


Grafik 76%
Sound 76%

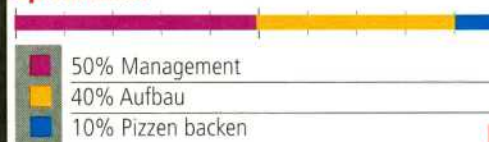
Steuerung 80%
Motivation 81%

Hersteller	Software 2000
Online-Info	www.pizzaconnection2.de
Preis	ca. 80,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	7 Stufen
Datenträger	1 CD, 265 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 64 MB RAM (besser P2/400 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	800 x 600 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen werden nicht unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Multiplayer	nein

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel)



Spielanteile



Midtown Madness 2

Vor anderthalb Jahren rasten wir durch Chicago, jetzt mischt Microsoft den Großstadtverkehr in San Francisco und London auf.



Die berühmten Massenkarambolagen gibt es natürlich immer noch

Amokfahrt durch London

Im „Crash Course“ lernt man fahren bzw. Stunts wie Sprünge über geparkte Autos auszuführen, das „Rennen“ wird entweder gegen die Uhr oder Computergegner ausgefochten und eine Stadtrundfahrt ist auch wieder drin – was darfs sein?

Das Spiel präsentiert die originalen Straßenverläufe von London und Frisco aus fünf wählbaren Kameraperspektiven, Sehenswürdigkeiten wie Big Ben oder die Golden Gate Bridge sind klar wieder zu erkennen. Beim Design von Passanten, Autos und Gebäuden wurde jedoch an Polygonen und Texturen gespart, die Lichteffekte sind eher grob. Und je mehr Häuser, desto ruckeliger die Grafik. Mit dem Sound sind wir ebenfalls nicht ganz glücklich: Warum muss man sich zwischen Musik und Umgebungsgeräuschen entscheiden? Wieso klingen selbst die fettesten Motoren noch wie hysterische Rasenmäher? Und weshalb ist die deutsche Sprachausgabe derart scheußlich geraten?

Spaß macht es trotzdem, sich rund die Hälfte der zwanzig verfügbaren Fahrzeuge durch Siege freizuspielen. Ob Audi TT, Londoner Taxi oder Polizeiwagen, stets gibt es ein paar Farben zur Auswahl und knappe Technikinfos zum Nachlesen. Man darf vor dem Start die Anzahl der Fußgänger (hechten immer aus der Bahn), zivilen Autos und Polizeischaukeln stufenlos regeln, Wetter und Tageszeit sind auch einstellbar. Was folgt, ist eine Neuauflage von Teil eins: Checkpoints abklappern,

Computergegner abhängen, Massenkarambolagen bewundern. Obwohl die CPU-Konkurrenz nichts von ihrem alten Biss verloren hat, gefallen die fünf Modi für maximal acht menschliche Raser am besten: Verfolgungsjagden, Blechsalat und die Hatz auf Goldbarren versprechen Schadenfreude satt. Das war aber im Vorgänger nicht anders, für die neuen Szenarien und den Stunt-Modus hätte es auch ein preiswertes Add-on getan. (pk)



Die ärgsten Verkehrsrowdies sitzen im Polizeiwagen



Ist das Auto zu stark verbeult, wird es nach einer kurzen Strafpause automatisch erneuert

Midtown Madness 2

Urbane Verfolgungsjagden mit wenigen Neuerungen

77 %

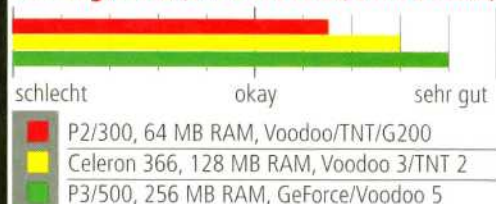


Grafik 76%
Sound 68%

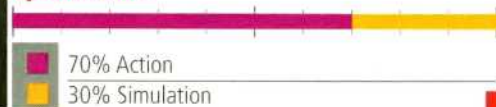
Steuerung 82%
Motivation 79%

Hersteller	Angel Studios/Microsoft
Online-Info	www.microsoft.com/games
Preis	ca. 79,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	für Fortgeschrittene
Datenträger	1 CD, 420 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM (besser P3/600 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) empfohlen, kommt extrem gut mit 3D-Brille
Sound	CD-Audiotracks, Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Multiplayer	5 Modi für 2 Spieler per serielltem Kabel bzw. 8 via Netzwerk und Internet (auch MS Gaming Zone)

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



Spielanteile



Schußwechsel

Idee & Konzept: Softwarepresse.de
PC-Spiel
JETZT
KAUFEN!

im Berliner **DAVILEX** Reichstag!

Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? - Jetzt gibt's den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" - von DAVILEX.



Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

+++ Wichtiges +++

+++++ Schauplätze +++++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz-Museum

+++++ Verkaufspreis +++++

DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

+++++ Bestellhotline +++++

Tel.: 089 - 857 95 181

www.davilex.de

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln - Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands

Geniale Spiel-Idee! Gab es so noch nie in Deutschland!

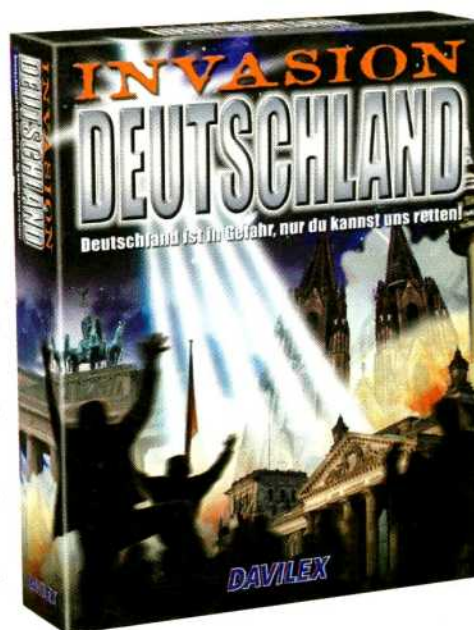
15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln

Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!

Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen

Mega-Action und stundenlanger Spielspaß

Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)



F1 Championship Season 2000



Jährliche Updates zum Vollpreis ist man von EA Sports ja gewohnt, aber alle sechs Monate eine neue F1-Sim? Da kommt selbst Weltmeister Schumi kaum noch mit...

Ob Eishockey, Fuß- oder Basketball, praktisch jedes Sportspiel aus der Schmiede von Electronic Arts dominiert sein Genre. Entsprechend hoch waren die Erwartungen gesteckt, als die US-Company im Frühjahr ihren ersten Abstecher in die Formel 1 unternahm: *F1 2000* überraschte mit den offiziellen FIA-Daten der gerade angelaufenen Saison! Der Pferdefuß der Aktualität waren einige, wohl auf Zeitdruck zurückzuführende Fehler und Macken im Programm. Doch genau die sollen mit *F1 Championship Season 2000* ausgeräumt sein – also wieder nur ein besseres Update?

Die wesentlichen Eckdaten sind jedenfalls identisch: Wieder stehen elf Teams mit ihren Boliden, 22 Piloten und 17 Pisten der soeben abgeschlossenen WM 2000 am Start. Wieder reist man von Australien über Europa und die USA bis nach Malaysia, um auf einem beliebigen der Rundkurse Tests oder Einzelrennen zu bestreiten. Im Rahmen der Weltmeisterschaft fällt auf, dass vor Qualifikation, Warm-up und Rennen nur ein freies Training erlaubt ist, statt deren vier wie in der Realität. Weitere Ungereimtheiten: Einmal ramnte

Facelift: Was ist neu?

Wettermodell: In *F1 2000* herrschte immer eitel Sonnenschein, jetzt fallen auch mal Regentropfen. Sieht klasse aus, doch anders als bei *Grand Prix 3* von Microprose gibts keinen Wetterumschwung. Wenn also der Himmel wolkenverhangen ist, dann vom Start bis ins Ziel.



Technik: Störendes Grafikrucken war beim Vorgänger in der Startphase häufiger zu beobachten, hier hat sich das merklich gelegt. Allerdings variiert die Bildwiederholrate immer noch etwas; abhängig davon, wie viele Gegner gerade über den Screen driften – das muss besser werden!



Fahrschule: Mit dem Fahrlehrer gehts im Zweisitzer von McLaren oder Arrows nach Indy, Monza und Suzuka, um in 19 Lektionen bei spaßigen Ausweich-, Brems- und Kurvenübungen Punkte zu holen. Ein hoch motivierendes Feature, das man vom Playstation-Racer *Gran Turismo* kennt.





Boxenstopp: Auf Kommando werden Reifen gewechselt, Benzinvorräte ergänzt und Frontspoiler verstellt



20 von 53 möglichen Wegen, das Fahrzeug-Setup zu verbessern

uns in der Boxengasse ein ausscherendes Fahrzeug. Ein andermal hatten wir drei blaue Flaggen (überholen lassen!) ignoriert, wurden zum fälligen Zehn-Sekunden-Stopp an die Box beordert, kamen jedoch der Aufforderung nicht nach – trotzdem wurden wir nicht disqualifiziert, wie es laut Regelbuch der Fall hätte sein müssen.

Zugegeben, die Situation war provoziert und würde im Rennalltag so kaum auftreten.

Darum dürften es eingefleischte Simulanten erfreulicher finden, dass sich das halbe Dutzend der etwas übereifrigen Lenk-, Beschleunigungs- und Bremshilfen abschalten lässt. Auf der Piste warten dann Eiertänze, wie man sie aus *Grand Prix Legends* kennt, bei jedem Gasstoß schwänzelt das Heck. Realitätsnah auch die 53 Schraub- und Verstellmöglichkeiten an Flügeln, Dämpfern, Federn, Differenzial, Schaltung und Sturz, denn jede Ände-

rung macht sich in der Praxis klar bemerkbar. Darüber hinaus sind genreüblich Dinge wie die Startposition, Flaggenkunde, Benzinverbrauch, Reifenverschleiß, Unkappbarkeit oder technische Ausfälle variabel. Schön wäre es aber gewesen, wenn die einzelnen Punkte von einem Einblendtext kurz erklärt oder besser noch anhand eines Schaubilds verdeutlicht würden.

Nicht weltmeisterlich

Außerdem dürfte das vor allem im Training laufend erforderliche Umschalten zwischen den schicken Werkstattscreens und dem 3D-Cockpit ruhig etwas flotter vonstatten gehen.

Immerhin speichert das Programm die fertigen Einstellungen getrennt nach Spielerprofilen. Grundsätzlich genügen für den schnellen Spaß am Gas aber die drei zur Auswahl stehenden Instant-Setups für kurvige, schnelle und mittelschnelle Pisten. Die Entscheidung über die Boxenstoppstrategie ist mit ein paar Mausklicks ebenfalls rasch getroffen. Die Justierung



Feine Strukturen flimmern in der Distanz und lösen sich auf

Manchmal fahren die Computergegner wenig voraus- bzw. seitlich schauend und ziehen einfach rein

Elf Fahrzeuge teilen sich dasselbe VR-Cockpit: Man darf nach links, rechts oder hinten gucken und liest am Lenkrad Renninfos ab

Die Hände bewegen sich leider noch immer nicht mit dem Lenkrad mit

Ein etwas statisches Cockpit, doch die über dem Pilotenhelm montierte Kamera wirkt dynamisch



Die elf aktuellen Formel-1-Modelle sehen authentisch aus, Handling und Motorleistung gleichen den Originalen: Ein Ferrari ist weltmeisterlich, ein Prost defektanfällig, ein Minardi untermotorisiert



Blaue, gelbe und schwarze Flaggen werden vom Boxenfunk angesagt und am Lenkrad angezeigt, aber nicht am Pistenrand geschwenkt: Wo sind die Streckenposten versteckt?



Bei F1 2000 fuhr man in den 16 Außenansichten noch informationsblind, jetzt zeigt ein Head-up-Display (HUD) Zeiten, Tempo, Drehzahl und Benzinvorrat an

der Steuerung dagegen braucht Zeit, weil die voreingestellten Werte präzise Drifts erschweren. Die Lenkradmodelle „Nascar Pro Digital“ und „Modena“ etwa müssen

aus der Mittellage verhältnismäßig weit nach links oder rechts bewegt werden, ehe das Auto auf dem Bildschirm eine Reaktion zeigt. Weniger ausgeprägt war der Effekt bei Fanatecs „Le Mans“. Und nach Zuschaltung der Fahrhilfen legten auch Tastatur und Pad eine erstaunliche Handlichkeit an den Tag.

Sound und Grafik sind sowieso über fast jeden Zweifel erhaben. Im Leerlauf böllern die Motoren kraftvoll vor sich hin, beim Gasgeben kreischen sie ohrenbetäubend, optional auch in Surround. Die Optik gefällt insbesondere wegen der überzeugenden Rauch- und Lichteffekte (unter Bäumen ergeben sich tolle Schatten auf den Autos!) und der dynamischen Kameraführung. Vergleichsweise unspektakulär dagegen der Multiplayer-Modus: Alle 17 Strecken sind freigeschaltet, auf Wunsch füllen Computergegner das Feld der maximal acht Netzwerkpiloten auf. Praktischen Kleinigkeiten wie der editierbaren Startaufstellung, den vielfältigen Rennregeln oder der Möglichkeit, die Eigenschaften der Fahrzeuge einander anzugleichen, steht das auch im Solomodus noch immer nicht wirklich überzeugende Kollisionsmodell gegenüber: Beim Crash zittern die Boliden aneinander vorbei, als hätten sie Adrenalin statt Benzin getankt.

In dünnen Worten: Es gibt noch genügend Raum für Verbesserungen – EA, wann tun die was? (rl)

F1 Championship Season 2000

Schöne Rennsimulation mit unschönen Schwächen

76%



Grafik 85%
Sound 83%

Steuerung 72%
Motivation 74%

Ganz persönlich

Klasse Grafik, toller Sound, ordentliche Gegner-KI und Optionen ohne Ende. Trotzdem bin ich hier nie so mit dem Cockpit verwachsen, wie das bei *Grand Prix 3* der Fall war. Schuld ist die Steuerung, denn egal woran ich gefummelt und wie viel ich auch geschraubt habe, mein altbewährtes Thrustmaster-Lenkrad wollte die Kurven nie so exakt anpeilen wie ich.



Richy

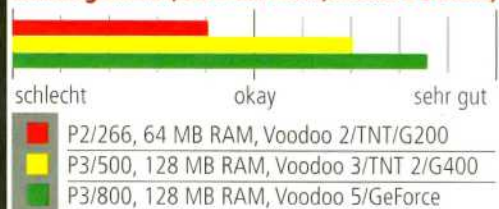
Darf ich ehrlich sein? Nix Schlimmeres als ein stufenlos verstellbarer Schwierigkeitsgrad! Wo bleibt die Herausforderung, der Kampf, ein bestimmtes Ziel zu erreichen? Wenn nämlich das Programm die Manipulation von Gegner-KI und Aggressionspegel so einfach macht wie hier, wird die Versuchung groß, sich mit „geschenkten“ Siegen zu begnügen – öde.



Markus

Hersteller	EA Sports
Online-Info	www.electronicarts.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	stufenlos variabel
Datenträger	1 CD, ab 350 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser Athlon oder P3 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel, Qualität vielfältig regelbar, Direct3D-Grafikkarte dringend empfohlen, Softwaremodus vorhanden, mit 3D-Brille doppelt rasant
Sound	Lautstärke von Musik, Kommentar und Motoren sowie Klangqualität regelbar, A3D und EAX werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via TCP/IP-Netzwerk, 1 CD pro Teilnehmer

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, mittlere Details)



Spielanteile



Willkommen im Naturschutzgebiet.

Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem Brunnfschrei eines B-Zylinder Hubraumriesens bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis in kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen. Spaßbremsen und Samstagsautowäscher nehmt euch in Acht - hier geht es wild und dreckig zu!



BLEIFUSS OFFROAD

TOYOTA

PADA

Jeep

Mercedes-Benz

LAND-ROVER

MITSUBISHI MOTORS

CHANCE 42

CLEVER'S

Kicker Fußballmanager 2

Der stärkste Konkurrent für *Anstoß 3* nimmt mit vielen Verbesserungen den Kampf um die Genremeisterschaft auf: mehr als ein Update!

Die überarbeiteten und mit zusätzlichen Animationen bedachten Ballartisten kicken zwar weiterhin in Iso-Stadien, allerdings jetzt in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Dabei lassen sich beliebig viele Fenster öffnen, um verschiedene Matches gleichzeitig zu verfolgen; Anordnung und Größe der Windows sind frei bestimmbar. Besonders gut haben uns die Handlungsmöglichkeiten und Statistiken während der Partien gefallen. Ein echtes Paradies für Taktiker: Anhand relativer und absoluter Werte hat man die Leistungen seiner Schützlinge und des Gegners stets im Auge, über neue Features wie „Zeit schinden“ lässt sich die Marschroute noch genauer vorgeben. Dazu kommen nette Gimmicks. So darf man in der Halbzeit einen erfrischenden Pausentee aufbrühen, den Ledertretern eine Massage verpassen und auch mal Interviews geben. Jenseits des Spielfelds hat sich ebenfalls einiges getan. Ob im übersichtlicheren Aufstellungsmenü, dem Training mit fünf editierbaren Wochenplänen oder dem um neue Sortierfunktionen erweiterten Transfermarkt – das Handling ist komfortabler geworden. Dazu zählt auch das Warnsystem, welches den Spieler auf einen Handlungsbedarf hinweist und per Mausklick direkt zu den Problemzonen führt. Bei der Bandenwerbung wird jetzt um höhere Erträge gepokert, mit Oddset-Wetten streicht man fette Gewinne ein, auf der eigenen Anlage sind Trainingslager kostenlos, man darf seine Profis dopen. Zudem gibt es die Möglichkeit, Spielzüge zu generieren, die dann bei Übereinstimmung der Ausgangspositionen während der Begegnungen automatisch ausgeführt werden. Der versprochene EM/WM-Modus und Multiplayerpartien via Netzwerk bzw.

Ein Volltreffer!

Das Handling ist komfortabler geworden. Dazu zählt auch das Warnsystem, welches den Spieler auf einen Handlungsbedarf hinweist und per Mausklick direkt zu den Problemzonen führt. Bei der Bandenwerbung wird jetzt um höhere Erträge gepokert, mit Oddset-Wetten streicht man fette Gewinne ein, auf der eigenen Anlage sind Trainingslager kostenlos, man darf seine Profis dopen. Zudem gibt es die Möglichkeit, Spielzüge zu generieren, die dann bei Übereinstimmung der Ausgangspositionen während der Begegnungen automatisch ausgeführt werden. Der versprochene EM/WM-Modus und Multiplayerpartien via Netzwerk bzw.



Während der Begegnungen hat man Zugriff auf detaillierte Statistiken; die Kicker lassen sich nun auch via Pad oder Joystick zu Pässen, Schüssen usw. animieren



Die erarbeiteten Managerpunkte werden in die Fähigkeiten des Vereinschefs investiert und haben u.a. Einfluss bei Spieler-Versteigerungen



Wer genug Kohle geschaffelt hat, darf sich eine Superarena ins Gelände stellen

Internet haben es allerdings nicht in die Verkaufsversion geschafft und sollen erst per Update nachgereicht werden. Trotzdem: ein Volltreffer für Fans! (st)

Kicker Fußballmanager 2

„Rückspiel“ mit interessanten Neuerungen

85 %



Grafik 65%
Sound 59%

Steuerung 87%
Motivation 88%

Hersteller	Heart-line
Online-Info	www.heart-line.de
Preis	ca. 79,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	variabel
Datenträger	1 CD, 500 MB auf der HD, zusätzlich ca. 5 MB pro Spielstand
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	800 x 600 Pixel, unterstützt weder 3D-Beschleunigerkarten noch -Brillen
Sound	Musik abschaltbar, Online-Hilfe via Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad, Stick
Multiplayer	bis zu 12 Spieler an einem Rechner

Leistungsscheck



Spielanteile





FIFA 2001

Sport ist auf dem PC fast schon ein Synonym für EA Sports, Actionfußball nur ein anderes Wort für die FIFA-Reihe – und daran ändert sich auch mit der jüngsten Auflage nichts!

Eine Frage stellt sich immer wieder: Gelingt es in diesem Jahr endlich, mit den herausragenden NHL-Spielen gleichzuziehen? Die Chancen stehen nicht schlecht, und das dank einer Konsole. Für die Markteinführung der Playstation 2 hat EA Sports nämlich sämtliche Titel auf Hochglanz poliert, was den FIFA-Kick zumindest optisch in nächste Nähe des hauseigenen Eishockey-Spektakels rückt.

Zunächst hat man die vollständig animierten Zuschauerränge der 2000er-Variante um echte, sprich dreidimensionale Akteure an den Seitenlinien ergänzt. Dort laufen jetzt Trainer und Linienrichter auf und ab. Auch rotierende Bandenwerbungen finden sich nun in den leider nur fünf Stadien, die dafür samt und sonders realen Vorbildern nachempfunden wurden – selbst das zum Abriss freigegebene Wembley-Stadion erstrahlt noch einmal im alten Glanz. Noch augenfälliger sind die Fortschritte jedoch auf dem Rasen selbst: Zwar wurden die exzellenten Animationen der Ballartisten nur minimal überarbeitet (was gab es da auch groß zu verbessern?), doch erstrahlen die Jungs in ganz neuer polygonaler Pracht. Speziell die Gesichtszüge weisen erheblich mehr Details auf als im Vorgänger, was eine realistischere Mimik

erlaubt. Weil aus rechtlichen Gründen nach wie vor keine eingescannten Fotos verwendet werden durften, muss allerdings weiterhin eine grundsätzliche Ähnlichkeit mit den echten Stars genügen.

Auch am Sound wurde nochmals gefeilt. Zwar erreicht die Musikbegleitung nicht ganz die Klasse vergangener Highlights vom Schlage eines Fatboy Slim, doch sorgen die schwungvollen und durchaus tanzbaren Stücke für Abwechslung in den ansonsten eher langweiligen Menüs und Pausenscreens. Passend dazu verwandelt eine dynamische Zuschauerkulisse das Stadion in einen Hexenkessel: Abhängig von Spielstand und -situation johlen die Fans von Heim- und Gastmannschaft um die Wette, bei unsportlichem Verhalten hagelt es Buhrufe. Das Kommentatorenengespann Poschmann/Dahlmann legt erneut eine souveräne Leistung auf den Rasen, lediglich einige Phrasen bei Halbzeit und nach Spielende wirken etwas gehaltlos.

Wichtiger, dass es um die inneren Werte gewohnt gut bestellt ist. Wer mag, darf eigene Pokalwettbewerbe zusammenstellen, auch ein WM-Turnier für die gut 50 mitgelieferten Nationalteams fehlt nicht. Interessanter ist jedoch die Herausforderung, sich in 17 internationalen Ligen über



mehrere Saisons hinweg in der Spitzengruppe zu etablieren. Erfolgreichen Balltretern winken dann Auftritte in der Champions League und Landespokale, Versager steigen in die 2. Liga ab – was das Spiel leider umgehend beendet. Dass die unteren Divisionen also auch diesmal wieder sträflich vernachlässigt werden, ist bedauerlich, angesichts der höchst unterschiedlichen Spielstärken der Erstligisten jedoch verschmerzbar. Und wer selbst mit einem Spitzenteam kein Bein auf den Platz bekommt, behilft sich eben mit dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade. Hier sind bereits in kurzen 4-Minuten-Matches Siege in Höhe von 4:0 keine Seltenheit, die vollen 90 Minuten arten dann zu wahren Schützenfesten aus.

Die Begegnungen spielen sich flüssig wie eh und je, speziell bei Verwendung eines 10-Button-Pads. Dessen Belegung lässt sich übrigens wieder nicht umkonfigurieren, allerdings dürften sich FIFA-Fans nach fünf Jahren langsam auf ihre gewohnte Steuerung eingeschossen haben. Die praktische Passhilfe aus dem letzten Teil wurde ebenfalls unverändert übernommen, drei Farben informieren den ballführenden Kicker ständig über die Chancen eines Abspiels. Eine der Verbesserungen beim Spiel ohne Ball ist, dass Flügelstürmer nun zumindest hin und wieder selbstständig neue Räume öffnen. Bisher hatte das faule Pack ja meist auf seiner Position ausgeharrt und auf einen Pass aus nächster Nähe gewartet...

Wenig zu sehen ist allerdings von den angekündigten „Radaubrüdern“. Sicher, manche Spieler scheinen geradezu Magneten für Gelbe Karten zu sein, doch das



steht bei einem Ausputzer auch zu erwarten. Kleine Streitereien, wie sie bei NHL 2001 an der Tagesordnung sind, gibt es hier jedenfalls nicht. Aber irgendwas muss es im nächsten Jahr ja noch zu verbessern geben und nachdem diesmal selbst der chronisch schlampige Mauerbau, aus dem starke Computergegner bislang gerne Kapital schlugen, fast ausgemerzt wurde, bleiben ja nicht viele Möglichkeiten offen...

Unter dem Strich ist mit FIFA 2001 ein weiterer Coup gelungen, der dank der neuen Online-Option erstmals auch bis zu acht Teilnehmern im Internet offen steht. Grafik und Atmosphäre sind ohnehin unerreicht, die Spielbarkeit wurde nochmals optimiert: Das beste Fußballspiel auf dem PC kommt (wieder einmal) von EA Sports. (mz)

FIFA 2001

Schlichtweg das beste Digi-Fußball auf dem PC!

86 %

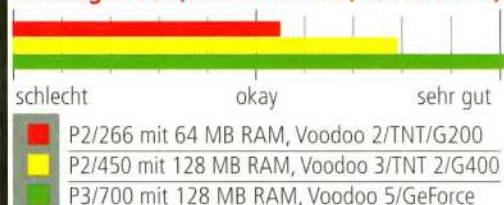


Grafik 90%
Sound 87%

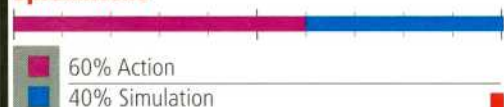
Steuerung 83%
Motivation 85%

Hersteller	Electronic Arts
Online-Info	www.electronicarts.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, ab 8 MB (besser 465 MB) auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brillen etwas zu hektisch
Sound	Lautstärke von Sprache, Effekten und Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Gamepad
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, Matches für maximal 8 Spieler über (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet

Leistungsscheck (1024 x 768 Pixel, volle Details)



Spielanteile



NHL 2001

1999, 2000, 2001: EA Sports verbessert das beste Action-Sportspiel der Welt. Und das weder zum ersten noch zum letzten Mal...

Auch diesmal dürfen wieder eigene Porträts eingebunden werden: Steffen als Kufen-Crack



Überraschung: Als Erstes sticht dem hockeyhungrigen PC-Sportler eine Verschlechterung ins Auge! Das Intro – früher dank spektakulärer Originalaufnahmen immer ein Highlight – besteht nur noch aus grob aufgelösten Spielszenen.

Schöner, schneller, besser

Ansonsten gibt es jedoch nur Positives zu berichten, angefangen bei der nochmals überarbeiteten Spieler-KI. Dank vieler Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich Spielgeschwindigkeit und -dauer, Schiedsrichterstrengigkeit und Aggressivität der Gegner kommen Rookies und Kufen-Cracks gleichermaßen auf ihre Kosten. Wer sich seiner Sache ganz sicher ist, darf auch wieder selbst einwechseln oder gleich eine komplette Mannschaft inklusive eigener Trikots, Namen und Konterfeis erstellen. Nach der eher dezenten Überarbeitung der 2000er-Ausgabe präsentieren sich die dreißig originalen NHL-Teams nun im völ-

lig neuen Look. Auf schnellen Rechnern spiegeln jetzt voll animierte Gesichtszüge unglaublich detailliert die Stimmungsschwankungen der Sportler wider: Vor einer Schlägerei kann man die Spannung in der Luft förmlich fühlen! Wichtiger für den Spielablauf ist freilich das neue „Schwung-Meter“. Gelingen einem Team mehrere bravouröse Aktionen in Folge, werden seine Leistungswerte erhöht, bis der Gegner die Glückssträhne mit eigenen Heldentaten durchbricht. Akustisches Merkmal hierfür sind anschwellende Fangesänge, die deutlich besser gefallen als die ordentlichen, jedoch häufig wiederholten deutschen Kommentare.

Da neben einem launigen Penalty-Schießen auch der lieb gewonnene Saisonmodus wieder mit von der Partie ist, lautet das Fazit auch dieses Jahr: Kleine, aber feine Verbesserungen festigen einmal mehr den Spitzenplatz der Vorzeigeserie von EA Sports. (mz)



Die KI-Routinen wurden weiter überarbeitet, Powerplay und Forechecking sind jetzt härter



Je nach Aggressivität kommt es zwischen bestimmten Spielern öfters zu Prügeleien

NHL 2001

Action-Eishockey für das neue Jahrtausend

89%

Grafik 92%
Sound 83%

Steuerung 88%
Motivation 91%

Hersteller	Electronic Arts
Online-Info	www.electronicarts.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	4 Stufen
Datenträger	1 CD, 10 bis 585 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser P3/600 mit 128 MB RAM) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigkarte (Glide oder Direct3D) wird benötigt, nur auf sehr schnellen Rechnern für 3D-Brillen empfohlen
Sound	Lautstärke von Sprache, Musik, Effekten, Kulisse und Kommentaren regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Gamepad
Multiplayer	bis zu 12 Spieler im Netzwerk, 2 über Internet oder Modem (Internet-ligen vorhanden)

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)

schlecht okay sehr gut

■ P2/266, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

■ P2/500, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400

■ P3/700, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

Spielanteile

40% Simulation

60% Action

TAUCH' EIN!



BEWEISE
KAMPFGEIST

ERLEBE
SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE™

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel.



Ab Ende November
im Handel

Ab Januar
im Handel

Distributed by



www.de.infogrames.com

www.technomage.de



www.sunflowers.de



Gerade mal acht Monate nach *Superbike 2000* (PCJ 4/00, 84%) schiebt EA das nächste Update zum Vollpreis nach – natürlich wieder in gewohnt hoher Qualität: Ob schnelles Spiel, Training, Einzelrennen oder Meisterschaft, die Grafik verwöhnt den Zweiradfan. Da werfen detailliert ausmodellerte Maschinen realistische Schatten, da bewegen sich die Fahrer wirklichkeitsnah in ihren Sätteln.

Auf 13 gut wieder erkennbaren Strecken zwischen Monza und Hockenheim kämpfen vier bis 25 Piloten bei dynamisch wechselndem Wetter um die vorderen Plätze. Dank hervorragender Fahrphysik macht es viel Spaß, sich in Konkurrenz zu Cracks wie Carl Fogarty oder Ben Bostrom in die Kurven zu legen – auch, weil Unfälle in den abspeicherbaren Replays spektakulär aus verschiedensten Kamerawinkeln präsentiert werden. Anfänger dürfen optional zu Brems- und Beschleunigungshilfen greifen, Technikfreaks ihre Stahlrösser bis zur Belastbarkeitsgrenze frisieren. Ein rasant geschnittenes Intro, fetzige Musik und röhrende Effekte sorgen für die richtige Stimmung auch unter Multiplayern. Von Letzteren können im Netzwerk bis zu acht an den Start gehen; zu zweit sind Duell an einem (horizontal geteilten) Bildschirm möglich. So weit, so gut – das meiste hatte ja bereits der Vorgänger zu bieten. Das volle Startgeld sind die leicht zugänglichen Rennen wert, wenn man anno 2000 noch nicht im Sattel eines Superbikes saß oder auf die aktuellen Saisondaten Wert legt.



Superbike 2001

Vollpreis-Update für PC-Biker

82%

Grafik 84%
Sound 72%
Steuerung 83%
Motivation 80%

Hersteller	Milestone/Electronic Arts
Online-Info	www.ea.com
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	4 Stufen
System	ab einem P266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 380 MB auf der HD

Eine Rallyesim mit Playstation-Vergangenheit: Zwar darf man die mannigfaltigen Strecken in Frankreich, Deutschland usw. als PC-Pilot im Internet oder LAN auch in Begleitung dreier Freunde unsicher machen, doch die schönen Fahrzeuge (zwei Dutzend Boliden vom Toyota Corolla bis zum Seat Ibiza serienmäßig, acht weitere sind freizuspielden) brettern durch eher detailarme Direct3D-Grafik – und das nicht immer mit optimalem Tempo. Ob Zeitfahren, Arcademodus, Trophy oder Championship, der Copilot labert wahlweise mit männlicher oder weiblicher Stimme, die Computergegner fahren schwach. Spaß macht trotzdem, denn mittels Tastatur oder Joypad lassen sich die dezent tunebaren Autos recht spritzig um die Kurven zirkeln.



V-Rally 2 Expert Edition

Nicht ganz perfekte Rallyeerfahrung

71%

Grafik 70%
Sound 78%
Steuerung 74%
Motivation 67%

Hersteller	Eden Studios/Infogrames
Online-Info	www.infogrames.de
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 600 MB auf der HD

30 reale und fiktive Skater wie Andy Macdonald oder Jen O'Brien stehen ebenso zur Wahl wie 35 größtenteils erst freizuspieldende Abschnitte: Zeigen Sie mittels verquerer Joypadkombinationen spektakuläre Stunts, sammeln Sie Boni auf und weichen Computergegnern aus. Sechs Modi versprechen Abwechslung, zwei Spieler dürfen am Splitscreen ran – keine Simulation, aber vergnüglicher Actionsport hätte es werden können. Leider trüben jedoch lächerliche Animationen und reichlich Polygonfehler den Spaß. Und die immerhin knapp 1000 Moves gelingen wegen der trägen Steuerung und haarsträubenden Physik (auf einer senkrechten Wand stehen?!) eher zufällig. Na, wenigstens die coolen Tracks von u.a. „Cypress Hill“ halten die Flagge des Musiksenders hoch.



MTV Sports: Skateboarding

Missratener Versuch eines Sportgames

55%

Grafik 69%
Sound 80%
Steuerung 47%
Motivation 52%

Hersteller	Darkblack/THQ
Online-Info	www.thq.de
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 450 MB auf der HD

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100



Intel® Pentium® III Prozessor 800 MHz, 866 MHz oder 1 GHz

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 64 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- Aufpreis auf 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 290 DM
- 32 MB nVidia TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte
- 48x CD-ROM Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- Aufpreis auf Creative Labs SoundBlaster Live! PCI Soundkarte nur 58 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000
- Aufpreis auf MS Office 2000 SB nur 464 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.

1.999 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

2.199 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 866 MHz

3.199 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3247 - D161100

Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4100



Intel® Pentium® III Prozessor 800 MHz, 933 MHz oder 1 GHz

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- 128 MB PC 133 RDRAM, 133 MHz
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- Aufpreis auf 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 290 DM
- 32 MB nVidia GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte
- Aufpreis auf 64 MB nVidia GeForce2 Ultra 4x AGP Grafikkarte nur 522 DM
- 12x DVD-ROM Laufwerk
- 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk inkl. Software Adaptec Easy CD 4.02
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ACS 340 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows® Millennium Edition (CD), MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000
- Aufpreis auf MS Office 2000 SB nur 464 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.

3.499 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

3.999 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 933 MHz

4.199 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3247 - D141100

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Ready to win!



Intel® Pentium® III
Prozessor 800 MHz

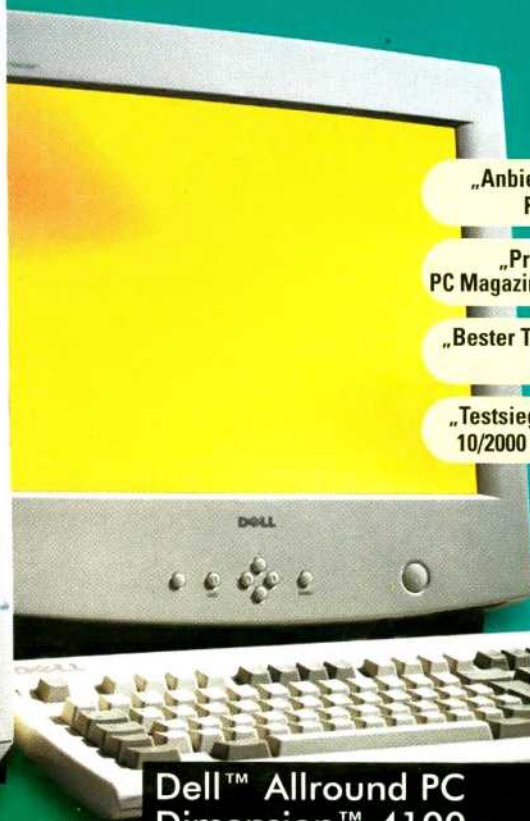
64 MB SDRAM

20 GB** Festplatte

32 MB TNT2
Grafikkarte

30 Tage
Rückgaberecht¹⁾

3 Jahre Garantie²⁾



„Anbieter des Jahres 1999“
PC Direkt 2/2000

„Produkt des Jahres“
PC Magazin 5/2000 (Dimension XPST)

„Bester Telefon-Hotline-Service“
PC Welt 6/2000

„Testsieger“ Stiftung Warentest
10/2000 (Dimension XPS T 600)

Dell™ Allround PC
Dimension™ 4100

nur **1.999 DM**

Weitere Details siehe links oben.

E-VALUE CODE
3247 - D161100

DellWare – Zubehör gleich mitbestellen!



Die praktische
Home-Office-Lösung:
HP OfficeJet K60
Drucken, Faxen,
Scannen, Kopieren.
795 DM



Das Super
Laser-Angebot
Lexmark Optra E312L
10 S./Min. und
2 MB Speicher
659 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.

Mit Dell™ sind Sie immer eine Nasenlänge voraus. Vergleichen Sie uns mit den Mitbewerbern und Sie werden feststellen, dass Dell™ Dimension™ PCs den höchsten Anforderungen in Qualität, Service, Leistung und Preiswürdigkeit gerecht werden. Win with Dell™ – setzen Sie jetzt auf den zweitgrößten PC-Hersteller und größten PC-Direktanbieter der Welt (im 2. Quartal 2000, Quelle: IDC 8/2000)!

Individuell konfigurierbar mit innovativen Technik-Highlights!

Vielfach prämierte, zuverlässige Spitzensysteme!

(z.B. Produkt des Jahres, PC Magazin 5/00, Dimension™ XPS T)

Top-Service direkt vom Hersteller!

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. bzw. wie ausgewiesen 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. „Trinitron“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Dell Computer GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

Produktinfo 030

Anrufen* & Bestellen

0800/4 04 33 55

* Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif
oder per Fax: 0180/522 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

www.dell.de

DELL.COM™
Markenqualität direkt vom Hersteller

Letztes Jahr sollte *Links Extreme* einfach Spaß machen, nun besinnt sich Access wieder auf den Ernst des Golfkriegs: Elf Amateure und drei Profis wie Arnold Palmer und Annika Sorenstam wurden gefilmt und betätigen sich auf sechs Kursen wie Princeville oder Aviara. Die

komplett neue Grafikengine zeigt Hires-Texturen und butterweiche Animationen, benötigt bei höchster Detailtreue aber eine kleine Ewigkeit zum Berechnen des schönen Scheins. Es gibt die gewohnt gute Steuerung über zwei oder drei Klicks, eine perfekte Ballphysik, nette Soundeffekte nebst englischer Sprachausgabe sowie den Kurseditor. Vier Spieler können an einem Rechner antreten, auch Internettourniere sind machbar.



Links LS 2001

Bewährte Golfsim mit aufpolierter Grafik

83 %

Grafik 84%
Sound 79%
Steuerung 81%
Motivation 84%

Hersteller	Access/Microsoft
Online-Info	www.microsoft.com/games
Preis	ca. 99,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	variabel
System	ab einem P2/266 mit 48 MB RAM, Win 95/98/Me und 400 MB auf der HD

Eine typische Fußballerkarriere: Sie starten als talentierter Kicker, werden erfahrener Trainer und beschließen Ihre Laufbahn als Manager. Das Zeug dazu erarbeiten Sie sich, indem Sie in Erster und Zweiter Bundesliga Ihre Eigenschaftswerte trimmen, sich später um Trainingspläne, Stadionausbau und Spielertransfers kümmern.

Matches (auch EM und WM) kriegt man in sehr bescheidenem Echtzeit-3D zu sehen, der Sound ist ebenfalls ärmlich („plopp!“). 54 Ligen mit über tausend Teams und bis zu vier Spieler an einem Rechner, das klingt dagegen ja ganz gut. Doch ohne den Patch auf unserer aktuellen Begleit-CD machen die vielen Bugs das Game nahezu unspielbar – mit ist es immer noch öde genug.



Anpfiff RTL Fußballmanager

Verpasste Karrierechancen für Fußballer

38 %

Grafik 55%
Sound 32%
Steuerung 41%
Motivation 36%

Hersteller	Silver Style Interactive/THQ
Online-Info	www.anpfiff-manager.de
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P200 mit 64 MB RAM, 600 MB auf der HD und Win 95/98/Me

Im Actionabenteuer zum Billigschocker mimen Sie Agentin Doc Holliday. Um den Tod von sieben Kindern aufzuklären, schleicht man bei schauriger Soundbegleitung durch superdüstere Szenarien aus der *Nocturne*-Engine. Die Licht- und Schatteneffekte sehen dabei toll aus, doch die Animationen wirken abgehackt.

Die Waffen im Spiel sind so mannigfaltig wie die Gegner bizarr sind, aber der Steuermix aus Maus und Tastatur ist verhext unhandlich – zusammen mit der unübersichtlichen Kameraführung sind aussichtslose Situationen quasi vorprogrammiert. Und wenn die bereits angedachten Fortsetzungen mit dem Film auch nur den Titel gemein haben, können sie uns auch gestohlen bleiben...



Blair Witch Volume One

PC-Trash zum No-Budget-Movie

63 %

Grafik 75%
Sound 78%
Steuerung 52%
Motivation 61%

Hersteller	Terminal Reality/Take 2
Online-Info	www.take2.de
Preis	ca. 49,- DM
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	4 Stufen
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 980 MB auf der HD

Im *Grab des Pharaos* sollten wir anno 1998 eine Verschwörung aufdecken, jetzt schicken uns die geschichtsfesten Abenteurer von Cryo zurück ins alte Ägypten. In der Sonnenstadt Heliopolis ist eine Seuche ausgebrochen, die Heilerin Tifet könnte Hilfe gebrauchen...

Exakt 42 schrittweise bege- und um 360 Grad schwenkbare SVGA-Lokationen stehen auf dem Programm. Wieder sind nützliche Gegenstände zu suchen, damit Rätsel zu lösen (es gibt auch Schiebepuzzles) und automatisch ablaufende Gespräche mit den Einheimischen zu führen. Wieder ist die Grafik nahezu fotorealistisch, wieder gibt es passable Musik nebst deutscher Sprachausgabe. Und wieder untermauert ein Onlinelexikon den Anspruch dieses lehrreichen und schicken PC-Abenteuers.



Egypt 2: Die Prophezeiung Heliopolis

Altertumsadventure nach bewährtem Muster

70 %

Grafik 72%
Sound 70%
Steuerung 71%
Motivation 69%

Hersteller	Cryo Interactive
Online-Info	www.cryo-interactive.de
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P2/300 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 30 MB auf der HD



95%



95%



94%



94%



93%



92%



92%



NOTE 1

"Schöner, größer, besser - THPS2 setzt dem wegbereitenden Vorgänger in jedem Punkt noch eins drauf und katapultiert die Messlatte, an der sich künftige Konkurrenztitel orientieren müssen, in unerreichbare Höhen."

Testet das Spiel, plays the PlayStation 4/5/2000

MACH DEINEN EIGENEN PROFI ZUR LEGENDE

TONY HAWK IST ZURÜCK! Und dieses Mal hat er neue Profis (Caballero, Koston, Mullen), neue Tricks (Bluntslides, BS/FS Noseslides + Tailslides, Hurricanes, Heelflip Variants, Melon Grabs, Airwalks, Judos etc.) und neue Bearbeitungsmodi (Echtzeit-Skatepark-Editor, Mach-dir-den-Skater) im Gepäck. Bau dir deinen eigenen Skatepark zu Hause und mach Kleinholz daraus. Erstelle deinen eigenen Skater – seinen Style entscheidest du – und trete gegen die echten Profis an. Das neue Skategelände hat es in sich und bei den Videos kann einem schon mal anders werden. Im Karriere-Modus kannst du mit gewonnener Kohle deine Statistiken verbessern. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 skatest du auf einem Niveau, das einst nur wahren Legenden vorbehalten war.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ÜBERSICHT:



2-SPIELER-MODUS

2-Spieler-Modi und
Einzelspieler-Karriere-Modus



JEDE MENGE NEUERUNGEN
Neue Tricks, neues Gelände
und neue Skater



SKATEPARK-EDITOR
3D-Echtzeit-
Skatepark-Editor

FEATURING

**BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J. THOMAS**

DER COOLE HIP-HOP- UND PUNK-SOUNDTRACK BRINGT EUCH
RAGE AGAINST THE MACHINE, BAD RELIGION, NAUGHTY BY NATURE UND VIELE MEHR.

Screenshots von der PlayStation®

Produktinfo 031



Bereits 1983 griff SSI erstmals nach den Sternen, jetzt balgen sich wieder 15 Rassen um die Vorherrschaft im Universum: Ob 20-teilige Kampagne, 21 vorgefertigte Missionen oder Zufallsgenerator, stets sind neue Technologien zu erforschen, Raumflotten zu bauen und Planeten zu erschließen.

Gekämpft wird rundenweise, wobei zahlenmäßige Überlegenheit wichtiger ist als taktische Raffinesse.

Die Bedienung über eine ganze Armada von Buttons spottet jeder Beschreibung, die Isografik ist trotz einiger Rendersequenzen hässlich. Englischer Sound und Sprachausgabe (nur das Manual ist deutsch) machen das Spiel nicht besser. Und den Modus für sechs LAN-Strategen hätte man sich auch sparen können, die Übersicht reicht hier ja nicht mal für einen!



Reach for the Stars

Rundenstrategie für SF-Masochisten

50 %

Grafik 52%
Sound 54%
Steuerung 46%
Motivation 49%

Hersteller	SSI/Mattel Interactive
Online-Info	www.reach4ts.com
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Geübte
System	ab einem P233 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me und 304 MB auf der HD

Viele Jahre war SSI auf Rundenstrategie abonniert, inzwischen haben die Amerikaner umgesattelt: Auch die Invasion der Normandie findet in Echtzeit statt. Vier Kampagnen und 45 Einzelszenarien thematisieren den Nahkampf im Zweiten Weltkrieg, wobei der Spieler auf deutscher und alliierter Seite zum Zuge kommt.

Realo-Features wie nachvollziehbare Sichtlinien oder optionale Rationierung der Munition machen Freude, die komplexe Maussteuerung (Zugrhythmen plus Klick plus Menü) eher weniger – zumal die Spielgeschwindigkeit selbst auf der schnellsten von fünf Stufen nicht hoch ist. Auch grafisch hat sich seit *Close Combat 4* aus dem Frühjahr wenig getan, wieder ist die Draufsicht nur scroll-, aber nicht zoombar.



Close Combat: Invasion Normandy

WW2-Taktik in Echtzeit

64 %

Grafik 62%
Sound 66%
Steuerung 60%
Motivation 68%

Hersteller	SSI/Mattel Interactive
Online-Info	www.mattelinteractive.de
Preis	ca. 90,- DM
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	variabel
System	ab einem P3/300 mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me und 30 MB auf der HD

VG&K, Frankfurt

Stopf Dich Fett

Die Sommerdiät ist vorbei. Pünktlich zum He...
jeden Geschmack. Und bei den günstigen Pre...



SOFT PRICE ist **KAUFHOF + HORTEN** und natürlich überall
erhältlich bei Eine Welt voller Ideen wo es PC-Spiele gibt.

Es war einmal in ferner Zukunft: Weit draußen im All stehen sich die Menschheit und zwei fremde Rassen gegenüber. Der galaktische Echtzeitkrieg tobt im scroll-, zoom- und drehbaren 3D-Raum. Basen werden errichtet, ausgebaut oder mittels Schleppschiffen umgesiedelt, man baut Ressourcen ab und eine Flotte aus Raumjägern auf.

Kein grundlegend neues Gameplay also oder ernsthafte Konkurrenz für *Homeworld*. Aber die Polygongrafik ist effektreich und der Sound aus deutschen Rückmeldungen, Musik und Umgebungsgeräuschen gelungen. Zudem klappt die Steuerung über Zugrathmen, Hotkeys etc. prima, und die Einsätze sind abwechslungsreich gestaltet.



The Outforce

3D-Echtzeitstrategie im Weltall

73 %

Grafik 72%
Sound 74%
Steuerung 75%
Motivation 71%

Hersteller	Infinite Loop/Koch Media
Online-Info	www.outforce.com
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P2/233 mit 64 MB RAM Win 95/98/Me und 16 bis 550 MB auf der HD

Die Kosaken haben alles, was Aufbau- und Echtzeitstrategen zu ihrem Glück brauchen: Basenbau, Massenschlachten, simple Maussteuerung, komplexes Wirtschaftssystem und eine umfassende Enzyklopädie. Von manchem gibt es sogar zu viel, denn mit den Bauobjekten hat man es zu gut gemeint. Ihre unüberschaubare Anzahl erschwert vorausschauende Planung. Auch nicht völlig überzeugend ist die Gewichtung der Einheiten. Und die Grafik fährt hübsche Gebäude auf, doch wirken ihre Bewohner arg steril. Dennoch: historische Missionen, gute Rendersequenzen und der Multiplayer-Modus für bis zu acht LAN- und Internetfeldherren – quasi also *Age of Empires* in der Light-version!



Cossacks: European Wars

Komplexe Echtzeit- und Aufbaustrategie mit kleinen Schönheitsfehlern

76 %

Grafik 76%
Sound 70%
Steuerung 77%
Motivation 75%

Hersteller	CDV
Online-Info	www.cossacks.de
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Geübte
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 240 MB auf der HD

voll! Games zu Magerpreisen.

kommt die neue **SOFT PRICE**-Reihe – wohl dosiert mit den richtigen Games für
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

Produktinfo 032



Krieg im Kinderzimmer: überall Spielzeugflugzeuge, die sich gegenseitig vom Himmel holen! Auf Seiten der minimierten Alliierten oder schlumpfigen Achsenmächte zischt man durch Wohnzimmer, Keller, Dachboden oder auch mal den Garten und sammelt Boni für neue Waffen oder Schlüssel – wer nebenbei noch Muttis gutes Porzellan in Scherben ballert, findet weitere Extras. Ein Miniradar weist zuverlässig den Weg zum nächsten Gegenstand oder Feind, diverse Flieger, Panzer und stationäre Geschütze warten darauf, mittels MG oder Bomben zerlegt zu werden.

Die Kampagne offeriert zehn Missionen mit immer neuen Aufgaben (Gegenstände zerstören, Licht ausschießen usw.); der „Hausdesigner“ ermöglicht das Zusammenbasteln eigener Kurse, außerdem darf die Maschine individuell bepinselt werden. Die Grafik ist liebevoll detailliert und dank zwingend vorausgesetzter Direct3D-Beschleunigung auch sehr flott: Fette Explosionen und schöne Lichteffekte bieten einiges fürs Auge, Maschinengedröhn und Gewehrgeknatter viel fürs Ohr. Nicht zuletzt ist die Steuerung über Tastatur oder Stick einfach gelöst; unabsichtliche Berührungen mit Wand oder Möbiliar werden nicht geahndet. Ein gelungener Arcadespaß im Modellflieger also, insbesondere via Netzwerk oder Internet: Wenn bis zu acht Kleinpiloten das Haus unsicher machen, kommt durchaus Freude auf – außer bei Mutti natürlich...

Airfix Dogfighter

Witzige Schlachten im heimatlichen Luftraum

77%

Grafik 76%
Sound 78%
Steuerung 79%
Motivation 78%

Hersteller	Paradox/UDS
Online-Info	www.dogfighter.net
Preis	ca. 69,- DM
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 340 MB auf der HD

Wieder Zweiter Weltkrieg, wieder pazifische, nicht pazifistische Fliegerei. Als junger Pilot soll man die Karriereleiter erklimmen – sie lehnt an einem verzweigten Missionsbaum, dessen insgesamt 120 Einsätze abhängig von den Leistungen des Spielers gruppiert sind. Auf Seiten der Amerikaner oder Japaner werden also Inselgruppen attackiert, Luftkämpfe bestanden und Torpedos über dem Meer abgeworfen. Die acht verfügbaren Maschinen sehen dabei detailliert aus, die auf Satelliten-daten basierenden Landschaften nicht: viel Wasser, ein paar Eilande. Wer sich daran nicht stört, kriegt gute Flugphysik, Zwischensequenzen im Comicstil, einen Missionseditor und den Multiplayer-Modus für acht Teilnehmer via Internet oder LAN.



Combat Flight Simulator 2

WW2-Luftschlachten in detaillierter Optik

73%

Grafik 66%
Sound 78%
Steuerung 82%
Motivation 72%

Hersteller	Microsoft
Online-Info	www.microsoft.com/games
Preis	ca. 99,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 350 MB auf der HD

Ausgerechnet Deutschland haben sich die außerirdischen Grobber für ihre Invasion ausgesucht: Berliner Reichstag, Hamburger Reeperbahn und Münchener Hofbräuhaus sind von Aliens besetzt! Eher ein originelles Szenario als ein originelles Spiel: In diesem Ego-shooter der *Autobahn Raser* von Davilex gibt es nur fünf Waffen zum Auf-sammeln und die Schalterrätsel hat man schon x-mal gesehen. Boni wie Heilung für gemeuchelte Invasoren sind ebenfalls keine Motivationsspritzen, eher schon die Außenlokalationen mit Wiedererkennungswert. Wem so was reicht, der schlägt sich mit der ordentlichen Maus-Tastatur-Steuerung außerdem durch recht langweilige Innenareale.



Invasion Deutschland

Ego-shooter für Einheimische

55%

Grafik 59%
Sound 53%
Steuerung 64%
Motivation 48%

Hersteller	Davilex
Online-Info	www.davilex.de
Preis	ca. 70,- DM
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 70 MB auf der HD

BATTLE ISLE®

DER ANDOSIA KONFLIKT

Sie brennt darauf, ihren Ex zu treffen!



25 Jahre nach Scayra: 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!

Ab November auf PC CD-ROM, mehr Infos im BLUE BYTE GAME CHANNEL

Produktinfo 033

www.bluebyte.net





Prinzessin Lolita hat zu viel am Computer gespielt und wurde in ihr brandneues Adventure gesaugt! Kann passieren, sagt sich Held Gifty und folgt der Holden in sieben digitale Welten – sobald hier sieben Gartenzwerge eingesammelt sind, dürfen beide wieder nach Hause.

Die vom französischen Comickünstler Loisel gestaltete Hauptfigur watschelt durch Burgen und Hightechgewölbe, löst kleine Rätsel (es kann immer nur ein Gegenstand mitgeführt werden) und vermöbelt kopflose Ritter und andere Fantasygegner mit einem Leuchtstab oder abgedrehten Waffen wie der „Schatten-Gefrierkanone“. Das sieht grafisch besser aus als so mancher 3D-Shooter, denn die Lichteffekte sind schlicht atemberaubend. Natürlich sind die Animationen eher niedlich und die Zwischensequenzen putzig – die Bildschirmtexte aber auch deutsch und das Gameplay gewaltfrei. Automatische Speicherpunkte und minimale Ladezeiten sorgen zudem dafür, dass selbst jüngste Spieler hier ihren Spaß haben.

Dank vieler Anspielungen auf Helden wie Indiana Jones oder Lara Croft kann dieses Jump and Run aber auch älteren Semestern gefallen. Zumal die Musik atmosphärisch und die Sprachausgabe witzig ge-grunzt ist. An der Steuerung gibt es nichts zu meckern, selbst wenn statt eines Analogpads nur die Tastatur griffbereit liegt. Doof nur, dass die selten optimale Kameraperspektive allzu häufig manuell nachgeregelt werden muss.

Gifty:

Ein Geschenk des Himmels

Drolliger 3D-Hüpfer für Jung und Alt

78%

Grafik 84%
Sound 79%
Steuerung 74%
Motivation 77%

Hersteller	Cryo
Online-Info	www.cryo-interactive.com
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	für Einsteiger
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 2 MB auf der HD

Exakt 20 Jahre nach ihrem Erstauftritt erscheint Ataris gelbe Grinsekugel in neuem Glanz. Wie einst in der Spielhalle grast man Labyrinth nach Pillen ab, weicht Gespenstern aus oder jagt auch mal die Jäger. Der Oldie präsentiert sich auf dem PC wahlweise in Draufsicht oder automatisch schwenkendem Iso-3D, was gar nicht übel aussieht – die zwei Dutzend Levels thematisieren u.a. Dschungel und Wüste.

Eingestreute Renn- und Ratespielchen lockern den allgemeinen Reaktions- und Geschicklichkeitstest auf, die Steuerung per Tastatur klappt gut. Auch die Musik und der Modus für bis zu vier Pillenschlucker an einem Bildschirm oder per LAN bzw. Internet sind nett, können den Bart des Konzepts aber nicht wirklich stutzen.



Pac Man

Labyrinth-Klassiker in neuem Look

64%

Grafik 69%
Sound 67%
Steuerung 77%
Motivation 60%

Hersteller	Atari/Hasbro Interactive
Online-Info	www.atari.com
Preis	ca. 49,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 450 MB auf der HD

Und noch ein Oldie-Revival, allerdings ein stark modernisiertes: Wo man einst per Schläger und Ball bloß Steinwände abtrug, schlägt man sich nun durch Hindernisse in Ägypten, auf Farmen usw.. Der überall abprallende Flummi durchbricht hier auch Kisten, Schafe oder Hühner, was wegen der neuen 3D-Grafik durchaus witzig anzusehen ist. Niedliche Zwischensequenzen, spaßige Zusatzspielchen (etwa eine Floßfahrt mit lustigem Entenschubsen), die Multiballfunktion, originale Endgegner und ein hervorragender Soundtrack kitzeln das Letzte aus der alten Idee. Und wenn sich bis zu vier Kellenschwinger um eine Tastatur scharen, kommt richtig Freude auf: digitales Pingpong mit Witz.



Break Out

Stark aufgepeppter Arcade-Oldie

74%

Grafik 72%
Sound 77%
Steuerung 77%
Motivation 70%

Hersteller	Atari/Hasbro Interactive
Online-Info	www.atari.com
Preis	ca. 49,- DM
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 38 MB auf der HD

INFOGRAAMES PROUDLY PRESENTS:

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



SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons“)

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC
WASHINKEN



MANFRED
SCHWARTOWSKI



ARTHUR
SWINEY



GEORGES
PORC FLAMBÉ



WOK
HOG



DSCHINGIS
SCHMARRN



Produktinfo 034

*Wöchentliche Media Control Charts vom 10.07.00 - 19.08.00

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



JETZT IM HANDEL

PRESENTED BY



© 2000 Infogrames Europe.
All rights reserved.

www.frontschweine.com

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Im Krieg zwischen Russland und den USA in einer alternativen Realität gelang den Echtzeitstrategen von Westwood bereits letzten Monat der große Wurf, jetzt liegt die deutsche Version vor: *Alarmstufe Rot 2* statt *Red Alert 2* – was hat sich außer dem Titel noch geändert? Inhaltlich natürlich so gut wie nichts; nach wie vor ist auf sowjetischer und amerikanischer Seite je eine Kampagne mit zehn bzw. elf Missionen abzufern. Hier wie in den 32 Schnellstarteinsätzen müssen einmal mehr Basen errichtet, Mineralien abgebaut und futuristische Technologien wie die Chronosphäre (Teleportation), PSI-Soldaten oder der „Eiserne Vorhang“ (Unverwundbarkeit) entwickelt werden. In Werften lassen sich Zerstörer, U-Boote oder schwere Kreuzer zusammenschrauben, aus den Waffenfabriken rollen Prismapanzer, flinke Spähfahrzeuge oder schussgewaltige Raketenwerfer. Die Luftherrschaft sichert man sich schließlich mit Tarnhelis, Jets und Bomberzeppelinen. Deutschen Jugendschutzrichtlinien ge-

mäß wurden aus US-Marines und russischen Bodentruppen wie in vorangegangenen C&C-Titeln wieder Robo-Infantristen, die Screentexte hat Electronic Arts sauber übersetzt. Auch die Rückmeldungen schallen nun in glasklarem Deutsch aus den Boxen, auf östlicher Seite allerdings mit gewolltem Akzent. Last, not least profitieren die zahlreichen Zwischensequenzen mit bekannten Schauspielern wie Udo Kier oder Ray Wise von der professionellen Synchronisation. Kurz gesagt: die hitwürdige Lokalisierung eines hitwürdigen Games! (rf)



Auch in der deutschen Version ein Knaller: *Alarmstufe Rot 2*



C&C: Alarmstufe Rot 2

Ein Highlight der Echtzeitstrategie in professioneller deutscher Übersetzung

87%

Grafik 74%
Sound 80%
Steuerung 90%
Motivation 89%

Hersteller	Westwood/Electronic Arts
Online-Info	www.westwood.com
Preis	ca. 89,- DM
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P200 (besser P2/400) mit 64 MB RAM, Win 95/98/Me und 400 MB auf der HD

Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops. Essentials

Mit *Rainbow Six* landeten die Spieldesigner um Bestsellerautor Tom Clancy einen echten Hit (Genremix des Jahres 1998), auch der Nachfolger *Rogue Spear* und die zusätzlichen *Urban Operations* begeisterten die Fans. Grund genug, das bewährte Gameplay nochmals aufzuwärmen, wobei die neuen Aufgaben für 3D-Taktiker als eigenständiges Spiel installiert und bezahlt sein wollen, ansonsten aber kaum neue Akzente in der virtuellen Terrorbekämpfung setzen. Für die neun frischen Missionen stellt man wie gehabt eine bis zu 16 Mann starke Truppe zusammen und stattet sie mit Waffen plus Hightech-Ausrüstung wie Infrarotbrille oder Herzschlagdetektor aus. Anschließend lässt sich die Vorgehensweise wieder anhand von Waypoints auf einer dreh- und zoombaren Karte definieren. Im Einsatzgebiet fallen dem Spieler dann die Rollen der vier Gruppenführer zu. Mit Befehlen wie Vorrücken, Angreifen oder Halten dirigiert man seine Jungs durch dampfende Dschungel, eisige Schneelandschaften oder auch mal einen nächtlichen Wohn-

wagenpark – allerorten wollen Geiseln befreit und Terroristen ausgeschaltet werden.

Das umfangreiche Bewegungsrepertoire aus Ducken, Schleichen oder um die Ecke Spähen gefällt noch immer, was auch für die gut animierte 3D-Grafik und den Sound mit deutschen Rückmeldungen gilt. Trotzdem hätten wir uns für 60 Mark mehr erwartet als eine Hand voll neuer Einsätze. Ein integriertes Lexikon mit Filmsequenzen zur Arbeitsweise echter SWAT-Teams ist zu wenig – warum also kein preiswertes Add-on? (rf)



In den neun frischen Missionen geht es auch im Schneeanzug in die Arktis



Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops. Essentials

Eigenständig lauffähiges Add-on mit neun neuen Missionen

77%

Grafik 78%
Sound 76%
Steuerung 84%
Motivation 75%

Hersteller	Red Storm/Ubi Soft
Online-Info	www.ubisoft.de
Preis	ca. 60,- DM
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM, Win 95/98/Me und 980 MB auf der HD

Heroes Chronicles

Seit Jahren bringt die Heroes-Reihe Fortsetzungen und Add-ons hervor, doch erst jetzt macht New World Computing Ernst: Die Fantasystrategie geht endgültig in Serie.

Eine fertige Engine, ein bewährtes Spielprinzip und eine beachtliche Fangemeinde – beste Voraussetzungen, um alle paar Wochen eine neue Episode derselben Geschichte auf den Markt zu bringen: In (vorerst) vier einzeln erhältlichen und ohne das Hauptprogramm lauffähigen Kapiteln übernehmen Sie die Rolle des unsterblichen Helden Tarnum.

Ende November erscheinen *Warlords of the Wasteland*, *Conquest of the Underworld*, *Masters of the Elements* und *Clash of the Dragons*. Zunächst führt Tarnum seinen Barbarenstamm also in Sümpfen und Wüsten zum Sieg über die herrschenden Zauberer, danach rettet er die Seele eines verstorbenen Königs in der Unterwelt. Anschließend muss man sich als Magier bewähren und zuletzt einen Feldzug gegen die Drachenkönigin führen. Alles nach bekanntem Muster: In zugweise aufgedeckten Iso-Landschaften sind Städte und Schatztruhen abzuklappen, in Burgen trainiert man seine Fähigkeiten und bekämpft sodann feindliche Armeen – wahlweise automatisch oder auf einem strategischen Schlachtscreen. Die grafische Gestaltung ist karg wie eh und je, das Point-and-Klick-Handling noch immer etwas umständlich.

Dreiste Vermarktung oder (übrigens unterschiedlich kurze) Bonbonkampagnen für Fans? Entscheiden Sie selbst, im März erscheinen bereits die beiden nächsten Abenteuer. (mz)



Im Wasteland nichts Neues: Das Spielprinzip der Schatz- und Gegnersuche bleibt unverändert



Heroes Chronicles

Vier Episoden mit bewährter Rundenstrategie für Fantasyfans

70%

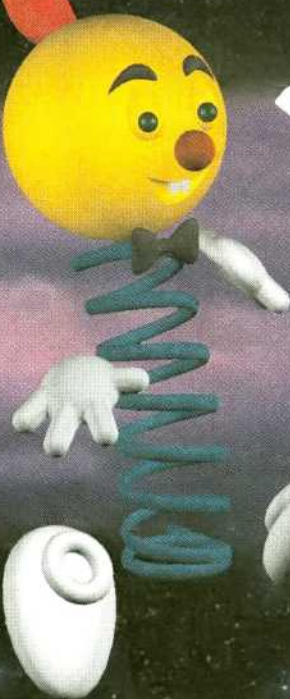
Grafik 62%
Sound 68%
Steuerung 69%
Motivation 73%

Hersteller	New World Computing/3DO/Infogrames
Online-Info	www.infogrames.de
Preis	ca. 49,- DM pro Episode
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	5 Stufen
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM, besser P2 mit 64 MB RAM, Win 95/98/2000/Me

PLOTS!

DEUTSCHE
VOLLVERSION

Der Knobelspass
für zwischendurch!



PLOTS!
Das ist der ultimative
Knobel- und Denkspass
mit Suchtcharakter!

Über 100 Level bieten
Ihnen genau den
richtigen Spass für ein
Spiel zwischendurch.
Ob ein oder zwei
Spieler, PLOTS! macht
einfach Laune!



PLOTS! erhalten Sie bei
allen größeren
Kaufhausketten, im gut
sortierten Fachhandel
oder direkt auf unserer
Homepage!

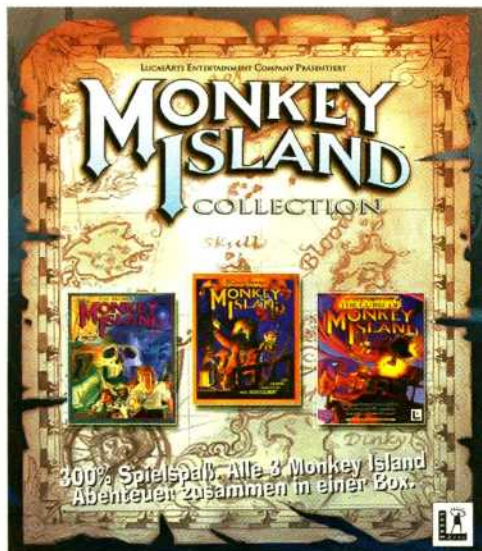
Produktinfo 035



www.magnussoft.com

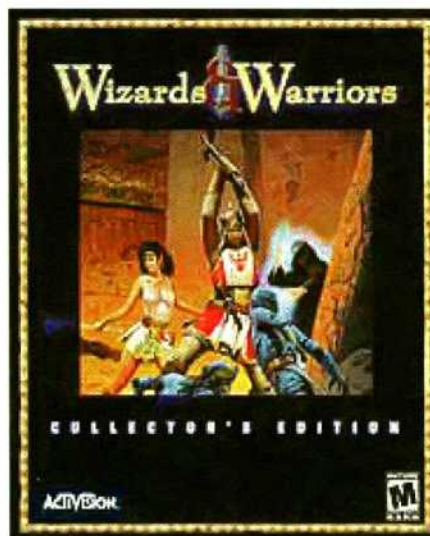
Abenteuerliches für Piraten

Noch bevor Lucas Arts seinen legendären Antihelden Guybrush Threepwood erneut auf die Affeninsel schickt, veröffentlicht dessen ehemaliger Publisher THQ jetzt die **Monkey Island Collection** für günstige **29,95 DM**. Der Dreierpack beinhaltet Guybrushs sämtliche Abenteuer in deutscher Version: *The Secret of Monkey Island* (nicht getestet), *LeChuck's Revenge* (PCJ 1/92, 88%, Hit) und *The Curse of Monkey Island* (PCJ 1/98, 85%, Hit). Leinen los und ab zum nächsten Softwarehändler.



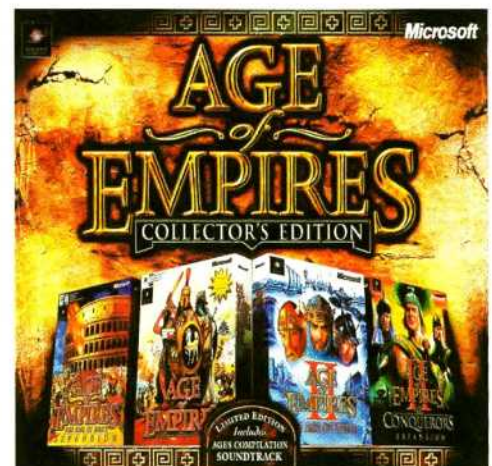
Zauberhaftes Rollenspiel

Hierzulande war die **Wizards & Warriors Special Edition** von Activisions aktuellem Rolli (PCJ 12/00, 80%) auf 200 Exemplare zum Preis von **119,- DM** limitiert und dürfte wohl vergriffen sein – wer das Sammlerstück haben möchte, sollte besser im Importhandel danach suchen. In der speziellen Verpackung finden sich neben der Programm-CD zwei exklusive Miniaturfiguren, ein Poster mit der Landkarte der Fantasywelt sowie ein hilfreicher Mini-Strategy-Guide von Brady Games.



Strategie für Sammler

Den Sammlern bescheren Microsoft und die Ensemble Studios nun Aufbau- und Echtzeitstrategie komplett mit der **Age of Empires Collector's Edition**. Die schicke Box enthält *Age of Empires* (PCJ 12/97, 82%) nebst dem Add-on *Der Aufstieg Roms* (PCJ 12/98, nicht bewertet) sowie den von Ihnen zum Spiel des Jahres 1999 gekürten Nachfolger *Age of Empires 2: The Age of Kings* (PCJ 11/99, 88%, Hit) – ebenfalls inklusive dem offiziellen Add-on *The Conquerors Expansion* (PCJ 10/00, 85%, Hit). Zum stolzen Preis von **149,- DM** gibt es als Bonus noch eine Soundtrack-CD.



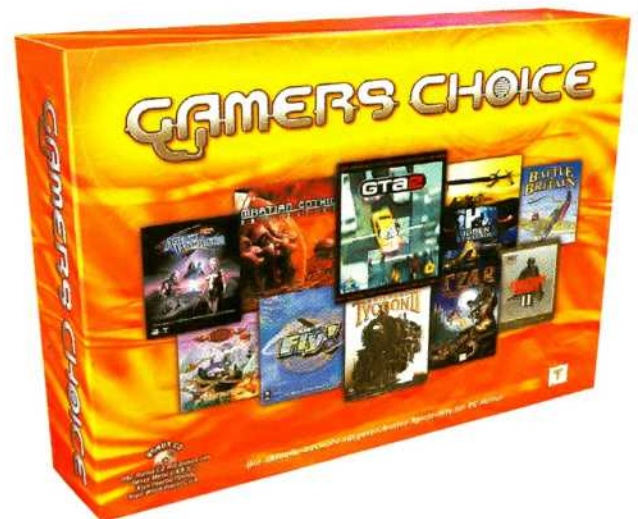
Strategisches auf DVD

Auf eine neue Ausgabe der **Gold Games Compilations** von Topware wird man dieses Jahr vergeblich warten. Dafür vergolden die Mannheimer allen PC-Strategen den Advent mit der Sammlung **Gold Strategy Games**. Hier warten neben unserer aktuellen Vollversion *Earth 2150 V2.0* (PCJ 6/00, 85%, Hit) packende Rundengefechte mit *Gorky 17* (PCJ 12/99, 79%) und *Jagged Alliance 2* (PCJ 6/99, 89%, Hit). Dazu kommen das Rollenspiel *Septerra Core* (PCJ 1/00, 74%), Echtzeitkatastrophenschutz mit *Emergency* (PCJ 6/98, 64%) sowie *Robo Rumble* (PCJ 8/98, 83%) mit Actionstrategie um Roboter – auch dieses Game kennen Joker-Leser bereits von der Begleit-CD in Ausgabe 1/00. Recht so, denn die mit **39,95 DM** sehr preisgünstige Zusammenstellung bleibt ausschließlich Besitzern eines DVD-Laufwerks vorbehalten.



Eine gute Wahl

...ist die Compilation **Gamers Choice** von Take 2 sicherlich. Schließlich bietet sie zum Preis von **59,- DM** gleich zehn zum Teil hochkarätige Spiele: Gelungene Rundenstrategie im Stil der Heroes-Reihe wartet bei *Age of Wonders* (PCJ 1/00, 76%). Strategen werden darüber hinaus mit *Battle of Britain* (PCJ 10/99, 49%), *Tzar* (PCJ 5/00, 74%) sowie *Eastern Front 2* (nicht bewertet) bedient. PC-Piloten dürfen mit *Flying Heroes* (PCJ 7/00, 68%) und *Fly!* (PCJ 9/99, Solo 70%/Multi 74%) abheben. Dazu kommen das SF-Actionabenteuer *Martian Gothic: Unification* (PCJ 7/00, 72%), die grandiose Gangsterballade *GTA 2* (PCJ 12/99, 85%, Hit), das WW2-Spektakel *Hidden & Dangerous* (PCJ 9/99, 93%, Hit) sowie last, not least die Wi-Sim *Railroad Tycoon 2* (PCJ 1/99, 70%). Doch das ist nicht alles, denn eine Bonus-CD, auf der sich unter anderem Demos von *Kiss Psycho Circus*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Blair Witch Volume One* tummeln, ist im Preis inbegriffen.



Neue SAT.1-Games

Das gemeinsame Budgetlabel von Eidos und SAT.1 hat fünf Neuzugänge zu vermelden: Für **jeweils 19,95 DM** sind ab sofort auch die Echtzeitstrategicals **Commandos** (PCJ 7/98, 86%, Hit) und **Braveheart** (PCJ 9/99, 71%), das Actionabenteuer **Tomb Raider 2** (PCJ 1/98, 87%, Hit), die Piratensim **Unter schwarzer Flagge** (PCJ 10/99, 67%) und der grandiose Egosneaker **Dark Project – Der Meisterdieb** (PCJ 2/99, 83%) zu haben.



Ebenfalls erhältlich

...ist das ab sofort auf **59,95 DM** reduzierte Onlinerollenspiel **Everquest – Ruins of Kunark** (PCJ 7/00, 85%, Hit).



...als Classic-Edition für nur noch **49,95 DM** ist das **Tarzan Action Game** (PCJ 1/00, 74%).

...ist nun der **Verkehrsgigant Gold**. Zum Preis von **49,95 DM** bekommt man das Hauptprogramm (PCJ 4/00, 86%, Hit) mit 15 neuen Endloskarten und einer zusätzlichen Kampagne aus 15 Missionen, die in den USA handeln. Die Neuerungen finden Sie aber auch kostenlos als reines Add-on auf unserer Begleit-CD.

...ist inzwischen die DVD-Version von Topwares Echtzeitstrategical **The Moon Project** (PCJ 11/00, 83%) zum Preis von **49,95 DM**.

...ist zu guter Letzt für nur mehr **40,- DM** die SF-Strategie **Star Trek: Starfleet Command Captain's Edition**. Neben dem Originalspiel (PCJ 9/99, 81%) erhält man hier 30 zusätzliche Missionen.



Redaktionelle Verstärkung gesucht!

- Sie kennen PC-Spiele aus dem Effeff?
- Sie können flott, spritzig und verständlich schreiben?
- Sie haben ein sicheres Auftreten?
- Sie wollen in Eigenverantwortung den Lösungsteil unseres Magazins erstellen?
- Sie eignen sich für kreative Arbeit in einem sympathischen Team?

DANN SIND SIE UNSER MANN BZW. UNSERE FRAU!

Zur Festanstellung für unsere modernen Büroräume im Osten Münchens suchen wir noch einen redaktionellen Mitarbeiter – Bewerber mit Berufserfahrung sowie Know-how im Bereich Hardware bevorzugt. Wir bieten leistungsgerechte Bezahlung, flexible Arbeitszeiten, ausgezeichnetes Betriebsklima sowie beste Aufstiegschancen. Bei Interesse senden Sie bitte noch heute Ihre aussagekräftige Bewerbung inklusive Arbeitsproben an folgende Adresse:

**Joker Verlag GmbH & Co.
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham**

**Tel.: 08106/89 96 01
E-Mail: bewerbung@pcjoker.de**

Clusterball

www.clusterball.de

In wenigen Wochen legt das schwedische Team von Daydream einen witzigen **Mix aus SF-Sport und Flugsim** vor: Bis zu acht Onlinespieler flitzen in schicken Polygongleitern durch neun farbenfrohe Welten (Ägypten, Mond, Südseeinsel etc.) und sammeln im zerklüfteten 3D-Gelände Bälle auf. Wer seine Murmeln als Erster durchs Ziel bringt, erhält Punkte für die Internetmeisterschaft, wo man für Champions schöne Preise ausloben will. Natürlich belebt Konkurrenz den sportlichen Luftkampf, hier sogar mit MGs, Raketen und anderen Extrawaffen. Könnte Ihnen gefallen? Dann laden Sie sich doch unter oben genannter WWW-Adresse kostenfrei eine erste Demo aus dem Netz – für die Vollversion werden voraussichtlich rund 70 Mark fällig.



Neu im Netz

www.ubisoft.de: Aktuell gibt es schicke Bilder aus dem knuffigen Grafikabenteuer *Der Weg nach El Dorado*, dazu Ausschnitte vom gleichnamigen Zeichentrickfilm.

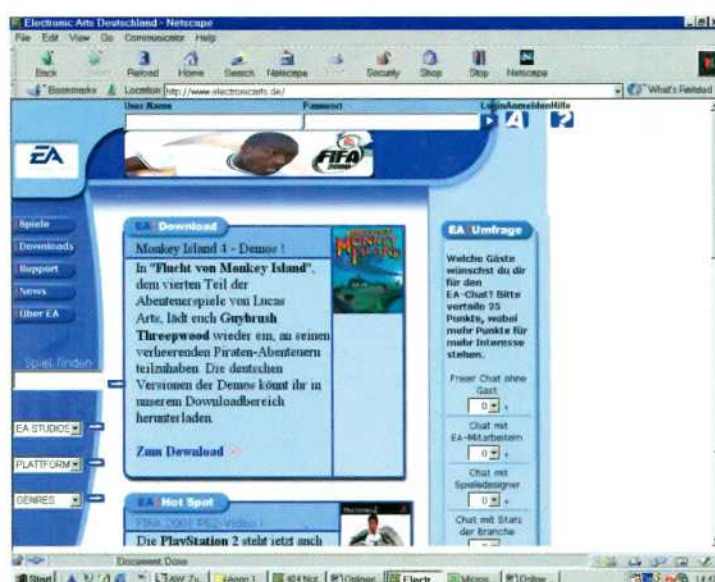
www.take2.de: Die deutsche Page des US-Herstellers wurde aktuell überarbeitet. Weniger Flash, dafür schneller; neu sind Abteilungen für Support und Tipps.

www.cinemaware.com: Der aus alten Amiga-Tagen bekannte Hersteller kündigt seine Wiederauferstehung an. *Robin Hood: Defender of the Crown* soll (natürlich) an den 16-Bit-Klassiker ähnlichen Namens anknüpfen.

www.tombraider.com/trchronicles: Die offizielle Homepage zum letzten Lara-Abenteuer ist ein bisschen einfalllos. Infos, Screenshots und ein paar Artworks, mehr dürfen die Fans von *Tomb Raider* nicht erwarten.

www.electronicarts.de: Kapelle bitte einen Tusch, denn endlich ging der weltgrößte Spielehersteller mit einer deutschen Homepage online! Das Design gefällt, aber Screenshots gibt es zu wenig und das Archiv hat riesige Lücken.

Man spricht Deutsch – endlich auch auf der EA-Homepage!



Strifeshadow

www.ethermoon.com

Noch bis zum Frühjahr bastelt Ethermoon an **Echtzeitstrategie** in einem Fantasyszenario. Das fertige Spiel wird dann zwar auch über einen Solomodus verfügen, bevorzugt soll man sich jedoch online um die Vorherrschaft auf einer scrollbaren Iso-Welt kabbeln. Im Auftrag einer von drei Rassen gilt es, Rohstoffe zu sammeln, Gebäude zu errichten und mehr als 30 verschiedene Kampfeinheiten zu produzieren. Dazu kommen eine große Anzahl von Zaubersprüchen sowie tödliche Fallen. Weil die Engine dabei auch Attacken in den Rücken des Gegners kalkuliert, sollte es an taktischen Varianten nicht mangeln – weil eine 3D-Karte vorausgesetzt wird, an Grafikeffekten ebenso wenig.



Wussten Sie übrigens

...dass die **Olympiade** online noch lange nicht vorbei ist? Unter www.gaudeum.de kann man gratis schwimmen, Rad fahren und Hürden laufen. Zehn erstaunlich spaßige Disziplinen gibt es außerdem unter www.kalisto.com.

...dass Projektleiter Dave Georgeson jüngst die Verspätung von **Tribes 2** einräumen musste? Dass sich die Kritik an der etwas faden Optik dieses Onlineshooters für den geplanten Release im November als tödlich erwiesen hat, ist allerdings Spekulation.

...dass das große **Flatrate-Sterben** weitergeht? Noch vor Veröffentlichung unseres Berichts im letzten Heft musste auch Erotikwelt Online bzw. MCI sein Angebot einstellen. Angeblich ist die Telekom schuld, angeblich werden Vorauszahlungen anteilig zurückerstattet.

Der Online-Duke

www.webcorpgames.com, www.sunstorm.net

Spätestens Mitte kommenden Jahres will die neue US-Company World Entertainment Broadcasting (Web Corp.) das Netz um ein paar nette On-linegames bereichern. Viel wurde noch nicht verraten, aber am interessantesten dürfte ganz klar die **WWW-Version des populären Actionhelden Duke Nukem** werden. Für die Entwicklung hat man das Team von Sunstorm gewonnen, welches bereits für zwei Add-ons zum indizierten 3D-Shooter verantwortlich zeichnet. Außerdem bei Web Corp. in der Mache: die actionreiche Puzzelei *Monkey Brains* und der kunterbunte Actionflugi *RC Dardevil*.



Counterstrike 1.0

www.sierra.de, www.redgenesis.com

In den USA erscheint das in Netzwerkreisen so populäre Mod für *Half-Life* dieser Tage als eigenständige Vollversion, unter anderem mit drei neuen Waffen und überarbeiteten Maps. Für Deutschland stellt Sierra ein umfassenderes Paket zusammen: Das **Half-Life Generation Pack V2** vereint im Dezember *Counterstrike*, *Team Fortress Classic* und *Opposing Force* zum Preis von 60 Mark. Weiterhin gab das Team von Red Genesis sein ebenfalls auf *Half-Life* geeichtes Gratis-Mod **Total Conversion: Chemical Existence** zum Download frei. Die 70 MB lohnen, denn es warten 14 Levels, zehn neue Gegner und viele realistische Extrawaffen.



Neu im Netz: *Chemical Existence*, ein Mod für *Half-Life*

Staunen, lachen, lernen

members.tripod.de/fwack/

Fast schon ein Klassiker unter den skurrilen Anlaufstellen im Internet ist die **redlich-fromme Heimseite von Friedrich Wilhelm Fack**: Jegliche Anglizismen strengstens vermeidend bemüht sich der Autor um „Wahrhaftigkeit bei politischen Themen“ – urkomische Satire pur.

www.entensex.de

Etwas herber geht es auf Knuts neuer Seite (Sie wissen schon: Knuts Powergames, das beste Spielemagazin im Netz, siehe Ausgabe 11/00) zu. Gnadenlos unverblümt werden die Auswüchse des WWW und da vor allem Spielehomepages aufs Korn genommen. Ehrlichkeit bis an die Schmerzgrenze!

www.developium.com

Wenn Raven die *Voyager*-Tools zum öffentlichen Download freigibt, Ritual sich zu Fehlern in seinen PD-Tools bekennt oder der Komponist des *Outcast*-Soundtracks von seinem Schaffen berichtet, hier erfahren Sie es als Erstes.

www.kiwi.de/htm/charlie/

Charlie ist quasi ein Webpsychologe, der auf praktisch jede Frage (die man ihm in eine Textbox eintippt) eine passende Antwort parat hat. Erstaunlich ist das vor allem dann, wenn man das uralte Programm *Eliza* nicht kennt, das auf dem seligen C-64 schon ganz Ähnliches drauf hatte.

Party-Termine

LAN-Wahn

LAN-Party für 100 Teilnehmer
10. bis 12. November 2000
85591 Vaterstetten
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 25,- DM Eintritt
Info: www.lan-wahn.de

NetWar 2000

LAN-Party für 160 Teilnehmer
11. bis 12. November 2000
72555 Metzingen
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 39,- DM Eintritt
Info: www.netwar2000.de

Monster Daddel Party 10

LAN-Party für 1000 Teilnehmer
17. bis 19. November 2000
21335 Lüneburg
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 40,- DM Eintritt
Info: www.daddeln.de

Circus Infernus

LAN-Party für 333 Teilnehmer
24. bis 26. November 2000
77767 Appenweier,
Schwarzwalddhalle
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 30,- DM Eintritt
Info: www.circus-infernus.de

LanWars Episode 4

LAN-Party für 300 Teilnehmer
24. bis 26. November 2000
34346 Hann. Münden (Kassel)
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 30,- DM Eintritt
Info: www.lanwars.de

Waldhessen-LAN

LAN-Party für 300 Teilnehmer
24. bis 26. November 2000
36289 Friedewald
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 30,- DM Eintritt
Info: www.waldhessen-lan.de

Götterdämmerung

LAN-Party für 400 Teilnehmer
24. bis 26. November 2000
73630 Remshalden-Geradstetten
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 35,- DM Eintritt
Info: www.goetterdaemmerung.net

ME V – Against the Rest

LAN-Party für 300 Teilnehmer
1. bis 3. Dezember 2000
42799 Leichlingen
Zutritt ab 18 Jahren
ca. 30,- DM Eintritt
Info: www.unitedlangamers.de

Weitere Informationen und regionale Veranstaltungstermine finden Sie unter www.lanparties.de

Frontschweine

Partytime vor dem PC: Mit den spaßigsten Multiplayer-Schlachten seit *Worms* erobert Infogrames Ihre Festplatte im Schweinsgalopp!



Mit dem Jetpack lassen sich schnell große Entfernungen überwinden

Zwar können Sie auch solo um die wertvolle Ressource „Schweinefraß“ kämpfen, doch wie bei *Worms* liegt der eigentliche Witz im Mit- bzw. Gegeneinander via Netzwerk oder Internet – der Titel ist hier im Online-Teil also bestens aufgehoben. Schweinefraß?

Quasi Worms 3D

Genau, wer den Schweinefraß kontrolliert, der kontrolliert das Universum. Und das könnten Sie sein, wurden im Südpazifik doch riesige Vorkommen entdeckt: Saustallasien ist voll davon! Spontan erheben alle Schweinenationen Anspruch auf den Kontinent, was zwangsläufig zum

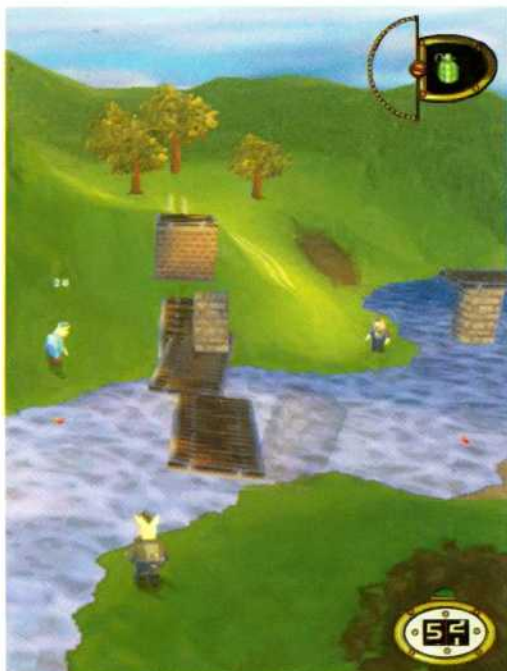
Krieg der Ferkel führt.

Ehe Sie sich nach dem lustigen Rendering in den Kampf stürzen, macht Sie ein Tutorial auf Wunsch mit allen Feinheiten der Steuerung vertraut. Wie der wurmstichige Klassiker von Team 17 wird die Schweinerei rundenweise gespielt. Sie haben also zwischen vierzig und neunzig Sekunden Zeit, um Ihre Eber taktisch klug zu positionieren, eine Waffe zu wählen und den Gegner möglichst vernichtend zu treffen. Danach ist der Feind am Zug. Das geht so lange, bis nur noch ein siegreiches Platoon übrig ist.

Vor jeder Mission warten acht Schweine

auf ihren Einsatz; fünf kommen ins Team, drei hält man in Reserve. Jedes Borstenvieh darf getauft und auch mal befördert werden. Für erfolgreich absolvierte Missionen erhält man nämlich Beförderungspunkte, die frei auf die Untergebenen zu verteilen sind. Mit der Zeit entsteht so eine schlagkräftige Mannschaft aus Scharfschützen, Artilleristen, Fallschirmjägern, Sanitätern und dergleichen mehr. Merke: Sieger sorgen für Ausgewogenheit im Stall.

Für welche der sechs offerierten Nationen Sie in den Kampf ziehen, bleibt Ihnen überlassen: Ob „Grunszkovskis“, „Eisbei-



Brücken und andere Gebäude können zerstört werden



Scharfschützen haben mit einem wackeligen Zoomvisier zu kämpfen



Eine von vielen lustigen Animationen: Schweine salutieren voreinander

Die Landschaften sind detailarm, aber trotzdem nett

Das Wasser ist animiert, harmonisiert aber nicht optimal mit der übrigen Umgebung

Die drehbare Karte, auf der Freund, Feind und alle Bonusgegenstände eingezeichnet sind



Aus dem ausklappbaren Menü werden Waffen und sonstige Fähigkeiten gewählt

Das Platoon (fünf aktive Schweine, drei Reservisten) darf frei benannt werden

ne" oder die „Bonsai Quieker“, alle sind Karikaturen realer Parteien aus den beiden Weltkriegen und geben sich als solche per Sprachausgabe zu erkennen. So tönt amerikanischer Schinken im typischen Kaugummi-Slang, während deutscher Schweinebraten sich in verschiedensten Mundarten (vom sächselnden „Wus liecht’n an?“ bis zum neudeutschen „Äy, kässu Rambo, äy?“) zu Wort meldet. Allein die Sprüche solcher Recken wie Jean-Luc Pigard, Rudi Sosshammer oder Machma Sülzük sorgen hier schon für Lacher. Doch die Grafik steht nicht nach: Die mit russischen Pelzkappen oder deut-

schen Pickelhauben artgerecht kostümierten Schweine sind putzig animiert, salutieren voreinander und gehen in Deckung, falls ihnen ein Gegner zu nahe kommt. Gekämpft wird bei Tag und Nacht, in Wüste, Gebirge, Eislandschaft oder am Palmenstrand. Als detailreich kann man die Schlachtfelder trotz zwingend vorausgesetzter D3D-Beschleunigung kaum bezeichnen, aber die Sichtweite ist hoch, die Wolken sind schön und das Wetter wechselt. Hinzu kommen belebende Animationen wie aus dem bewegten Wasser springende Fische oder herumschwirren-

de Schmetterlinge. Was die Bewaffnung betrifft, sind insgesamt zwei Dutzend Schinken-klopfer vom Bajonett über Scharfschützengewehr und Granaten bis zum Flammenwerfer zu vermelden. Das Arsenal liegt teilweise zum Aufsammeln bereit (Nachschub und Heilpäckchen werden per Luftfracht abgesetzt), manchmal steht es erst nach einer Beförderung zur Verfügung. Für die jeweils angewählte Waffe sind Schusswinkel und Feuerstärke zu bestimmen, schon fliegen die Geschosse mehr oder weniger zielgerichtet gen Feind – eine weitere Gemeinsamkeit mit *Worms*. Nur Projekttil-

Missionsbeispiel



1 Unser Platoon fliegt per Fallschirm ins Kampfgebiet ein



2 Der Gegner ist gesichtet, der Scharfschütze hat das Wort



3 Der Kerl schießt mit Bazookas um sich? Das können wir auch!



4 Weia, Schweine sind schlechte Schwimmer...



5 Mist, unser Scharfschütze wurde eliminiert



6 Eine Ladung TNT und Schweine lernen fliegen



7 Der Letzte seiner Art



8 Geschafft, unsere Ferkel dürfen die Sau rauslassen



Zwischen den 25 Solomissionen gibt es witzige Rendervideos



Zwecks schneller Heilung kann man sich in Sanitätszelte zurückziehen

waffen verfügen auch über ein teils zoombares Zielvisier, welches vor dem Feuern genau ausgerichtet werden muss. Weil der Blick durch die Röhre mit zunehmender Vergrößerung immer wackeliger wird, ist hier ein ruhiges Händchen gefragt.

Die korrekte Umgebungsphysik macht es möglich, Granaten wie einen flachen Stein über das Wasser hüpfen oder Berge hinabkullern zu lassen. Schlecht platzierte Wurfgeschosse mögen so auch (mit fatalen Auswirkungen) zum Absender zurückkehren, doch im Gegensatz zu *Worms* spielt der Wind dabei keine Rolle, was die Sache insgesamt doch etwas erleichtert. Klasse auch, wie sich Minenfelder für Kettenreaktionen ausnutzen lassen. Jeder Treffer kostet das Opfer eine bestimmte Punktzahl seiner Lebensenergie, bis es nur noch langsam und leise stöhnend durch die Gegend humpelt. Dauerhafter Energieverlust (beispielsweise durch Giftgas) ist ebenso möglich wie umgehende Heilung durch den Sanitäter – die entsprechende Animation nimmt übrigens „Karate Kid“ brüllend komisch auf die Schippe. Weiterhin gibt es noch Gebäude wie Sanitätszelte oder Schutzbunker, in die man sich zeitweise verkriechen kann, und herumstehende Fahrzeuge, die zwecks schnellerem Vorankommen beschlagnahmt werden dürfen.

Das Solospiel umfasst 25 Einsätze, doch das Ziel ist stets die Vernichtung des Feindes. Immer mal neue Herausforderungen wie stationäre Geschütze oder sich tarnende Spione machen den Schweinebraten nicht fett, für einsame Eber ist das

Game nur zweite Wahl. Nicht zuletzt, weil die Schwächen des Computergegners (beispielsweise greift er nur im Ausnahmefall zu Heilpäckchen oder Zusatzmunition) bald erkannt sind. Den kultverdächtigen Mehrspielermodus kann Ihr Metzger dagegen nur wärmstens empfehlen: Bis zu vier Teams dürfen in den fünf Varianten zusätzlich auch computergesteuertes Kanonenfutter auf die Schlachtplatte legen.

Da hätten wir zunächst das „Teamplay“, wo Mannschaften bis zum bitteren Ende gegeneinander antreten. Ähnlich gelagert ist das „Deathmatch“ – es endet, sobald ein Team fünf Punkte erreicht hat. Die Modi für „Frischlinge“, „Experten“ und „Metzger“ unterscheiden sich dann jeweils durch unterschiedliche Kartensigns und in der Menge an Bonusgegenständen. Aber unter dem Punkt „Erzeugen“ können auch per Zufallsgenerator immer neue Maps erstellt werden, wofür man eigene Vorgaben machen darf. Über einen Code lassen sich die individuellen Schlachtfelder abspeichern.

Eine insgesamt überzeugende Schweineerei also, quasi *Worms* in 3D. Der einzig nennenswerte Schwachpunkt ist die Steuerung: Per Tastatur wird gerade das Schießen mit dem Zielfernrohr zur Qual, ein Pad ist deutlich besser geeignet. Doch warum fehlt Mausunterstützung eigentlich komplett? Richtig versaut haben die Entwickler aber nichts, selbst Solisten können mit den Frontschweinen eine Weile ihren Spaß haben – zumindest so lange, bis sie mit ihren Kumpels wieder ordentlich die Sau rauslassen! (pk)

Frontschweine

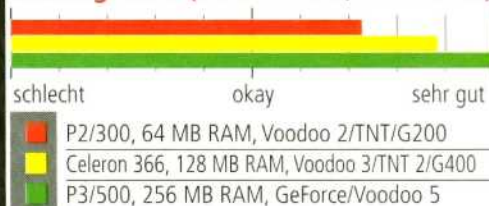
Zäher Braten für Solisten, leckere Schlachtplatte für Multiplayer

Solo 73% **Multiplayer** 85%

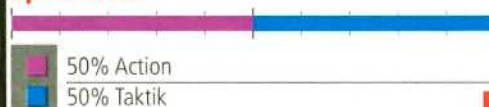
Grafik 77% **Grafik** 77%
Sound 86% **Sound** 86%
Steuerung 72% **Steuerung** 72%
Motivation 69% **Motivation** 88%

Hersteller	Infogrames
Online-Info	www.frontschweine.com
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Schwierigkeit	für Geübte
Datenträger	2 CDs, 364 oder 481 MB auf der HD
System	ab einem P2/300 mit 32 MB RAM (besser P3/500 mit 64 MB) und Win 95/98/ME
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) wird benötigt, 3D-Brillen erschweren das Spiel
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joypad
Multiplayer	bis zu 4 Teams in 5 Spielmodi via Netzwerk oder Internet, 25 spezielle Multiplayer-Maps plus zufällig generierte Karten

Leistungsscheck (640 x 480 Pixel, volle Details)



Spielanteile



DAS IST
MEIN LADEN!
MULTI MEDIA SOFT

DA HOLE ICH
MIR ALLES

ZU SUPER
GÜNSTIGEN

PREISEN!



Computerspiele
www.multimediasoft.de

Viele MMS Läden mit lokalen Netzwerken und Internetanschlüssen. Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen. Einführung in Rollenspiele (Warhammer, DSA etc.) viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig. Magic Arena und Pokemon Liga Veranstaltungen.

Info Info Info
Franchisepartner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Computerspielen? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an.

MultiMedia Soft

Josef Schregel Straße 50, 52349 Düren

MultiMedia Soft finden Sie in:

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenbergerstr. 64 ☎ 03364-72595

15230 FRANKFURT/ODER
Buschmühlenweg 57/59 ☎ 0335-50080102

28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505

41539 DORMAGEN
Kölnerstraße 122 ☎ 02133-214712

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704

52349 DÜREN
Josef Schregel Str.50 ☎ 02421-28100

58332 SCHWELM
Hauptstraße 151 ☎ 02336-819600

79539 LÖRRACH
Wallbrunnstr. 28 ☎ 07621-164460

MultiMedia Soft Partnerships:

10437 BERLIN
Gaudystraße 1 ☎ 030-44017483

52525 HEINSBERG
Parkstraße 1 ☎ 02452-106923

INTERESSIERT?

SOFORT
INFO-SCHREIBEN
ANFORDERN!

SWAT 3 Elite Edition

Nachschub an der 3D-Front: Sierra liefert endlich Multiplayer-Optionen zur hitgekrönten Combatsim – für Besitzer des Originals sogar kostenlos!



Bis zu zehn Spieler können 21 Missionen im Team angehen, Terroristen mimen oder zwei Actionmodi starten

Auch online eine Klasse für sich

Wer das Hauptprogramm noch nicht sein Eigen nennt, sollte es sich jetzt besorgen: Zusammen mit dem Update auf Version 1.6 ist das im Februar mit neunzig Prozentpunkten nebst Hit geadelte SWAT 3 nun schon für sechzig Märker zu haben. Im Internet sind die ursprünglich unter dem Titel „Battle Plan“ angekündigten Neuerungen wie gesagt gratis erhältlich – sofern man das bei einem Download von satten 55 Megabyte so sagen kann. Neben den 16 bekannten Missionen werden fünf neue offeriert, dazu ein paar frische Waffen (u.a. eine Kalaschnikow) und Ausrüstungsgegenstände. Der wahre Leckerbissen ist jedoch die lange gefor-

derte Multiplayer-Unterstützung: Bis zu zehn Teilnehmer dürfen alle Aufträge nun auch im Teamwork absolvieren, wobei die CPU auf Wunsch freie Plätze füllt – Beförderungen und Orden werden mehr oder minder brüderlich geteilt. Ja, sogar in die Rolle eines Terroristen dürfen Sie nun schlüpfen. Zusätzlich stehen via Internet oder Netzwerk die zwei Actionmodi „Deathmatch“ und „Last Man Standing“ zur Wahl. Die Polygongrafik mit ihren starken Lichteffekten und lebensnahen Animationen ist nach wie vor beeindruckend, Sound und Steuerung überzeugen wie eh und je – nicht umsonst ist das Game zum Spiel des Jahres 2000 nominiert. Und die Multiplayer-Modi haben Gutes noch besser gemacht! (rf)



Auch die fünf neuen Einsätze (u.a. in einer Bank) handeln im Großraum Los Angeles



Lässt sich auch gesondert aus dem Netz ziehen: ein 25 MB starker Editor für individuelle Levels und Skins

SWAT 3: Elite Edition

Neue Einsätze und Multiplayer-Optionen für die hochklassige Nahkampfsimulation

90 %

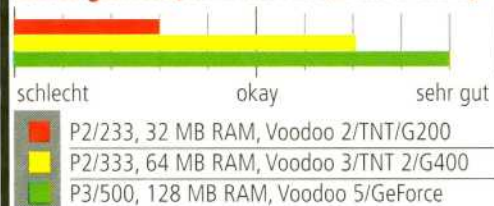


Grafik 87%
Sound 87%

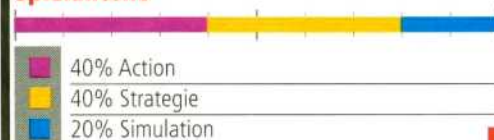
Steuerung 83%
Motivation 93%

Hersteller	Sierra
Online-Info	www.sierra.de
Preis	ca. 60,- DM für das Hauptprogramm inkl. Add-on oder nur die Neuerungen als kostenfreier Download (ca. 55 MB)
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
USK-Freigabe	ab 16 Jahren
Schwierigkeit	3 Stufen
Datenträger	1 CD, 450 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM (besser P3/500 mit 64 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, für 3D-Brille sehr gut geeignet
Sound	Sprachausgabe, Musik und Stereoeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Multiplayer	bis zu 10 Spieler im Team oder gegeneinander auf allen 21 Karten (auch 2 reine Actionmodi), wahlweise über LAN, Modem oder Internet

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile



der neue!



DM/SEK 99,- öS 699,-
(unverbindl. Preisempfehlung)

„Meine Musik, mein Video
und alles per Klick
ins Internet“



Audio + Video Arranger

Music Creation



Video Creation



Web Publishing



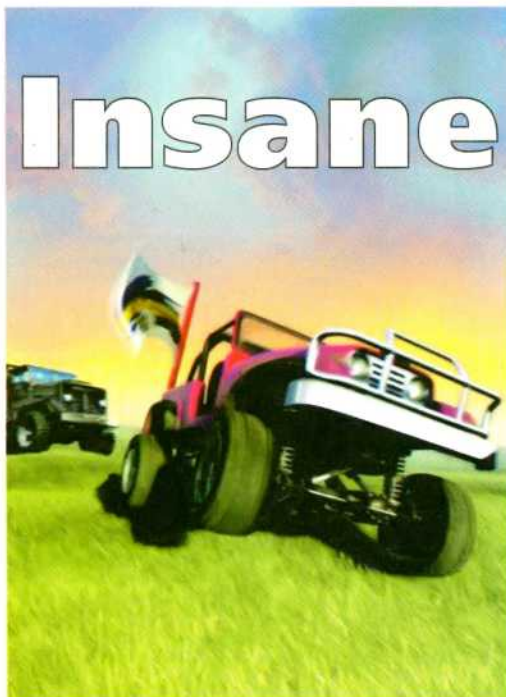
ready to explore

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
www.magix.com

PC SOFTWARE
SHOPPING KAUF TIPPS • 11/2000

11/2000
PC Magazin
TOP-PRODUKT

Computer
sehr
empfehlens-
wert
71
2000



Insane

Ein feiner Arcaderacer, der mal nicht unter dem Motto *Need for Speed* läuft? Genau. Und für geselligen Spaß am Gas ist dieser vogelwilde Crashtest sogar allererste Wahl!



Sollte die Karosserie nach diesem Crash zu sehr verbeult sein, bügelt sie ein dreisekündiger Reparaturstopp wieder aus



Die 27 Arenen lassen sich frühmorgens, mittags und nachts befahren. Ein Zufallsgenerator erzeugt neues Gelände, per Code speicherbar



Das schwenkbare VR-Cockpit kippt und wackelt etwas zu sehr, besser fährt es sich aus der Hinterbordperspektive

In 27 mächtig großen 3D-Terrains dürfen sich bis zu acht PC-Piloten völlig frei austoben. Wenn die Arenen „Kenia“, „Deutschland“ oder „Finnland“ heißen, hat das wenig mit geografischer Wiedererkennbarkeit zu tun und sollte eher als Hinweis darauf verstanden werden, ob es verschneit, versteppt oder gerodet, hügelig oder gar gebirgig zugeht – und wie sehr das Gelände von Ebenen, Wäldern,

Buggies außer Rand und Band

Tälern oder Seen durchsetzt ist. Wer mag, darf erstaunlich echt wirkende Herden regionaler Fauna (Büffel etc.) zuschalten und so das ohnehin nur selten karge Szenario zusätzlich beleben.

Am Start parken jeweils drei bis vier Vehikel aus fünf Leistungsklassen: Allradler (Jeeps und Buggies), Sportler (tiefer gelegte Jeeps), Pick-ups (Jeeps mit Ladefläche), Trucks (Diesel-Dreiechser) und Extremisten (US-Polizeischlitten, Pod-Renner plus ein Rallyeauto) verbeulen sich in acht Spiel-

modi das Blech. Bei der „Jamboree“ etwa rasen alle Teilnehmer im Pulk durch Streckentore. Weil nur der Erste bei der Durchfahrt Bonuspunkte kassiert, zählen das Schneiden, Drängeln und andere Rücksichtslosigkeiten hier zu den Siegertugenden. Gleiches gilt für „Capture the Flag“, wo man für jede Sekunde im Besitz einer Fahne punktet – per Rammstoß wechselt der Wimpel den Besitzer. Eine Variante nennt sich „Return the Flag“: Mit der Meute im Kreuz soll das schick im Fahrtwind wehende Tuch eiligst von A nach B transportiert werden. Ein Unfallspektakel in der „Destruction Zone“, konventionelle Rennen auf abgesteckten Rundkursen sowie Ableger dieser Modi machen den Sack voll.

Wer gerade keine Kumpels zur Hand hat, auf den wartet die Meisterschaft. In einem munteren Mix aller Modi werden da Punkte gesammelt und weitere Fahrzeuge bzw. Pisten freigespielt. Während nämlich Netzwerker vom Fleck jedes ver-

fügbare Terrain mit jedem der 22 Boliden durchackern, reisen Solisten zunächst nur mit drei Jeeps und einem Buggy nach Irland, Algerien und Utah. Richtig lustig wird es erst später: auf dem Mond mit verminderter Schwerkraft oder einem Südseeatoll mit schmalen Sandbänken zwischen Inseln. Wer hier nicht alle Untiefen meidet, dem säuft die Karre im wahrsten Sinne des Wortes ab.

Es muss natürlich gesagt werden, dass die Computergegner erbarmungslos sind. Wer sich mal minutenlang um ein und dasselbe Tor geбалgt hat, weiß, ob er über starke Nerven verfügt! Dummerweise ist der Schwierigkeitsgrad nur für Einzelrennen einstellbar und erhalten Jäger keinen Turboboost: Im langsameren Vehikel ist man häufig chancenlos. Umso mehr Gewicht fällt der Wahl des optimalen Setups vor dem Start zu – den drei Werks-, Gelände- und Renneinstellungen sind Vor- und Nachteile deutlich anzumerken. Man darf auch noch ein wenig an Dämpfern,



Ein wahrer Spaßturbo: der Modus „Capture the Flag“

Reifen, Bremskraft und der Übersetzung des manuell oder automatisch geschalteten Getriebes schrauben. Im Rennbetrieb erweist sich zudem eine Differenzialsperre als empfehlenswerte Kletterhilfe.

Die Steuerung geht per Tastatur oder Pad voll in Ordnung, am Lenkrad lassen sich mit etwas Geduld auch Details wie Totpunkt oder Einschlagwinkel prima regeln. Gut gefallen haben uns darüber hinaus die Statistik nach der Zieldurchfahrt (höchstes Tempo, weitester Sprung,

besten Fahrer usw.), die kurzen Ladezeiten und vor allem die Netzwerk- bzw. Internetfunktion: Server werden automatisch gelistet, die Verbindung ist mit einem 56-K-Modem schnell und stabil. Weil last, not least die Grafik mit extremer Weitsicht, schicken Fahrzeugmodellen, überzeugenden Schatten und stimmungsvollen Lichtsowie Spiegelungseffekten glänzt, darf der Sound ruhig etwas unauffällig sein. *Insane* macht seinem Namen als verrücktes Gaudi-Racing alle Ehre! (rl)

Ganz persönlich

Richy: Witzige Buggies purzeln über steile Hänge und rempeln sich das Blech krumm – was für eine Gaudi! Spaßige Spielmodi und prima Fahrdynamik, das reicht mir, um immer wieder mal ins Netzwerk zu beschleunigen.



Markus: Richy ist bekennender Benzin-Junkie, ich bin weniger leicht zu begeistern. Mir ist das Game etwas zu chaotisch, die Vehikel hüpfen für meinen Geschmack zu unkontrolliert durch die Pampa. Siegen als Glücks-sache?



Durch Druck auf die Leertaste kann man jederzeit in ein Demogame einsteigen und so Pisten kennen lernen, die erst freigespielt werden müssen



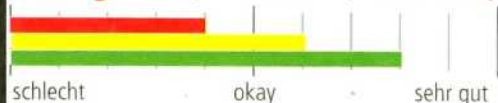
Insane

Nomen est Omen:
ein irres Crash-Spektakel!

Solo	Multiplayer
72%	83%
Grafik 75%	Grafik 75%
Sound 69%	Sound 69%
Steuerung 79%	Steuerung 79%
Motivation 71%	Motivation 85%

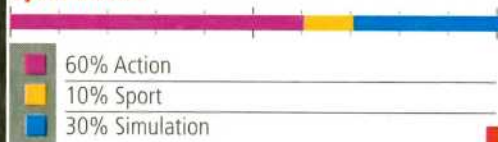
Hersteller	Invictus/Codemasters
Online-Info	www.codemasters.de
Preis	ca. 89,- DM
Sprache	Anleitung deutsch, Software englisch
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit	variabel
Datenträger	1 CD, die Minimalinstallation mit 120 MB genügt
System	ab einem P233 mit 64 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB) und Win 95/98/Me
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleuniger (Glide oder Direct3D) erforderlich, T&L wird unterstützt
Sound	Begleitmelodien als Midi-Files oder von CD, Lautstärke von Musik, Effekten, Motorsound und Sprache regelbar, kein 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Pad, Stick oder Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Multiplayer	bis zu 8 Teilnehmer per IPX-Netzwerk oder Internet in 8 Spielmodi auf 27 Karten plus zufällig generierten Maps

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



P2/266, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200
Cel. 366, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
P3/600, 128 MB RAM, GeForce/Voodoo 5

Spielanteile



G-Player

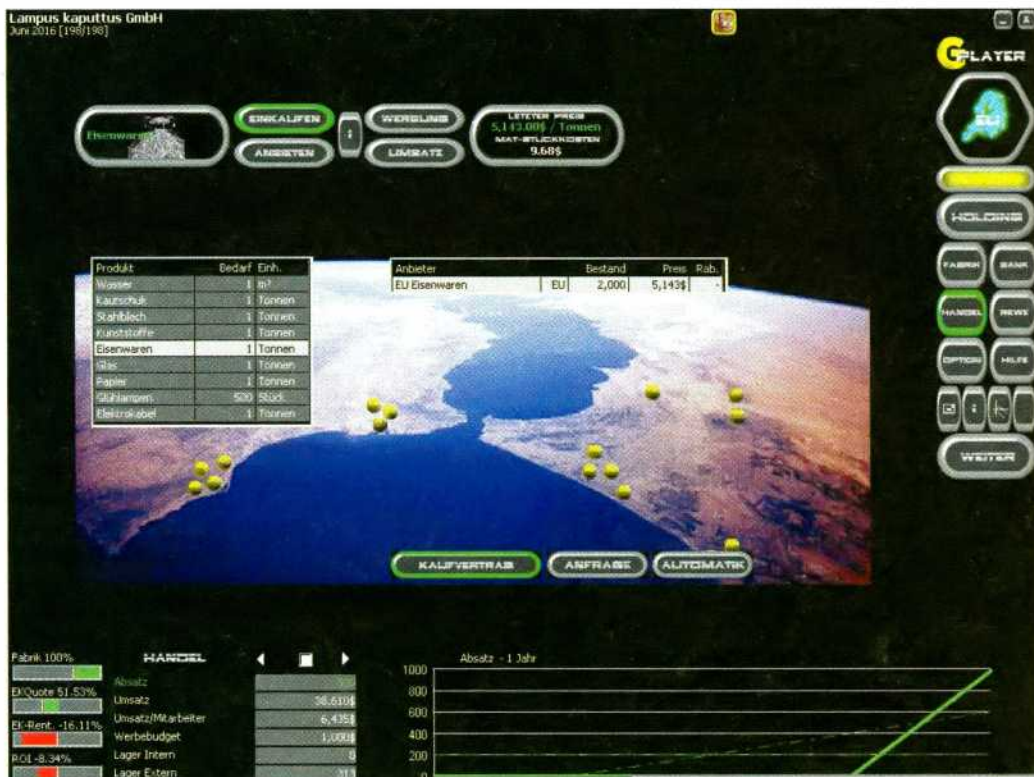
Böse Baisse am Online-Markt: Die weltweit erste Wirtschaftssimulation in Echtzeit ist ein Griff ins Klo!

Als Besitzer einer Industrieholding sollen Sie sich im Internet gegen Konkurrenten durchsetzen. Dazu erwerben Sie zunächst die Lizenz für die Herstellung eines von rund hundert Produkten, gründen Ihr erstes Unternehmen und kaufen die benötigten Rohstoffe tunlichst bei günstigen Anbietern ein. Klingt nach soliden Werten, spielt sich aber mies: Da die Zeit in Perioden abläuft, gibt es Erzeugnisse erst, wenn das Spiel schon weiter fortgeschritten ist als die Firma. Nur zweimal täglich erfolgt eine Periodenweilerschaltung von der Spielleitung, was zwangsläufig für Wartepausen sorgt.

Langeweile in Echtzeit

Beim An- und Verkauf der Güter bahnen sich ganz von selbst „Geschäftsbeziehungen“ an, die sich im Chat pflegen lassen. Zu bezahlende Zusatzoptionen ermöglichen außerdem Kurzarbeit, Steuerhinterziehung oder Kreditbetrug. Ist nach dreijähriger Geschäftstätigkeit (ein Monat entspricht einer Periode) ein gewisser Ertragswert erreicht, dürfen Sie sich auch an die Börse wagen. Darüber hinaus können auf der ganzen Welt Tochterunternehmen in weiteren Geschäftszweigen gegründet und voneinander unabhängig geführt werden. Wer mag, findet hier also schon einen Job fürs Leben...

Auch an ein Offline-Karrieretraining haben die Virtual Manager gedacht: Der Einzelspielermodus stellt in acht Abschnitten die Wirtschaftsgeschichte des 20. Jahrhunderts nach. Das Feilschen mit Konkurrenten kann anschließend noch im „Multiplayer-Labor“ ausführlich geübt werden – hier erfolgt immerhin fünfmal am Tag eine Periodenweilerschaltung. Angesichts der wenigen und hässlichen Grafiken schaltet man aber ohnehin lieber ab als weiter. Animationen gibt es gar nicht, dafür beginnt das nervige Hintergrundgedudel bei fast jedem Mausklick von vorn.

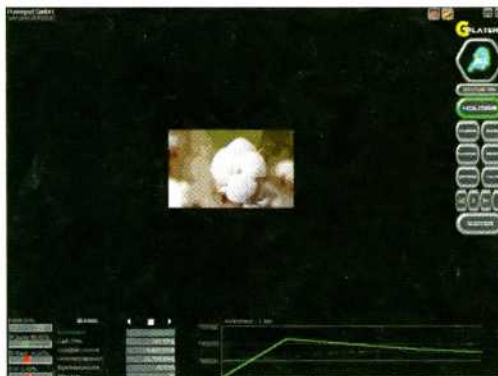


Einer der grafisch aufwendigeren Screens

Weil man als „Global Player“ auch nicht sonderlich viel zu tun bekommt (die möglichen Operationen wiederholen sich ständig, Personalmanagement übernimmt der Computer, der Rohstoffeinkauf lässt sich automatisieren), reduziert sich das Gameplay auf wortwörtlich periodische Wartezeit – zum Leidwesen des Spielers in der Tat in Echtzeit. (tk)



Die Weltkarte listet alle Tochtergesellschaften einer Holding auf



Das Bildchen im Hintergrund zeigt das Produkt der jeweiligen Firma

G-Player

Handelssimulation mit Verlustgarantie

28 %

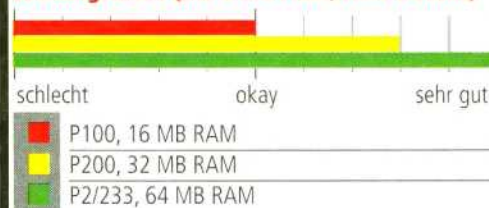


Grafik 22%
Sound 24%

Steuerung 60%
Motivation 32%

Hersteller	Virtual Management
Online-Info	www.g-player.net
Preis	79,95 DM für die Vollversion (abgespeckte Fassungen per Download), keine Online-Gebühren
Sprache	komplett deutsch
USK-Freigabe	nicht geprüft
Schwierigkeit	für Geduldige
Datenträger	1 CD, 45 MB auf der HD
System	ab einem Pentium mit 16 MB RAM und Win 95/98/Me
Grafik	800 x 600 Pixel, 3D-Beschleuniger und -Brillen werden nicht unterstützt
Sound	Musik und Soundeffekte abschaltbar, aber nicht regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Multiplayer	unbegrenzte Teilnehmerzahl übers Internet (www.g-player.net)

Leistungsscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



Spielanteile



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



Spiele und Spieler

Fanpages im Internet

Manche Spiele lassen einen nie wieder los, für sie opfert man noch lange nach dem Abspann seine Freizeit und sein Geld: deutsche Fanpages und ihre Macher.

■ Hobby oder Beruf(ung)?

„Oh Mann, ich darf noch den halben Tag ins Gymnasium rennen – dabei habe ich eigentlich gar keine Zeit!“ Wer sich da so offensichtlich im Stress befindet, heißt Markus Berger, lebt in Rostock und zählt gerade mal 16 Lenze. Den Fans des aktuellen Maxis-Hits *Die Sims* ist er besser als Webmaster seiner Homepage „SimPlanet“ bekannt. Tausende haben mit ihm bereits über die E-Mail-Adresse webmaster@simplanet.de Kontakt aufgenommen. Das ist keine Übertreibung, immerhin suchten und fanden schon mehr als eine halbe Million Besucher unter „SimPlanet“ Infos, Downloads und Gleichgesinnte zur virtuellen Lebenssimulation – Zahlen, von denen manch offizielles Info- oder Konsumangebot nur träumen kann. „Natürlich ist so eine umfangreiche Page mittlerweile ein Fulltimejob“, stöhnt Markus. „Neben der Schule selbstverständlich“, fügt er nach kurzem Zögern hinzu.

Tja, die hauptberuflichen Webmaster professioneller Homepages, etwa von Firmen und Dienstleistern, brauchen in der Tat nebenher nicht die Schulbank zu drücken. „SimPlanet“ steht aber von Inhalt und Funktionsumfang her solchen Angeboten in nichts nach – ist das noch Hobby oder schon Beruf(ung)? Für Markus Berger ist es beides: „Ich reise jetzt für ein Jahr in die USA, um mein Englisch zu verbessern. Mit ein paar Freunden gründe ich nämlich gerade ein Unternehmen für Webdesign, da hänge ich mich richtig rein. Vielleicht arbeite ich dann ja eines Tages bei Electronic Arts? Der Publisher von *The Sims* hat mich wirklich unterstützt; die haben mich sogar in ihr Hauptquartier nach Aachen eingeladen!“



Kultspiele mit Langzeitmotivation wie *Die Sims* werden ständig weiterentwickelt – auch von der Fangemeinde



Zu Spielen vom Format eines *Diablo 2* stehen schon Jahre vor Veröffentlichung Clan- und Fanpages im Netz

■ Industrielle Revolution

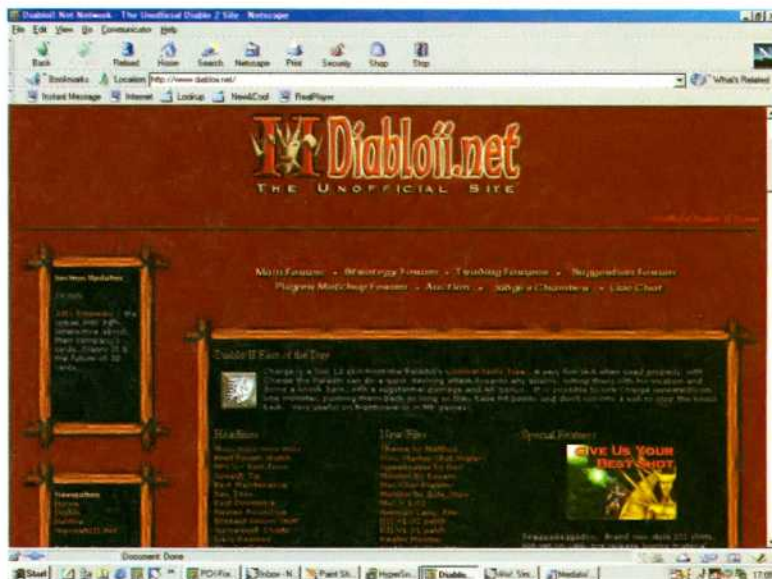
Ja, allmählich hat auch die Spieleindustrie begriffen, wie wertvoll die Zusammenarbeit mit inoffiziellen Internetseiten sein kann. Aus ehemals ungeliebten Konkurrenten sind Partner geworden. Denn „natürlich sind es die Spieler, für die wir unsere Produkte machen“, beteuert Leo Jackstaedt, Marketingchef von Sierra Deutschland. „Und wer wüsste besser, was wir z.B. bei einem Sequel wie *Diablo 2* verbessern könnten? Wir stehen da in einem ständigen Dialog, etwa mit dem *Diablo-2-Netz* (www.diabloii.net). Die Gamer dort sind unsere VIPs – und werden auch so behandelt!“

Das sah vor einiger Zeit noch anders aus, Fanpages standen in dem Ruf Hackersites zu sein. Tatsächlich gibt es auch heute noch schwarze Schafe, die im Netz etwa gecrackte Versionen ihres Lieblingsgames anbieten. Doch seit die Fans von den Spiele-schmieden zunehmend ernst genommen werden, orientiert sich die Szene um: Wo keine Käufer, da kein Spiel – eine Formel, die eigentlich jeder begreifen müsste. Auf den nächsten Seiten zeigen wir Beispiele, bei denen die Symbiose zu beiderseitigem Nutzen besonders gelungen ist. Unter den vorgestellten Adressen findet der Spieler geballte Informationen, Software und Anregungen rund um seinen Favoriten. Den Herstellern wiederum bieten sie oft schon vor Erscheinen eines Produkts Bojen im Internet und sparen ihnen obendrein einen Teil der Hotlinekosten, indem alle Fragen ausführlich erörtert werden. Und dass sich den Betreibern so eventuell die Chance bietet, ihre Idole persönlich kennen zu lernen oder sogar in die Branche einzusteigen, ist da nur fair!



„Die Fans sind unsere VIPs – und so werden sie auch behandelt!“

Leo Jackstaedt, PR-Chief bei Sierra Deutschland



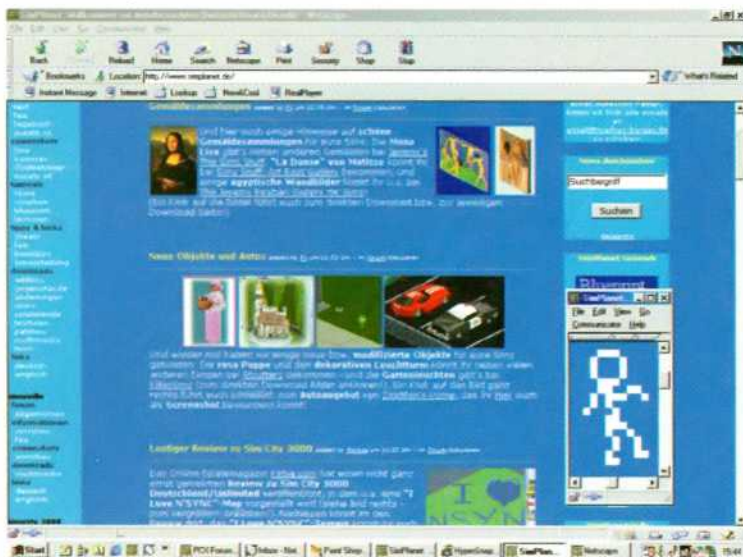
Unter www.netzwelt.com/selfhtml/ finden auch Anfänger eine ausführliche deutsche Anleitung mit Beispielen für das Erstellen einer Homepage



Die Joker-Homepage unter www.pcjoker.de sowie das Zentralorgan www.spielefanpages.de sind gute Startpunkte für Ihren nächsten Trip durch das Internet

Die Page: SimPlanet

www.simplanet.de



Hier finden SIMulanten alles, was ihr Herz begehrt: Informationen ebenso wie neue Skins, eine Flut an Einrichtungsgegenständen und Designelementen, Storys aus der Welt der Sims und und und. Insgesamt stellt das Angebot selbst die offizielle Homepage auf dem EA-Server in den Schatten. Zumal man dort etwa nach Tipps und Tricks zu Erweiterungen, die von Maxis eigentlich nicht vorgesehen sind, natürlich vergebens sucht. Nur über SimPlanet können beispielsweise Autos in das Spiel eingebunden werden. Als echtes Statussymbol soll der Wagen dann den Nachbarn imponieren – wenn man sich den leisten kann...

Darüber hinaus gibt es einen Chat und Diskussionsforen sowie tonnenweise Links zu artverwandten Pages, auf denen begeisterte Fans ihre Erlebnisse mit den Sims zum Staunen und Nachspielen präsentieren. Auch zu *Sim City 3000* und kommenden Sim-Titeln findet sich Material – SimPlanet eben.



Der Macher: Markus Berger

Alter: 16 Jahre

Beruf: Schüler

„Die Sims waren der Anfang, jetzt werde ich Internetprofi!“

?: Woher kommt deine Begeisterung für die Sims?

MB: Vor fünf Jahren fing mit *Sim City 2000* alles an. Ich liebe Spiele, die nicht langweilig werden und wo man etwas aufbauen kann.

?: Wie viel Zeit und Geld investierst du in deine Seite?

MB: Einige Stunden jeden Tag. Mittlerweile habe ich gottlob Helfer; ihnen an dieser Stelle vielen Dank. Zu Beginn musste ich natürlich investieren, Chat und Forum, Serverplatz, Surfgebühren – das kostet. Aber inzwischen hole ich über Bannerwerbung alles wieder rein.

?: Hat die Homepage deine Zukunft beeinflusst?

MB: Und wie! Ich werde auf jeden Fall in der Internetbranche bleiben und beginne gerade mit einigen Freunden ein Unternehmen für Webdesign zu gründen.

Die Page: Grand Prix 3

www.gp3zone.de



Diese Adresse bietet viel mehr als nur Infos zu einem PC-Rennspiel, sie ist eine Fundgrube rund um die Formel 1. So findet sich schon auf der Startseite ein hochaktueller Newsticker mit Fakten, den neuesten Gerüchten, Zitaten von Fahrern und Spekulationen über kommende Rennen.

Im Mittelpunkt steht aber natürlich Geoff Crammonds *Grand Prix 3* von Microprose, die derzeit unbestritten beste F1-Simulation. Waren im Vorfeld der Veröffentlichung an dieser Stelle vor allem Infos und Spekulationen über Features und Entwicklungsstand des Spiels zu finden, bietet die Seite nun neben Diskussionen (etwa über die besten Fahrwerk-Setups für jede GP-Strecke) auch neue Kurse zum Download an. Nicht minder schön, dass Umfragen über verbesserungswürdige Details an den Entwickler weitergeleitet werden: Vielleicht hat Kultdesigner Geoff Crammond ja ein offenes Ohr für die Sorgen der PC-Piloten?



Der Macher: Christopher Boas

Alter: 19 Jahre

Beruf: Azubi Bürokaufmann

„Fünf Stunden pro Tag und 150 Mark im Monat: Ich bin F1-Freak!“

?: Warst du schon Rennsportfan oder hat sich deine Begeisterung erst durch den PC entwickelt?

CB: Ich bin seit 1993 nicht nur F1-Fan, sondern F1-Freak! Und da ich wohl nie einen echten F1-Boliden fahren kann, habe ich mich für die realistischste aller Simulationen entschieden.

?: Dich kostet das Hobby viel Zeit und Geld – ist es das wert?

CB: Zugegeben, was als harmloser Spaß begann, hat sich zu Arbeit ausgewachsen, die kaum noch zu bewältigen ist. Aber das Lob und die Anerkennung meiner bisher über 70.000 Besucher sind mir Lohn genug!

?: Du lernst Bürokaufmann, ist das dein Traumberuf?

CB: Nein, mein Traum ist ein Job in der Internet- oder Spielebranche. Meine Visitenkarte habe ich ja nun abgeliefert, Angebote werden gerne entgegengenommen...

Die Page: Drachenwald

www.heroes3.org



Diese Homepage zu Ubi Softs Rollenspielstrategie *Heroes of Might and Magic 3* ist ein Paradebeispiel für liebevolles Design und das „Wir-Gefühl“, welches sich aus der gemeinsamen Begeisterung für ein Spiel ergeben kann. Neben einem Lexikon und Infos, Tipps und Tricks zum Hauptprogramm sowie den Add-ons fällt sofort das größte Kartenarchiv im Internet für *Heroes 3* auf: Helden und Magier finden neuen Stoff für stundenlange Gefechte. Dazu kommt der Downloadbereich mit sämtlichen Patches nebst Bildschirmschonern und weiteren Gimmicks.

Das sechsköpfige Drachenwald-Team betreut darüber hinaus einen Chat und moderiert Diskussionsforen zu allen Aspekten des Spiels sowie natürlich zu den selbst organisierten LAN-Partys. Ja, auch Rundenstrategie kann ein Gemeinschaftserlebnis sein – nach den Fotos und Kommentaren zu urteilen ein unterhaltsameres als so mancher 3D-Shooter!



Der Macher: **Gunnar Grimm**
Alter: 27 Jahre
Beruf: Zimmermann/Webpublisher

„Mein Hobby hat mir ganz neue Zukunftsperspektiven eröffnet!“

?: Was trieb dich ins Internet?

GG: Na der Joker! Seit 1989 bin ich euer treuer Leser und das hat sich ausgezahlt. Als ich im Heft von Ubi Softs Homepagewettbewerb zu *Heroes 3* erfuhr, habe ich einfach mitgemacht – und gewonnen!

?: Deine Page ist sehr gut betreut. Wie bewältigst du neben deinem Job die viele Arbeit?

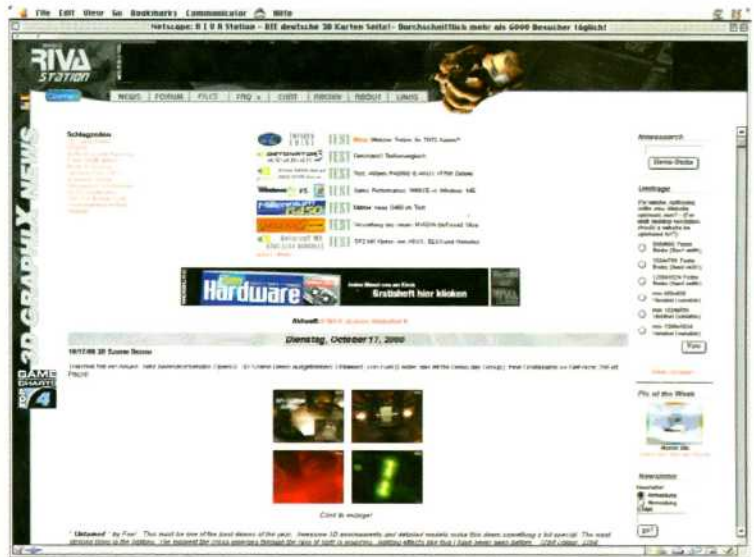
GG: Teamwork mit Freunden. Und es lohnt sich! Nachdem ich meinen gelernten Beruf als Zimmermann aus gesundheitlichen Gründen nicht mehr ausüben konnte, bin ich über mein Hobby an einen Job als Webdesigner gekommen.

?: Du bereust also keine Minute?

GG: Nein! Ich habe jede Menge positiv „Verrückte“ kennen gelernt, dabei echte Freunde gefunden und obendrein eine berufliche Zukunft – was will man mehr?

Die Page: Rivastation

www.rivastation.com



Zum Schluss mal was anderes: Ursprünglich waren es die immer gleichen Fragen zu nVidias erster 3D-Kartengeneration „Riva 128“ in den Hardwareforen des Internets, die zur Gründung dieser Page führten – hier fand man die Antworten. Inzwischen beschäftigt sich die Rivastation mit allen Themen rund um die 3D-Beschleunigung. Objektive Vergleichstests der neuesten Grafikkarten inklusive Benchmarks und Screenshots stehen hier ebenso auf dem Programm wie Tuninginfos und Praxistipps zur Funktionalität von verschiedenen Treiberversionen, die auch gleich zum Download bereitstehen. Wenig über Spiele also, dafür umso mehr für Spieler.

Eine Stärke der Seite ist ihre Aktualität: Taucht in der Szene ein Gerücht auf, gehen die Macher der Sache nach. Jüngst geschehen beim „Mogeltreiber-Skandal“ von Asus, da war Rivastation dank guter Kontakte zuerst mit Beweisen online.



Der Macher: **Lars „Borsti“ Weinand**
Alter: 21 Jahre
Beruf: Informatikstudent

„Anfangs habe ich um die 700 Mark monatlich investiert!“

?: Warum heißt deine Seite immer noch Rivastation? Du bist doch längst überparteilich?

LW: Der Name ist halt ein Markenzeichen geworden. Und verheiratet war ich mit nVidia sowieso nie. Ich hatte damals einfach keinen PCI-Slot für eine Voodoo-Karte von 3dfx mehr frei...

?: Gibt es Dinge, die dich bei deinem Hobby nerven?

LW: Die Arroganz mancher Hardwarehersteller und Messebetreiber gegenüber Onlinemagazinen ist hier in Deutschland immer noch unerträglich – ein Anachronismus!

?: Was macht dir am meisten Spaß?

LW: Dass ich eine Menge Leute kennen gelernt habe und viel herumkomme; sogar bis nach Taiwan. Angebote gab es auch schon, das ehrt mich natürlich. Aber ich mache lieber mein eigenes Ding, mittlerweile kommen auch alle Kosten über Bannerwerbung wieder rein.

■ Für jeden etwas

Das Internet bringt also Spielern echten Nutzen – vorausgesetzt man weiß, wo man suchen muss. Im Netz kommen nämlich nicht allein typische Onlinezocker auf ihre Kosten, die auf der Jagd nach dem jeweils schnellsten Server für ihren 3D-Clan sind. Nein, auch und gerade Simulanten, Rollenspieler, Strategen und Sportler können mit der passenden Internetadresse mehr aus ihrem Hobby machen: Neue Freunde und vielleicht sogar einen neuen Beruf zu finden sind nur zwei von schier unendlich vielen Optionen.

Die möglicherweise wichtigste Erkenntnis unseres Trips durch die Welt der Fanpages ist jedoch: PC-Gaming ist mehr als eine Ersatzbefriedigung, es ist eine kommunikative, aktive und kreative Freizeitgestaltung. Kann das auch ein Briefmarkensammler von seinem Hobby behaupten, wenn er am Stammtisch mal wieder dumpf über die ach so isolierten Computerfans ablästert? (mt)



LAN-Party mit dem Schwerpunkt auf Party: So relax laufen die Netzwerktreffen zu *Heroes 3* im Drachenwald ab

Weitere empfehlenswerte Fanpages

Genre	Thema	Fan-Seite/Sprache	offizielle Seite	Kommentar
Shooter und Action	Max Payne	www.mpzone.de deutsch	www.take2.de	umfangreiche Newsseite; Diskussionsforum, Wettbewerbe, Links
	Half-Life	www.half-life2hq.de deutsch	www.sierra.de	Foren, Downloads, Links – alles zu Half-Life und Team Fortress, auch Einsteiger-Infos
	Hitman: Codename 47	www.3dactionplanet.com/hitman47 englisch	www.eidos.de	Downloads (u.a. Demo), Links und aktuelle Infos
	Duke Nukem Forever	www.duke4.de deutsch	www.3drealms.com	u.a. Diskussionen mit den Entwicklern über die Releaseverzögerungen
Rollenspiele	Diablo 2	www.diabloii.net englisch	www.sierra.de	aufwendig gestaltetes Informationsangebot, das keine Frage offen lässt
	Ultima 9 - Ascension	ultima9.gamesweb.de deutsch	www.ea.games.de	viele Tipps zu Spiel und Technik – allerdings sprachliche Unebenheiten
	Baldur's Gate 2	baldurs-gate.gamesweb.de deutsch	www.vid.de	Spietipps, Foren, Infos über Gilden und alle Themen rund um Baldur's Gate 1 und 2
Onlinespiele	Everquest	www.eq.mystics.de deutsch	www.everquest.com	stets aktuelle Seite mit Questbeschreibungen, Foren und Kontakten
	Ultima Online	www.uo.com englisch	www.ultimaonline.com	Drehzscheibe der internationalen UO-Gemeinde
Sportspiele	Need for Speed 5	www.nfs5.de deutsch	www.needforspeed.com	Cheats, Autos und Strecken zum Download und Links; Seite könnte schneller laden
	FIFA 2000 / 2001	www.gfo2k.de deutsch	www.fifa2000.com	Cheats, Downloads und Interviews; Kontakte zu internationalen Ligen
Aufbau und Strategie	Anno 1503	anno1503.gamesweb.com deutsch	www.sunflowers.de	alle Infos sowie Kontakte zu Clans und Hersteller
	Black & White	www.blacknwhite.de deutsch	www.lionhead.co.uk	Interviews mit Peter Molyneux, Infos über Spielprinzip und Kreaturen
	Rundenstrategie	www.strategiespiele.de deutsch	allgemeine Seite	News, Links, Downloads auch zu unbekannten Rundenstrategiespielen
	Homeworld	www.guidestone.com englisch	www.sierra.de	neben Infos, Downloads usw. Kontakt zu Onlinespielern

Die Zeit ist reif...



Unsere besten Spiele jetzt auf DVD ROM

Alle Tests ab Heft 12/99 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 Allstar Tennis 2000	9/00	Sport	42%	Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%	South Park Rally	3/00	Sport	79%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%	DSF Welt Fußball Manager Solo	5/00	Sport	49%	Lemmings Revolution	6/00	Strategie	77%	Space Invaders	12/99	Action	58%
ACM 1918	12/99	Action	48%	DSF Welt Fußball Manager Multi	5/00	Sport	54%	Links LS 2000	2/00	Sport	85%	Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
Age of Empires 2:				Earth 2150	12/99	Strategie	85%	Lula Flipper	2/00	Simulation	33%	Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
The Conquerors Expansion	10/00	Strategie	85%	Earth 2150 2.0	6/00	Strategie	85%	Majesty	5/00	Strategie	76%	Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%	Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%	Marian Gothic: Unification	7/00	Genremix	72%	Star Trek: New Worlds	11/00	Strategie	75%
Allegiance	7/00	Online	80%	Edgar Toronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%	MDK 2	7/00	Action	85%	Star Trek Voyager:			
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%	Email Games	12/99	Online	55%	Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%	Elite Force	10/00	Action	88%
Anstöß 3	3/00	Sport	90%	Enemy Engaged	5/00	Techn. Simulation	79%	Mercedes Benz Truck Racing	11/00	Sport	87%	Star Trek: Armada	5/00	Strategie	71%
Arcatera	7/00	Abenteuer	74%	Everquest: The Ruins of Kunark	7/00	Online	85%	Messiah	2/00	Genremix	82%	Star Trek: Conquest Online	9/00	Online	50%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%	Evolve	5/00	Action	83%	Messiah (dt.)	6/00	Genremix	82%	Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Army Men: Air Tactics	8/00	Action	65%	F1 2000	6/00	Sport	84%	Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%	Star Trek: Klingon Academy	8/00	Simulation	69%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%	F1 World Grand Prix	7/00	Sport	76%	Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%	Star Wars: Force Commander	5/00	Strategie	53%
Asheron's Call	12/99	Online	76%	F/A-18	3/00	Simulation	74%	Might and Magic 8:				Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Asheron's Call (dt.)	5/00	Online	79%	F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%	Day of the Destroyer	8/00	Abenteuer	72%	Starlancer	6/00	Action	86%
Asterix und Obelix gegen Cäsar	3/00	Action	39%	Faust	12/99	Abenteuer	64%	Missile Command	3/00	Action	60%	Starlancer (dt.)	8/00	Action	82%
Astro Assembler	10/00	Action	38%	FIFA 2000	12/99	Sport	85%	Moorthuhn 2	11/00	Action	35%	Starship Soldiers	6/00	Strategie	77%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%	Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%	Motocross Madness 2	7/00	Sport	84%	Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%	Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%	Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%	Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%	Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	69%	NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%	Street Luge Racing	6/00	Sport	39%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%	Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%	NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%	Submarine Titans	11/00	Strategie	71%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%	Flughafen Manager	4/00	Simulation	71%	Sudden Strike	11/00	Strategie	86%	Super 1 Karting	7/00	Sport	71%
Battlezone 2	1/00	Genremix	85%	Flying Heroes	7/00	Action	68%	Nelson Piquet's				Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Battlezone 2 (dt.)	4/00	Genremix	87%	Ford Racing	2/00	Sport	60%	Grand Prix Evolution	6/00	Sport	42%	Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
Beach Head 2000	9/00	Action	49%	Formel Eins 99	2/00	Sport	82%	NASCAR Heat	11/00	Sport	80%	Suzuki Alstare Extreme Racing	7/00	Sport	72%
BH Hunter	1/00	Action	72%	Freospace 2	12/99	Action	82%	Nox	3/00	Genremix	85%	SWAT 3	2/00	Genremix	90%
Big Bang	3/00	Action	76%	Freospace 2 (dt.)	2/00	Action	83%	Odyssee	8/00	Genremix	73%	Sydney 2000 Solo	10/00	Sport	65%
Bling! 2	12/99	Simulation	54%	Fritz 6	2/00	Strategie	85%	Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%	Sydney 2000 Multi	10/00	Sport	72%
Bundesliga 2000:				Frogger 2: Swampys Revenge	11/00	Action	69%	Outrage	2/00	Sport	67%	Tachyon - The Fringe	7/00	Action	86%
Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%	Full Strength				Pandora's Box	12/99	Strategie	46%	Tarzan	1/00	Action	74%
Bundesliga 2001 Fußball Manager	11/00	Sport	75%	Strongman Competition	6/00	Sport	62%	Panty Raider:				Terminus	9/00	Simulation	71%
Bundesliga Stars 2001	11/00	Sport	77%	Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%	From Here to Immaturity	8/00	Genremix	19%	Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Business Tycoon	6/00	Simulation	43%	Fünf Freunde: Das Geheimnis				Panzer General:				Thandor	2/00	Strategie	77%
Carnageaddon TDR 2000	11/00	Action	65%	um den silbernen Turm	10/00	Abenteuer	67%	Unternehmen Barbarossa	10/00	Strategie	81%	The Dukes of Hazzard	9/00	Action	51%
Carnivores 2	1/00	Action	48%	Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%	Patti Pains Bondage Poker	8/00	Genremix	33%	The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
Catan - Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%	Gold Games 4	12/99	Genremix	88%	Parkan: Die imperialen Chroniken	5/00	Action	22%	The Moon Project	11/00	Strategie	83%
Catan - Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%	Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%	Peep!	3/00	Genremix	8%	The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%	Grand Prix 3	9/00	Sport	90%	Pharao	12/99	Strategie	85%	The Nomad Soul	12/99	Genremix	85%
Clans	12/99	Abenteuer	67%	Grand Prix World	4/00	Sport	70%	Phoenix	2/00	Action	64%	The Sims	4/00	Simulation	82%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%	Ground Control	8/00	Strategie	88%	Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%	The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?	GTA 2	12/99	Genremix	85%	Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%	Theme Park World	1/00	Simulation	85%
Cold Blood	11/00	Abenteuer	73%	Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%	Play the Games Vol. 2	12/99	Genremix	85%	Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Command & Conquer:				Gunship!	5/00	Techn. Simulation	83%	Play the Games Vol. 3	10/00	Genremix	92%	Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Alarmstufe Rot 2	11/00	Strategie	86%	Half-Life: Opposing Force	2/00	Action	88%	Pong	12/99	Action	63%	Tiger Woods PGA Tour 2000	6/00	Sport	80%
C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm	5/00	Strategie	79%	Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%	Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%	Tomb Raider 3 Director's Cut	5/00	Action	80%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%	Hazard	3/00	Abenteuer	66%	Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%	Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Crimson Skies	11/00	Action	81%	Heavy Metal F.A.K.K. 2	10/00	Action	86%	Puzzle Trouble	5/00	Strategie	22%	Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Croc 2	5/00	Action	66%	Heroes of Might and Magic 3:				Q'bert	2/00	Action	55%	Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%	The Shadow of Death	6/00	Strategie	79%	Rally Championship	1/00	Sport	77%	Totally Accurate Battle Simulator	2/00	Action	70%
Cultures -				Hidden & Dangerous:				Rally Masters	6/00	Sport	80%	Toyota Adrenaline Challenge	6/00	Online	39%
Die Entdeckung Vinlands	10/00	Strategie	85%	Fight for Freedom	2/00	Genremix	89%	ran Trainer 3	2/00	Sport	78%	Trivial Pursuit Jahrsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Daikatana	7/00	Action	79%	High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%	Renegade Racers	4/00	Action	70%	Tzar	5/00	Strategie	74%
Dark Project 2	5/00	Action	87%	Homeworld Cataclysm	11/00	Strategie	83%	Revenant	12/99	Abenteuer	73%	UEFA Champions League			
Dark Reign 2	8/00	Strategie	80%	Hot Chix'n'Gear Stix	5/00	Sport	27%	Risiko 2	4/00	Strategie	74%	Saison 1999/2000	6/00	Sport	81%
Das GZSZ-Quiz	7/00	Genremix	55%	Hype - The Time Quest	1/00	Action	71%	Rising Sun	4/00	Strategie	44%	UEFA Manager 2000	7/00	Sport	64%
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%	Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%	Road Wars	10/00	Action	53%	Ultima 9: Ascension	2/00	Abenteuer	87%
Deep Fighter	10/00	Action	78%	Icewind Dale	8/00	Abenteuer	80%	Rogue Spear: Urban Operations	6/00	Genremix	80%	Ultima 9: Ascension (dt.)	5/00	Abenteuer	87%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%	Icewind Dale (dt.)	9/00	Abenteuer	81%	Roland Garros 2000				Ultima Online: Renaissance	7/00	Abenteuer	80%
Demise: Rise of the Kutan	3/00	Online	49%	Imperium der Ameisen	9/00	Strategie	85%	Rollercoaster Tycoon:				Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
Demolition Racer	4/00	Action	59%	Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%	Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%	Urlaubs-Raser	7/00	Sport	56%
Der Fluch der Azteken	6/00	Abenteuer	72%	Independence War				Rollercoaster Tycoon:				USAF	1/00	Simulation	82%
Der Klonmanager	5/00	Wirtschaftssim.	39%	Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%	Loopy Landscapes	10/00	Simulation	85%	Vampire: Die Maskerade -	8/00	Abenteuer	88%
Der Verkehrsgigant	4/00	Simulation	86%	Indiana Jones und				Search and Rescue 2	10/00	Simulation	67%	Redemption Solo	8/00	Abenteuer	88%
Deus Ex	8/00	Genremix	86%	der Turm von Babel	1/00	Action	85%	Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%	Redemption Multi	8/00	Abenteuer	90%
Deus Ex (dt.)	9/00	Genremix	85%	Infestation Solo	9/00	Genremix	66%	Shadoan	11/00	Abenteuer	39%	Venezia	10/00	Online	48%
Deutschl. Europameister 2000	7/00	Sport	12%	Infestation Multi	9/00	Genremix	68%	Shadow Watch	6/00	Strategie	67%	Virtual Sailor	10/00	Sport	65%
Devil Inside	5/00	Action	92%	Interstate 82	1/00	Genremix	86%	Shogun - Total War	6/00	Strategie	81%	Virtual Skipper	6/00	Sport	66%
Diablo 2	8/00	Genremix	90%	Invictus	3/00	Strategie	70%	Sid Meier's Antitam	2/00	Strategie	74%	Vyrus	5/00	Action	72%
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%	Jagdverband 44:				Sikolene Honda Motocross GP	5/00	Sport	62%	Wallstreet Tycoon	6/00	Simulation	65%
Die Knickerbocker-Bande:				Screaming Eagles	11/00	Simulation	29%	Sim City 3000 Deutschland	7/00	Strategie	80%	Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Das Phantom der U-Bahn	9/00	Abenteuer	67%	KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%	Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%	Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Die Original Moorhuhn Jagd	8/00	Action	6%	Ka'Roo	10/00	Genremix	69%	Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%	Warlords Battlecry	9/00	Strategie	78%
Die Rache der Sumpfhühner	6/00	Action	17%	Käfer total	4/00	Sport	79%	Slam!till Resurrection	5/00	Techn. Simulation	74%	Wild Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Die Siedler 3 Gold Ed.	4/00	Strategie	85%	Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%	Slave Zero	3/00	Action	74%	Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
Die Sims: Das volle Leben	10/00	Simulation	82%	Killer Loop	2/00	Sport	69%	Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%	XTom 3D	7/00	Action	59%
Die Sumpfhuhn-Jagd	11/00	Action	38%	King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%	Soldier of Fortune	5/00	Action	?	X-Tension	9/00	Simulation	87%
Die Zeitmaschine	6/00	Abenteuer	71%	Kiss Psycho Circus:				Soulbringer	7/00	Abenteuer	76%	Y2K	3/00	Abenteuer	41%
Dino Crisis	8/00	Action	85%	The Nightmare Child	9/00	Action	74%	South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%	You don't know Jack 3 Solo	6/00	Genremix	47%
Dirt Track Racing	3/00	Sport	66%	Kleopatra - Königin des Nils	9/00	Strategie	80%					You don't know Jack 3 Multi	6/00	Genremix	86%
Disciples:				König: Legends of the North	11/00	Abenteuer	62%								
Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%												
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%												
Dragonfire: The Well of Soul	10/00	Abenteuer	41%												

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 2. November an deinem Kiosk!

Produktinfo 039



Das Offizielle PlayStation Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress
www.cypress.de

Um Sie nicht in Ihrer Wahl zum Spiel des Jahres zu beeinflussen, begnügen wir uns diesmal mit einer Seite voller Publikumsieblinge und Bestenlisten – ab der nächsten Ausgabe präsentiert sich die Rubrik mit doppeltem Umfang und einigen Überraschungen!

REDAKTIONSFAVORITEN

Brigitta



Battle Isle: Der Andosia Konflikt

Jack



Gunlok

Markus



Metal Gear Solid

Michael



Resident Evil 3 (dt.)

Paul



Frontschweine

Richy



Gunman Chronicles

Steffen



NHL 2001

Timo



Zeus: Herrscher des Olymp

Trille



Baldur's Gate 2

Vorschläge für neue Charts (vielleicht mal die Lieblinge von Promis?) nehmen wir ebenso dankbar entgegen wie Ihre aktuellen Favoriten, vorzugsweise unterteilt nach Solospielen, Multiplayer- und reinen Online-Games. Die Anzahl der Nennungen spielt keine Rolle, nur indizierte Titel dürfen wir hier nicht vermerken. Unter allen Teilnehmern werden auch diesen Monat wieder drei Highlights verlost, der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen. Durchaus möglich ist hingegen die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen ein solcher notiert wurde.

Die Gewinne



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

LESERCHARTS



1. (1) **Diablo 2**
2. (2) Age of Empires 2
3. (–) Sudden Strike
4. (5) Die Sims
5. (11) Deus Ex
6. (6) Grand Prix 3
7. (3) Half-Life
8. (7) Need for Speed Porsche
9. (12) Vampire: Die Maskerade
10. (4) Anstoß 3

VERKAUFSCHARTS



1. (1) **Sudden Strike**
2. (11) AoE 2: Conquerors Expansion
3. (6) Play the Games Vol. 3
4. (–) Star Trek Voyager: Elite Force
5. (3) Cultures
6. (8) Die Sims
7. (–) Heavy Metal F.A.K.K. 2
8. (2) Diablo 2
9. (20) Age of Empires 2
10. (4) Grand Prix 3

MULTIPLAYER



1. (1) **Half-Life**
2. (3) Age of Empires 2
3. (5) Diablo 2
4. (2) Unreal Tournament
5. (4) Worms Armageddon

ONLINE



1. (1) **Ultima Online**
2. (2) Everquest
3. (3) Warbirds
4. (4) Starsiege Tribes
5. (5) Air Attack

freie sicht für jeden.



ReceiverSystem TerraTValue
DM 109,-*



TerraCAM USB
DM 99,-*



clever gear for a smart world

Wer den Durchblick hat, schwört auf TV-Karten von TerraTec. Die TerraTValue zum Beispiel bringt volles Programm auf den PC und macht vom Mitschnitt bis zum Highspeed Videotext jede Sendung zum Erlebnis. Genau wie die WebCam TerraCAM USB: Die sieht alles, was um sie herum passiert, und eignet sich für Schnappschüsse und Videokonferenzen genauso wie für die Raumüberwachung. Die ultimativen TV-Karten und WebCams von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel.

Mehr Informationen: www.terratec.net

DAS TOLLE BEGLEITHEFT ZUR NEUEN, AUFWENDIGEN SCIENCE FICTION-SERIE

ALLES ÜBER STARS, ALIENS UND PRODUKTION
MIT KOMPLETTEM, AUSFÜHRLICHEM
EPISODENFÜHRER

DM 4.90 sFr 4.90 öS 42.-- lfr 119.-- bfr 119.-- H 14115
TV HIGHLIGHTS

STARS & SERIEN
1/2001

Nur **4.90**

Extra

www.tvhighlights.de

**NUR DM
4.90**

JETZT IM FERNSEHEN!

FARSCAPE

DIE AKTUELLE SCIENCE FICTION-SERIE
MIT RIESIGEM KULTPOTENTIAL



Alles über
STARS, ROLLEN,
ALIENS und
HINTERGRÜNDE

EXTRA-POSTER!

MIT KOMPLETTEM EPISODENFÜHRER!

**NEU!
JETZT IM
HANDEL**

ODER IM
KLEINEN
SHOP

WIENENWEG 14

Playstation Emulatoren**Der PC als Konsole**

Wie gut laufen PSX-Games wirklich?

Seite **184**In Zusammenarbeit
mit den
Internet-Profis
von

**tom's
hardware
guide**
MPEG-4**Top-Movies aus dem Internet**

Die Filmindustrie fürchtet Milliardenverluste

Seite **190**


Technik

Neues von Prozessor & Co.**Knüppeldick****14 Sticks, Pads und Wheels im Test**

Billigprodukte, Markenartikel und Sonderanfertigungen

Seite **176****Perfekter PC-Sound****Klipsch Promedia 2.1**

Lautsprechersystem mit THX-Siegel

Seite **175****Einkaufstipps****Empfehlenswerte Hardware für alle Ansprüche**Seite **192**



Die MP3-Kassette

Eine Innovation von Microboss: **MP3 Dance** sieht aus wie eine simple Musikkassette, ist in Wirklichkeit aber ein vollwertiger MP3-Player mit allen gängigen Funktionen. Zusätzlich lassen sich die Files im 32 MB großen Speicher (mit MMC-Karten bis 64 MB erweiterbar) in der Tat auch mit einem Kassettenrekorder abspielen, umgekehrt sind dann digitale Aufnahmen möglich. Im Preis von gut 500 Mark sind Akkus für fünf Betriebsstunden, ein Ladegerät, Software zur Verwaltung von MP3-Files sowie ein Kabel für den Anschluss an den PC enthalten.



Spielt MP3-Files auch auf Kassettenrekordern ab: MP3 Dance von Microboss

Die CD-Akten

Ein neuartiges Ablagesystem von **Vario Pac** soll Ordnung ins CD-Archiv bringen: Lose Schillerschleiben werden in stabile Kunststoffhüllen geschoben, danach lassen sie sich in jedem Aktenordner abheften. Will man die CD erneut benutzen, spuckt sie ein Auswurfmechanismus auf einen simplen Druck hin aus. Das praktische System gibt es in verschiedenen Farben, es kostet je nach Ausführung zwischen 10,- und 13,- DM pro 10er-Pack.



Mit dem Ablagesystem von Vario Pac finden lose CDs ein sicheres Heim

Der Robo-Hund

In Japan ist **AIBO** drauf und dran, den echten Hund als Haustier abzulösen, daher lässt Sony die Weiterentwicklung auch hierzulande von der Leine: Für rund 3000,- DM bekommt man den „autonomen Unterhaltungsroboter ERS-210“ in den Maßen eines Schuhkartons. Der elektronische Wauwau kann laufen, bellen und mit den Ohren wackeln sowie dem Schwanz wedeln. Falls sein Herrchen weitere 500 Mark investiert, lernt der garantiert stubenreine Begleiter via PC auch auf Sprachkommandos zu hören – individuelle Bewegungsmuster lassen sich ihm so ebenfalls antrainieren. Wir bleiben trotzdem bei unserer echten Redaktionstole Daisy...



Sony ist auf den Hund gekommen: AIBO, der treue Freund des wohlhabenden Elektronikfans

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 Internetangebot 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 Hardwarepöpste der deutschen Sektion – weltweit unterhält Tom's Hardware Guide vier Messlabors: in den USA, auf den Kaiman-Inseln, in Taiwan und München



Vier neue Webcams

Philips will Hobby-User und professionelle Anwender gleichermaßen ins rechte Bild setzen: Bereits für 99,- DM liefert die **ToUcam XS** dreißig Aufnahmen pro Sekunde im SIF-Format (320 x 240 Pixel) oder Standbilder aus 640 x 480 Punkten – der große Bruder **ToUcam Fun** erreicht für 50 Mark mehr eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten. Mit der **ToUcam Pro** zum Preis von 200,- DM sind dann sogar sechzig Bilder in der Sekunde drin, zudem knipst sie Digi-Fotos mit 1280 x 960 Pixeln. Im Januar folgt für 250 Mark die **ToUcam Pro Scan** samt Stativ, mit der sich erfasste Dokumente auch via Texterkennung bearbeiten lassen.

Alle Geräte sind für den Betrieb am USB-Port ausgelegt und werden mit einem reichhaltigen Softwarepaket geliefert. Die drei Topmodelle verfügen darüber hinaus über ein integriertes Mikro für Videokonferenzen oder sprachgesteuerte Schnappschüsse.



Die ToUcam Pro von Philips liefert für rund 200 Mark immerhin sechzig Bilder pro Sekunde

3D-Eigenbau

Wer schon immer eigene 3D-Spiele kreieren wollte, braucht laut Packungsaufdruck keinerlei Programmierkenntnisse, sondern lediglich das **Programming Starter Kit 4.0** von Macmillan Software. Doch während sich das Toolpaket aus der Engine „Genesis 3D“, dem „Shadow Realm Model Animator“ und der Programmiersprache „Visual C++ 6.0“ noch sehen lassen kann, sind die Handbücher allesamt ziemlich dünn ausgefallen.



Software okay, Handbuch o weh: Das Programming Starter Kit 4.0 geizt mit Lehrstoff

Die Engine wird nur ansatzweise erläutert, das Programmierhandbuch kratzt gerade mal an der Oberfläche und der 400 Seiten starke Band „Game Design“ liefert zwar viele Tipps von Profis für Profis, hilft dem Einsteiger aber kaum bei der Eigenentwicklung. Unter dem Strich etwas wenig für die geforderten 100,- DM.

Der MP3-Zwerg

Mit dem **v-max** hat Vivanco den derzeit kleinsten MP3-Player im Angebot: Das Gerät ist gerade mal so groß wie eine Streichholzschachtel. Für Displays war kein Platz mehr, wohl aber für zwei Multimediakarten (MMC) und eine 1,5 Volt Mignonbatterie. Im nicht so winzigen Preis von rund 500 Mark sind zwei 16-MB-Speicherkarten, Kopfhörer, Verbindungskabel für den USB-Port und die Software „EJay MP3-Station“ enthalten. Durchschnittlich acht Stunden Betriebsdauer werden ebenso geboten wie ordentliche Klangqualität.



Wird mit 32 MB Speicher ausgeliefert und passt in jede Hosentasche: der MP3-Player v-max

Wussten Sie übrigens

...dass sowohl **Intel** als auch **AMD** noch vor Weihnachten ihre Preise für Prozessoren um bis zu vierzig Prozent senken wollen? So soll der P3/1000 rund 200 Dollar günstiger werden, beim Athlon 1 GHz spart man etwa 266 Dollar ein.

...dass auch Berühmtheiten mit Domain-Dieben zu kämpfen haben? Erst kürzlich bekam Popikone **Madonna** die Internetadresse www.madonna.com von der WIPO (World Intellectual Property Organization) zugesprochen, da der Vorbesitzer dort u.a. pornografisches Material angeboten hatte.

...dass Microsoft demnächst auch im Autogeschäft mitmischen möchte? Mit **Windows CE for Automotive** will man den (Bei-)Fahrern etwa einen Internetzugang nebst Online-radio und Videounterhaltungssysteme zur Seite stellen. Ausnahmefehler inklusive?

...dass der Onlineauktionator **ebay** mit einer Prozessflut rechnet? Einige Bieter hatten geklagt, weil sie Fälschungen (darunter handsignierte Baseballs) erhielten. Nun fürchten die Betreiber, dass sich unter den rund vier Millionen versteigerten Gegenständen noch mehr faule Eier befinden.



● Hercules 3D Prophet 2 Ultra

3D-Tempo ★★★★★
3D-Qualität ★★★★★
Lieferumfang ★★★★★
Installation ★★★★★



Preis	1499,- DM
Online-Info	www.hercules.com
3D-Chip	nVidia GeForce 2 Ultra
Speicher	64 MB DDR-RAM
Chiptakt	250 MHz
Speichertakt	460 MHz

- * extrem hohes 3D-Tempo
- * TV- und DVI-Ausgang
- * Softwaretool für höhere Taktraten anbei
- * kein Hardware-Anti-Aliasing
- * sehr teuer

Die derzeit schnellste 3D-Karte

Nach dem Test eines Prototypen der ultraschnellen nVidia GeForce 2 Ultra in der letzten Ausgabe liefert Hercules nun das erste Großserienmodell basierend auf diesem Chip. Entgegen dem Trend zur Minimalausstattung bei Spitzenboards (der Dollarkurs lässt grüßen) prophezeit diese Karte ideale Voraussetzungen für Filmfreaks: Zusätzlich zum VGA-Port gibt es einen DVI-Ausgang für digitale Displays und einen SVHS-Anschluss zwecks Bildausgabe auf NTSC- oder PAL-TVs – die Software „Power-DVD“ liegt auch noch bei.

Spieler erhalten konkurrenzlose 3D-Leistung; mit CPUs oberhalb von 800 MHz lassen sich alle 3D-Games ruckfrei in einer Auflösung von 1600 x 1200 Pixeln genießen. Egal ob *MDK 2*, *Q3* oder *EvoRa*: Mit den gebräuchlichen 1024 x 768 Bildpunkten liegen bei allen Benchmarks über hundert Frames an. Wer mal eben 1500 Mark übrig hat, sollte zuschlagen.



● ATI Radeon 32 MB SDR

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

Preis	499,- DM
Online-Info	www.ati.de
3D-Chip	ATI Radeon 256
Speicher	32 MB SD-RAM
Chiptakt	160 MHz
Speichertakt	160 MHz

- * akzeptable 3D-Geschwindigkeit
- * für die Leistung und Ausstattung zu teuer
- * teilweise Darstellungsfehler

Für ihren Preis zu langsame 3D-Karte

In der Mittelklasse hat nVidia durch den GeForce MX (eine abgespeckte Version des GeForce 2 GTS) mit Einstiegspreisen unter 300 Mark neues Terrain erobert. In diesem Bereich will ATI jetzt mit zwei Budgetvarianten der Radeon wildern. Bei der Vorstellung des Spitzenmodells im letzten Heft wurden noch 1000 Mark fällig, jetzt testeten wir die günstigste Version mit SD-RAM.

166 MHz Chiptakt verspricht der Hersteller, doch unsere Messungen ergaben nur knapp 160 MHz. Auch die Treiber (Version 4.12.3063) konnten noch nicht überzeugen: Die Bildqualität ließ zu wünschen übrig. In der 3D-Leistung liegt die Karte im Bereich der bis zu 200,- DM günstigeren GeForce-MX-Modelle, da sollte ATI seine Preispolitik noch einmal überdenken. Die mit etwa 650,- DM deutlich teurere Version mit DDR-RAM schlägt die SD-RAM-Variante leistungsmäßig um etwa zehn Prozent, also auch hier zu wenig Power fürs Geld.



● LogiTech Cordless Desktop iTouch

Ergonomie ★★★★★
Verarbeitung ★★★★★
Lieferumfang ★★★★★
Installation ★★★★★

Preis	230,- DM
Online-Info	www.logitech.de
Anschluss	USB und PS2 (Adapter anbei)
Stromversorgung	Maus: 2 AAA Batterien Tastatur: 2 AA Batterien (anbei)
Extras	per Software konfigurierbare Sondertasten für Audio- und Internetfunktionen auf dem Keyboard

- * zuverlässige Funkverbindung
- * gute Ergonomie für Rechtshänder
- * komplette Ausstattung mit Adaptern und Batterien
- * für Linkshänder ungeeignet
- * Mausrad etwas klapprig

Kabellose Eingabekombi für mehr Komfort

Wer kennt das nicht: ein überfüllter Schreibtisch, das Mauskabel zielsicher auf der Suche nach Kaffeetassen, die Tastatur hängt unflexibel am Rechner. Abhilfe schafft eine neue Maus-Tastatur-Kombination, die Befehle an den PC per Funk übermittelt. In Keyboard und Nager sind jeweils zwei Batterien deponiert, ein an den USB- oder PS2-Port angeschlossener Empfänger sorgt für die Entschlüsselung der Signale. Und das funktioniert zuverlässig, sofern zwei Meter Abstand nicht überschritten werden.

Für Rechtshänder ist die Ergonomie der Maus (vom etwas windigen Mausrad mal abgesehen) erstklassig, für Linkshänder dafür eine glatte Katastrophe. Die Tastatur bietet angenehme Druckpunkte und ist hochwertig verarbeitet, lediglich die Beschriftung der Tasten hätte kontrastreicher sein dürfen. Insgesamt also eine überlebenswerte Anschaffung für mehr Komfort am Arbeitsplatz.



es gibt solche und solche spiele.
mal spring ich und mal lass ich springen.
alles eine frage des equipments.
christian p., 16, aus berlin



es ist deine welt



Saitek 3D Gold USB



PC Dash2 USB



R4 Racing Wheel
Dual Port

es ist deine welt



Gigabyte GA-60XM7E

Performance	★★★★★
Stabilität	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★
Installation	★★★★★

Preis	350,- DM
Online-Info	www.gigabyte.de
Chipsatz	Intel i815
Frontsidebus	bis 133 Hz
Speichertakt	bis 133 Hz
Steckplätze	1 x AGP; 6 x PCI



- * kompatibel zu allen Intel-Prozessoren
- * integrierte 2D-Grafik bei voller Aufrüstbarkeit über AGP-Port
- * integrierter 16-Bit-Sound bei voller Aufrüstbarkeit über PCI-Port



- * zum Übertakten ungeeignet
- * Chipkartenlesegerät ohne Treiber

Logitech iFeel-Maus

Ergonomie	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★
Installation	★★★★★

Preis	99,- DM
Online-Info	www.logitech.de
Anschluss	USB
Stromversorgung	per USB
Tasten	2 Buttons, Mousrad als dritte Taste verwendbar



- * präzise kugellose Maus
- * fein einstellbarer Vibrationseffekt
- * für Rechts- und Linkshänder



- * umständliche Softwareinstallation
- * klapperiges Mousrad

Kensington Videocam SuperVGA

Bildqualität	★★★★★
Handhabung	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★
Installation	★★★★★

Preis	250,- DM
Online-Info	www.kensington.co.uk
Anschluss	USB
Auflösungen	320 x 240, 640 x 480, 800 x 600 Pixel
Extras	schwenkbares Objektiv, Stativanschluss, Auslöser für Digi-Fotos



- * gute Bildqualität
- * solide Verarbeitung
- * gute Ausstattung

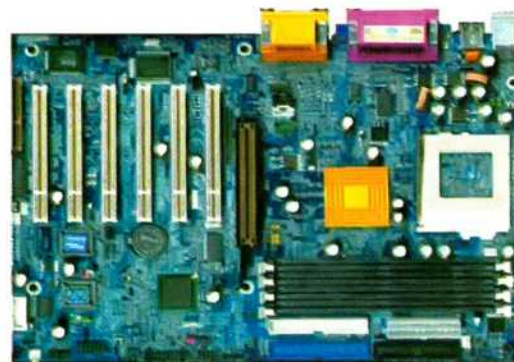


- * Maximalauflösung für den Preis zu niedrig
- * technischer Support in Irland

Gut ausgestattetes Motherboard

Intels i815-Chipsatz sowie der Sockel-370-Steckplatz garantieren hier den Betrieb aller aktuellen CPUs des Chipgiganten: Pentium 2 und 3, Celeron und Celeron 2. Im Testbetrieb arbeitete das Board mit sämtlichen Prozessoren gut zusammen und zeigte dabei eine hervorragende Performance. Als Besonderheit sind zwei Bios-Chips integriert. Sollte also zum Beispiel bei einem Bios-Upgrade etwas schief laufen, kann der PC immer noch über das Reserve-Bios gebootet werden – clevere Idee!

Im Lieferumfang findet sich außerdem ein Chipkartenlesegerät, das einzeln schon um die 100,- DM kostet. Leider werden hierfür keine Treiber mitgeliefert, hoffentlich bietet Gigabyte da bald zusätzlichen Support. Auch Tuningfreaks gehen leer aus, denn für Overclocking ist die Platine nicht geeignet. Allen anderen bietet sie eine stabile Basis für schnelles Computing.



Optische Maus mit Vibrator

Logitech will die Arbeit am PC einfühlsamer gestalten: Während der Mauszeiger über den Desktop gleitet, durch Menüs scrollt oder Internetseiten durchforstet, meldet ein Vibrationsmotor spürbar alle interaktiven Bereiche. So schnurrt der Nager etwa bei Programmicons und Schaltflächen oder weist auf Hyperlinks in Websites hin. Intensität und Charakter der Vibrationen sind einstellbar – vom feinen Kitzel bis hin zu metallischen Schlägen wie von einer Sprungfeder.

Braucht man so was? Geschmackssache: In der Redaktion mochten manche den Effekt nicht mehr missen, konnten sich intuitiver orientieren. Andere waren schlicht genervt. In jedem Fall erhält man für knapp 100 Mark eine optische Maus, die präzise unter Rechts- und Linkshändern ihren Dienst versieht. Verbesserungsbedürftig sind die umständliche Softwareinstallation und das knarzige Mousrad.



Kompakte Webcam

Die Firma Kensington (das Mutterhaus von Eingabespezialist Gravis) bietet im stark wachsenden Markt der PC-Kameras für etwa 250,- DM ein kompaktes und hochwertig verarbeitetes Gerät an. Neben dem formschönen Gehäuse mit schwenkbarem Objektiv fällt ein solider Anschluss für Stative und alternative Befestigungsmethoden auf. Schade, dass nichts dergleichen zum Lieferumfang gehört.

Die Kamera findet unproblematisch Anschluss am USB-Port; nach Installation der mitgelieferten Treiber und Bild- bzw. Videobearbeitungssoftware kann sofort losgelegt werden. Die Bildqualität ist gut, die maximale Auflösung von 800 x 600 Pixeln für Digi-Fotos könnte allerdings höher sein – besonders angesichts des im Vergleich mit den Philips-Modellen aus den News doch happigen Preises. Dass der deutsche Support für technische Probleme in Irland sitzt, ist trotz guter Erreichbarkeit ebenfalls kein Pluspunkt.





Klipsch Promedia 2.1

Klang	★★★★★
Bedienung	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★



Preis	499,- DM
Online-Info	www.klipsch.com
Ausgangsleistung	2 x 35 Watt Satelliten, 1 x 130 Watt Subwoofer
Frequenzgang	32 Hz bis 20 kHz
maximaler Schalldruck	106 dB
Lautsprecher	2 x 1,9 cm Tweeter mit MicroTractix Horn, 2 x 7,6 cm Mitteltöner und 1 x 16,5 cm Bass
Extras	Fernbedienung für Lautstärke und Basspegel mit AUX-Eingang und Kopfhörerausgang



* exzellente Wiedergabequalität über den gesamten Frequenzbereich

* Hi-Fi-Technik wie diskreter Endstufenaufbau

* hochwertig verarbeitet



* Netzschalter an der Gehäuserückseite des Subwoofers

* relativ teuer

Einziges PC-Soundsystem mit THX-Zertifikat

Bereits vor drei Ausgaben haben wir diese viel versprechende Kombination aus Subwoofer und Satellitenboxen in den News angekündigt, jetzt ist das erste PC-Produkt des renommierten US-Herstellers testreif: Mag Klipsch hierzulande auch nur Audio-Enthusiasten ein Begriff sein, in Amerika rangiert das Unternehmen direkt nach dem Marktführer Bose!

Ganz in der Tradition hochwertigen Lautsprecherbaus fällt schon beim Auspacken das hohe Gewicht des Subwoofers auf; immerhin 7,2 kg bringt der Quader auf die Waage. Neben dem Basschassis mit 16,5 cm Durchmesser beherbergt er noch eine MOSFET-Endstufe, deren diskreter Aufbau weitgehend rauschfreie Wiedergabe bis 106 Dezibel garantiert. Generell verdient sich das System sein THX-Gütesiegel mit einer für PC-Lautsprecher ungewohnt kraftvollen und präsenten Vorstellung von tiefsten Bässen bis hin zu transparenter, natürlicher Wiedergabe im Hochtonbereich. Selbst Frauenstimmen und akustische Instrumente kommen nahezu unverfälscht.

Die Verarbeitung ist vorbildlich, massive Kabelklemmen und die versiegelten Gehäuse der Satelliten sprechen Bände.

Auch die Handhabung über Fernbedienung weiß zu gefallen, nur den Netzschalter hätte man nicht an der Gehäuserückseite platzieren müssen. Also nur mehr minimaler Handlungsbedarf für die bereits angekündigte Version 4.1 mit Surround-eigenschaften.



Produktinfo 043

Sei bereit für den Traum Deines Lebens!

Die Legende des Propheten und des Mörders' entführt Sie in die Welt des weltbekannten Schriftstellers Paulo Coelho - ...eine Welt irgendwo zwischen Traum und Realität. Der Orient der Geschichten aus 1001 Nacht, das dreizehnte Jahrhundert, ist der Schauplatz dieser epischen Erzählung voll Abenteuer und Action. Auf dem archetypischen Helden Tancrede de Nérac lastet ein unheimlicher Fluch.

In der Hitze der Wüste des 'Heiligen Landes' werden er und seine Männer unversehens von Jägern zu Gejagten. Eine fantastische Reise voller Illusionen und tödlicher Gefahr, traumgleicher Rätsel, raubtierhafter Dämonen und faszinierender Abenteuer beginnt! Dies ist die Geschichte des in die Irre geführten Ritters, der den Templer-Ordern verließ, um nach Frieden zu suchen ...obwohl Alles um ihn herum den Kampf verlangt!

Die Legende

des Propheten und des Mörders



14 neue Sticks, Pads & Wheels Knüppeldick



Der Computer denkt, der Spieler lenkt: das Neueste vom bewegten Markt der Eingabegeräte im Test.

Gehören Sie auch zu jenem Spielertyp, der sein Geld lieber für neue Software als für Eingabegeräte ausgibt? Dann können wir Ihnen die ultimative Checkliste für den Weihnachtswunschzettel anbieten: Billigware, Markenartikel, exklusive Steuerhilfen für Spezialisten – auf den folgenden Seiten finden Sie das alles und mehr.

Natürlich ist nicht alles Gold, was da zur Vorweihnachtszeit in den Regalen glänzt. Und wer schon mal mit bzw. wegen einem schlechten Joystick in die Luft gegangen ist, der weiß, dass Coolie-Hat und Schubregler heutzutage Pflichtvoraussetzungen sind, um eine Flugsimulation komfortabel in den Griff zu bekommen. Bei Action- und Sportspielen sieht es nicht viel anders aus, die meisten Titel dieser Genres schreien geradezu nach einem funktionsstarken Joypad. Und das Rennerlebnis am Bildschirm machen nun mal erst Lenkräder perfekt, vorzugsweise Modelle mit Force-Feedback-Technologie für aufrüttelnde Effekte.

Welche Geräte versprechen den optimalen Gegenwert fürs Geld? Dieser Frage sind wir 14-mal nachgegangen: Joysticks mussten u.a. den Härtestest im Zusammenspiel mit dem aktuellen Actionflugi *Crimson Skies* bestehen, Pads den hohen Anforderungen des 3D-Hüpfers *Croc 2* gerecht werden und Lenkräder in *Grand Prix 3* realistisches F1-Feeling vermitteln. Lesen Sie, wo das gelungen ist und welche Kandidaten unter den Ansprüchen einer Spieleredaktion zusammenbrachen.

Steuerberatung

Joysticks	Seite 177
Joypads	Seite 180
Lenkräder	Seite 181
weitere Neuheiten	Seite 182

MS Sidewinder Force Feedback 2

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★

Preis	249,- DM
Online-Info	www.sidewinder.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8 programmierbare Tasten, Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	ja
Schubregler	ja
Force Feedback	ja



- * integriertes Netzteil
- * gute Verarbeitung, solides Material



- * für Linkshänder ungeeignet
- * Schubkontrolle unbefriedigend
- * extrem groß
- * teuer



MS Sidewinder Precision Pro

Ergonomie	★★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★

Preis	99,- DM
Online-Info	www.sidewinder.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8 programmierbare Tasten, Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	ja
Schubregler	ja
Force Feedback	nein



- * solide Verarbeitung
- * angemessenes Preis-Leistungs-Verhältnis



- * für Linkshänder ungeeignet
- * Standfestigkeit nicht optimal



Multifunktionaler Flightstick mit FF-Unterstützung

Mehr als hundert verschiedene Effekte geben die Servomotoren des neuen Microsoft-Sticks in Sekundenbruchteilen an den Spieler weiter, wobei ein eigener Prozessor die CPU des Rechners entlastet. Die Gleichstromversorgung wurde beim aktuellen FF-Sidewinder in das Gehäuse integriert, was dem Knüppel einen besonders großen Fuß und damit auch Standfestigkeit beschert.

Die acht Tasten des Modells lassen sich individuell mit bis zu 16 Funktionen belegen; dank beigefügter Software können ganze Manöver auf einen Knopf gelegt werden. Der Daumen erreicht in der Praxis das Coolie-Hat ebenso komfortabel wie drei direkt darunterliegende Buttons, eine Quersteuerung ist im stolzen Preis von 249 Mark ebenfalls inbegriffen. Weniger gut gefallen haben lediglich der etwas geringe Widerstand und ein relativ kurzer Stellweg der Schubkontrolle links vom Knüppel.

Optionsreicher Flightstick zum angemessenen Preis

In der Variante ohne Force-Feedback-Motor und Netzteil benötigt der neue Sidewinder deutlich weniger Platz auf dem Schreibtisch, sieht dem großen Bruder ansonsten aber sehr ähnlich. Auch dieser Stick verfügt über acht programmierbare Tasten, ein Coolie-Hat und eine Quersteuerung – wer auf Rüttel-effekte verzichten kann, ist mit dem 150 Mark billigeren Modell also gut bedient.

Ein weiterer Vorteil ist der hier größere Stellbereich des Schubreglers, auch wenn dessen Widerstand ebenfalls zu leichtgängig geraten ist. Außerdem haften die fünf etwas ungünstig verteilten Gumminoppen nicht optimal, der Stick neigt leichter zum Kippen. Angesichts des Preisvorteils und der hier ebenfalls beiliegenden Steuersoftware mit ihrer praktischen Unterstützung für Spiele mit vorkonfigurierten Einstellungen können das PC-Piloten aber verschmerzen.

Preisgünstiger FF-Stick mit Ergonomieschwächen

Eine kostengünstige Alternative für Flieger und Rennfahrer, die nicht auf Force Feedback verzichten möchten: Für knapp 150 Mark erhält man einen modischen Steuerknüppel, der sich dank des mitgelieferten Adapterkabels wahlweise an USB- oder Gameport stöpseln lässt – aber nicht ganz die von der Microsoft-Konkurrenz gebotene Verarbeitungsqualität.

So ist neben sieben programmierbaren Knöpfen eine mittels Schraubenzieher arretierbare Quersteuerung geboten, doch vom Coolie-Hat rutscht der Daumen leicht ab. Auch die vier auf der Oberseite des Sticks liegenden Tasten sind für kleine Hände schwer erreichbar. Dafür krallt sich das Gerät mit fünf Noppen standfest auf den Tisch und wird mit dem 98er-Rennspiel *Castrol Honda Superbike* in Vollversion geliefert. Leistungsfähige Einstellsoftware ist im erstaunlich günstigen Preis ebenfalls inbegriffen.



Logitech WingMan Force 3D

Ergonomie	★★★
Verarbeitung	★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★



Preis	149,- DM
Online-Info	www.sidewinder.de
Anschluss	USB- oder Gameport
Kontrollen	7 programmierbare Tasten (einer als Shift-Taste zur Doppelbelegung definierbar), Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	ja
Schubregler	ja
Force Feedback	ja



- * arretierbare Quersteuerung
- * USB-/Gameport-Adapter
- * Spiel enthalten



- * ergonomisch nicht perfekt
- * nur mittlere Verarbeitungsqualität

Saitek Cyborg 3D USB Gold

Ergonomie	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★



Preis	99,- DM
Online-Info	www.saitek.com
Anschluss	USB
Kontrollen	8 programmierbare Knöpfe, 2 Shift-Tasten, Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	ja
Schubregler	ja
Force Feedback	nein



- * ausgefallenes Design
- * an jede Hand anpassbar
- * durchdachte Treibersoftware



- * etwas gebrechlicher Feuerknopf

Individuell umbaubarer Stick für Links- und Rechtshänder

Der Preis für das futuristischste Design geht an den jüngsten Spross von Saiteks Cyborg-Familie. Wie seine Ahnen lässt er sich über den integrierten Imbusschlüssel zudem perfekt an den Spieler anpassen – hier haben Links- und Rechtshänder das Steuer gleichermaßen gut im Griff.

Trotz seines relativ geringen Platzverbrauchs steht der schwarzgoldene Knüppel stabil auf dem Schreibtisch. Das Material ist hochwertig, lediglich der Feuerknopf mag einen unglücklichen Sturz nicht überleben. Neben acht voll programmierbaren Buttons gibt es eine Quersteuerung, Coolie-Hat und zwei Shift-Tasten. Und selbst der sanft bewegbare Schubregler kann an die linke oder rechte Hand angepasst werden. Schön auch, dass die Software den User mit einem 3D-Modell bei der Erstellung individueller Profile für unterschiedliche Spiele unterstützt.



Arowana Exploder

Ergonomie	★★★☆☆
Verarbeitung	★★★☆☆
Installation	★★★☆☆
Lieferumfang	★★★☆☆

Preis	25,- DM
Online-Info	www.arowana.de
Anschluss	Gameport
Kontrollen	4 Funktionstasten, 4-Wege-Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	nein
Schubregler	ja
Force Feedback	nein



- * standfest
- * sehr preiswert



- * Feuerknöpfe nicht programmierbar
- * zu kleiner und schwergängiger Schubregler
- * nur 4-Wege-Coolie-Hat

Billigstick für Gelegenheitsspieler

Der preiswerteste Joystick im Test ist auch der billigste: Für rund 25 Mark erhält man vier nicht programmierbare Feuertasten. Steuersoftware ist überflüssig, das Anschlusskabel wird einfach an den Gameport gestöpselt, man wählt im Windows-Game-Controller-Menü den *CH Flightstick Pro*, kalibriert die X- und Y-Achsen anhand zweier Regler auf der Unterseite und spielt drauflos.

Mit einem kleinen Scrollrad lässt sich das Dauerfeuer regeln – ein Schalter vorne links bestimmt die angesprochene Taste. Doch das wackelige Vier-Wege-Coolie-Hat (alle anderen vorgestellten Sticks unterstützen acht Richtungen) klappert bei jeder Bewegung des Knüppels, der hinten links platzierte Schubregler ist winzig und noch dazu extrem schwergängig. Kurzum, ein Stick, wie man ihn seinem Lieblingsfeind zu Weihnachten schenkt.



Gravis Eliminator Precision Pro

Ergonomie	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★

Preis	99,- DM
Online-Info	www.gravis.de
Anschluss	USB- oder Gameport
Kontrollen	7 Tasten plus Trigger, Waffen-Scrollrad, Coolie-Hat, Schubregler
Twistfunktion	ja (arretierbar)
Schubregler	ja
Force Feedback	nein



- * Präzisionstaste für bessere Kontrolle
- * arretierbare Quersteuerung
- * Waffen-Scrollrad



- * knarrende Federung
- * Griff nicht ergonomisch

Präzisionsknüppel mit Waffen-Scrollrad

Waffen-Scrollrad und ein Precision-Knopf sind die besonderen Merkmale dieses Spezialisten für Actiongames: Ist die Präzisionstaste aktiviert und leuchtet auf, setzt der Stick jede Bewegung besonders schnell auf dem Screen um, was schwierige Jump-and-Run-Passagen erleichtern soll.

Ein großer, elegant geschwungener Fuß macht das Eingabegerät standfest. Es verfügt über sieben gut erreichbare Tasten, von denen zwei zusammen mit dem Schubregler mit der linken Hand bedient werden wollen. Ein exakt ansprechendes Coolie-Hat und eine arretierbare Quersteuerung gibt es auch. Dank komfortabler Software bereitet zudem die Installation ebenso wenig Probleme wie die Programmierung der Feuerknöpfe. Tipp: Wer auf Quersteuerung und Scrollrad verzichten kann und außerdem nur einen Gameport besitzt, sollte zum 30 Mark günstigeren Schwestermodell *Eliminator* greifen.



ELSA ISDN – Alles, was du willst!



MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,- DM *

Plug & Play & Fun



ELSA MicroLink ISDN 4U

Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.

Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

ELSA MicroLink ISDN 4U. Einfach Plug & Play & Fun.

connect
Produkt
des
Jahres
2000
1. Platz

ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das ELSA MicroLink ISDN USB
wurde Produkt des Jahres bei der
Leserwahl der Zeitschrift connect.

ELSA

*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

www.elsa.de

Modems **ISDN Adapters** Networking Videoconferencing Graphics Boards Multimedia Accessories Software Monitors

Produktinfo 044

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5112 · Faxline +49-(0)241-606-5199

● MS Sidewinder Plug & Play Gamepad

Ergonomie	★ ★ ★ ★
Verarbeitung	★ ★ ★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang	★

Preis	50,- DM
Online-Info	www.sidewinder.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 6 Knöpfe
koppelfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein



- * stabil verarbeitet
- * unproblematisch zu bedienen



- * Buttons nicht programmierbar
- * nur Basisfunktionen

Solides Joypad mit wenig Funktionen

Plug and Play im Namen steht für kinderleichte Bedienbarkeit nicht nur hinsichtlich des Anschlusses: Das transparente Joypad offeriert neben dem digitalen Steuerkreuz lediglich vier Standardknöpfe sowie zwei Trigger-Tasten – Start- und Extrabuttons oder eine besondere Technologie sind nicht geboten, dafür kann man hier auch wirklich nichts falsch machen.

Im Sinne dieser Philosophie ist natürlich auch Zusatzsoftware überflüssig; nach dem Anstecken im USB-Port stellt die Windows-Datenbank automatisch den passenden Treiber zur Verfügung. Für funktionsüberladene Fußballspiele wie *UEFA Champions League Saison 1999/2000* ist der Steuerknochen somit schlecht geeignet, für preisbewusste Fans von PC-Hüpfen wie *Croc 2* dafür umso besser. Das richtige Geschenk für den verspielten Nachwuchs, mehr nicht.



● Gravis Eliminator Game Pad Pro

Ergonomie	★ ★ ★ ★ ★
Verarbeitung	★ ★ ★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang	★ ★ ★



Preis	59,- DM
Online-Info	www.gravis.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 8 Tasten, Start- und Auswahlknopf, Präzisionstaste
koppelfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein



- * Präzisionstaste für genaues Zielen
- * 10 programmierbare Tasten



- * ziemlich schwer

Gut verarbeitetes Präzisionspad

Der Hersteller bezeichnet das Steuerkreuz als „direktionales Pad“, was keine leere Worthülse der Werbetreibenden ist. In der Tat gerät der Umgang mit dem Eliminator sehr einfach und komfortabel – fast wie ein Joystick, aber trotzdem anders.

Wie der bereits vorgestellte Precision-Stick aus gleichem Hause verfügt auch dieses Joypad über eine Präzisionstaste für genaueres Zielen: Leuchtet die Lampe, werden die ansonsten flink umgesetzten Befehle hier jedoch verlangsamt auf dem Bildschirm wiedergegeben. Die acht Aktions- und Feuertasten sowie Start- und Wahlknopf sind über die beigelegte Software problemlos programmierbar. Das Teil liegt auch gut in der Hand, ist aber erstaunlich schwer – Modelle mit Force-Feedback-Funktion wiegen auch nicht weniger, kosten dafür mehr und sind nicht immer so rundum hochwertig verarbeitet.



● Logitech WingMan Rumble Pad

Ergonomie	★ ★ ★ ★
Verarbeitung	★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★
Lieferumfang	★ ★ ★ ★ ★



Preis	65,- DM
Online-Info	www.logitech.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8-Wege-Steuerkreuz, 9 programmierbare Tasten, Modusschalter, Vibrationsschalter, Schubregler, 2 Joysticks
koppelfähig	nein
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	ja



- * 2 Motoren für relativ kräftige Rüttel-effekte
- * bezieht Strom über USB-Anschluss



- * viel blaues Hartplastik

Preiswertes Pad mit FF-Effekten

Wer einen Handvibrator sucht, greift zu diesem Steuerknochen mit Doppelmotor für „Vibration Feedback“, dem Gegenstück zu Force Feedback bei Joysticks. Die Effekte lassen sich an- und abschalten, Batterien sind nicht erforderlich: Das Rumble Pad bezieht seinen Strom via USB-Anschluss direkt vom Rechner.

Neun programmierbare Knöpfe, ein sehr leichtgängiger Schubregler auf der rechten Oberseite sowie zwei mittig angebrachte (analoge) Ministicks lassen auch hinsichtlich der sonstigen Ausstattung keine Wünsche offen – zumal zwischen dem Betrieb für Flugsimulation und einem Actionmodus mit jeweils eigener Tastenbelegung umgeschaltet werden kann. Sämtliche Buttons sind leicht erreichbar, bloß ein besonders ansprechendes Design darf man sich von dem Pad mit seinen blauen Plastikteilen für nur 65 Mark nicht auch noch erwarten.



● Fanatec Le Mans Special Edition

Ergonomie	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★
Lieferumfang	★★★★★

Preis	149,- DM
Online-Info	www.logitech.de
Anschluss	USB
Kontrollen	8 programmierbare Knöpfe, Aluschaltnüppel
Pedale	ja
Force Feedback	nein

- 👍

 - * 8 programmierbare Tasten
 - * stilvolle Materialien (Wildleder und Alu)
 - * 2 Jahre Garantie

- 👎

 - * Pedalabstimmung nicht optimal

● Thrustmaster 360 Modena Pro

Ergonomie	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Installation	★★★★★
Lieferumfang	★★★★★



Preis	249,- DM
Online-Info	www.thrustmaster.com
Anschluss	USB- oder Gameport
Kontrollen	2 Knöpfe, 8-Wege-Steuerkreuz, Button für 4 Kommandos, 2 Schaltwippen, Gas- und Bremshebel am Lenkrad, Schaltknüppel
Pedale	ja
Force Feedback	ja

- 👍

 - * 12 programmierbare Funktionen
 - * 4 Lenkradhebel
 - * formschön bis hin zur Pedaleinheit

- 👎

 - * ungewöhnlich niedrig liegender Lenker

● Logitech WingMan Formula GP

Ergonomie	★★
Verarbeitung	★★
Installation	★★
Lieferumfang	★★★

Preis	115,- DM
Online-Info	www.logitech.de
Anschluss	Gameport (USB nur in der Force-Feedback-Variante)
Kontrollen	4 Tasten (in der Force-Feedback-Variante programmierbar), Lenkradschaltung
Pedale	ja
Force Feedback	für 80 Mark Aufpreis

- 👍

 - * Platz sparende Maße

- 👎

 - * billige Plastikteile
 - * verrutschende Pedalerie
 - * nicht programmierbar

Extravagantes Lenkrad für Verwöhnte

Der neue Fanatec-Lenker ist ein echter Hingucker im Computerzimmer! Ein handgenähter Lenkkranzbezug aus Wildleder, ein Gehäuse mit Frontplatte aus Aluminium und der schicke Schaltknüppel (inkl. Klickgeräusche beim Gangwechsel) befriedigen den besonderen Geschmack.

Auf Schaltwippen am Lenkrad muss der Herrenfahrer hier zwar verzichten, nicht aber auf eine dekorative Anordnung der acht programmierbaren Knöpfe. Sie sind allesamt gut zu erreichen, die Pedalerie (wieder mit viel Alu) saugt sich dank Gummipoppen selbst auf glatten Böden fest. Auch das Wheel verfügt über vier kräftige Saugfüße, lässt sich sonst aber nur äußerst umständlich an der Schreibtischplatte befestigen. Ein Wermutstropfen sind auch die gewöhnungsbedürftig kurzen Pedalwege. Ansonsten ein starkes Stück zu einem vernünftigen Preis!



Gut verarbeiteter FF-Lenker im Ferrari-Stil

Das formschöne Ferrari-Design sticht auch ohne das typische Rot sofort ins Auge, zumal bei der Verarbeitung auf billige Materialien verzichtet wurde. Das Lenkrad liegt gut in der Hand und macht einen soliden, standfesten Eindruck – genau wie die gelochte Pedalerie. PC-Schumis finden das markentypische Pferd auf dem Gerät sowie F1-Schaltwippen rechts und links vom gewöhnungsbedürftig niedrig angebrachten Steuer, die von praktisch jedem Rennspiel unterstützt werden. Zusätzlich gibt es ein Acht-Wege-Steuerkreuz, zwei Actionbuttons sowie ein Multifunktionspad, das sich in vier Richtungen bewegen und mit ebenso vielen Kommandos belegen lässt. Unterhalb der Schalthebel sind ein progressiver Gas- und ein Bremshebel platziert, falls die Software nicht mit Pedalerie arbeitet. Fazit: Rennfeeling pur! Wer auf FF-Effekte und Schaltknüppel verzichten kann, sollte sich die 110 Mark günstigere Standard-Variante zulegen.



PC-Wheel für Anspruchslose

Wortwörtlich schlecht zu begreifen: Zwar wurde der Lenkkranz auf der Innenseite mit Gummieinsätzen versehen, dennoch fühlt er sich ziemlich armselig an. Am Tisch lässt sich das kompakte Gerät (nur 25 Zentimeter breit) mittels zweier Klemmen befestigen, die Pedalerie nimmt wenig Platz weg, ist aber trotz ihres hohen Gewichts nicht sehr standfest.

An der Rückseite des Steuer wurden zwei Schalttasten (-hebel wäre übertrieben) angebracht, vorne befinden sich vier Aktionsknöpfe, von denen zwei dieselbe Funktion wie die Tasten haben. Programmierbar sind sie nur bei der 80 Mark teureren Version *Formula Force GP*, die zudem Force-Feedback-Effekte sowie Profiler-Software mitbringt. Zum höheren Preis gibt es außerdem USB-Anschluss statt eines Gameport-Steckers – aber auch keine solidere Verarbeitung. Insgesamt enttäuschend.



MS Sidewinder Strategic Commander

Ergonomie	★ ★ ★
Verarbeitung	★ ★ ★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang	★ ★ ★

Preis	129,- DM
Online-Info	www.sidewinder.de
Anschluss	USB
Kontrollen	6 programmierbare Tasten, 3 Shift-tasten, 2 Zoomtasten, Recordtaste, Profilregler
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein



* neue Befehle auch während des Spiels speicherbar



* nicht abschaltbar
* für Linkshänder ungeeignet
* konzeptionell fragwürdig

Überflüssige Spezialanfertigung für PC-Strategen

Besonders auffällig an dieser formschönen Eingabespezialität für PC-Strategen sind die 13 Tasten und Schalter: Sechs davon leuchten rot, wenn das Gerät korrekt angeschlossen ist. Das ist es (hoffentlich) immer, denn über einen Ausschaltknopf verfügt der Commander nicht. Da muss man schon den (USB-)Stecker ziehen...

Linkshänder braucht das nicht zu bekümmern, denn für sie ist dieses Modell ungeeignet. Lustigerweise deshalb, weil es genau für die linke Hand konstruiert ist. Mit links lässt sich das Oberteil in jede Richtung verschieben; die rechte Hand verbleibt auf der Maus. Das Unterteil ist stand- und dank sieben Gumminoppen auch rutschfest. Sinn der Übung: In Strategiespielen kann der Commander Tastatureingaben und ganze Befehlsketten übernehmen. Zudem ermöglicht er weiches Scrolling.

Es lassen sich auch Profile anlegen, um etwa den Bau eines bestimmten Gebäudetyps oder das Anwählen vordefinierter Einheiten mit einem Tastendruck initiieren zu können – Einstellungen für verschiedene Games (darunter *AoE 2* und *Homeworld*) werden mitgeliefert. Insgesamt 72 Kommandos darf man dank zweier Shifttasten auf die Knöpfe legen; über einen Regler kann während eines Spiels zwischen bis zu drei abgespeicherten Profilen umgeschaltet werden. Und natürlich lassen sich die Einstellungen über die beiliegende Software auch ausdrucken.

Das alles klingt innovativ, ist aber überflüssig wie ein elektrischer Waschlappen: Noch nie von Hotkeys gehört? Am Ende ist es doch einfacher, für den Hausbau auf dem Keyboard B zu drücken als zu überlegen, welche Shifttaste nun wieder mit welcher anderen kombiniert werden muss!



Saitek PC Dash 2

Ergonomie	★ ★ ★
Verarbeitung	★ ★ ★ ★ ★
Installation	★ ★ ★ ★ ★
Lieferumfang	★ ★ ★ ★ ★

Preis	99,- DM
Online-Info	www.saitek.de
Anschluss	USB
Kontrollen	35 programmierbare Tasten, Shifttaste für Doppelbelegung, 8-Wege-Coolie-Hat, Feuerknopf
Bewegungssensor	nein
Force Feedback	nein



* für jede Art von Software (auch Windows) einsetzbar
* Befehlsketten und E-Mail-Funktionen programmierbar



* mitgelieferte Karten passen nicht perfekt
* Tastendruck unter den Karten kaum spürbar

Eingabehilfe für Spiele und Anwendungen

Dieser Tage erhält die bekannte Spieleklaviatur einen Nachfolger: Das mit 35 Tasten belegte Board lässt sich nach Belieben für Games und Anwendungen maßschneidern. Die Programmierung erfolgt über beigelegte Software, wobei eine Shifttaste die Möglichkeiten auf über siebenzig Befehle erhöht. Solcherart angelegte Profile können abgespeichert, als Schablonen ausgedruckt und über den Tasten befestigt werden. Neun Karten zu populären Programmen wie *Diablo 2* oder *Paint Shop Pro* gehören zum Lieferumfang, aktueller Nachschub wird über die Internetpage www.saitek.de zu haben sein. Dank seiner pfliffigen Klappfüße kann das PC Dash 2 sogar auf die reguläre Tastatur gestellt werden; es verfügt auch über einen Feuerknopf und ein Acht-Wege-Coolie-Hat. Auf den fehlerhaften Barcodeleser des Vorgängermodells wurde diesmal verzichtet. Dafür lassen sich ganze Befehlsketten oder auch Internetadressen auf eine Taste legen, was das Gerät vielseitig macht. Genau wie den *Microsoft Sidewinder Strategic Commander* muss man es jedoch nicht unbedingt haben: Luxus für verwöhnte Gamer.



THRUSTMASTER®

Play with reality!

360modena[®] PRO Racing Wheel

- 360 Modena[®]:
Die Wahl der Sieger



TOPGUN[™] AFTERBURNER[™] JOYSTICK

- Trennbar – auch
ohne Kettensäge



Firestorm[™] DUAL POWER GAMEPAD

- Gefühlsecht mit doppeltem
Force Feedback



Wie Konsolengames auf dem PC laufen: Playstation-Emulatoren



Original und Emulation: links *Tekken 3* auf der Playstation, rechts unter *bleem!* auf dem PC

Dieser Tage kommt Sonys PS2 in den Handel: mangels wirklich überzeugender Eigenproduktionen, momentan eher eine Parkstation für vorhandene Playstation-Titel. Sparen Sie sich die 900 Mark: Mehr Spaß machen PSX-Games auf dem PC!

Emulatoren sind Programme, die artfremder Software vortäuschen, sie liefere auf der eigentlich für sie bestimmten Plattform. Das ist nicht neu und nicht unumstritten: Viele Hersteller von Spielen und Konsolen befürchten, dass gute Emulation auf Kosten ihrer Umsätze ginge. Dabei wird überwiegend im Handel gar nicht mehr erhältliche Hardware wie Segas Mega Drive oder das Super Nintendo emuliert – Ausnahmen wie der spektakuläre N64-Emulator *UltraHLE* und die hier von uns vorgestellten Tools für die Playstation der ersten Generation bestätigen die Regel.

■ Nichts für Raubkopierer

Nun wollen wir mit diesem Special keineswegs Softwarepiraten neue Munition liefern. Das steht aus mehreren Gründen auch gar nicht zu befürchten: Erstens arbeitet die Playstation nicht mit kleinen, schnell von illegalen Internetpages zu ladenden Modulen, sondern mit prall gefüllten CDs. Zweitens spielen die meisten Emulatoren nur Originalprogramme fehlerfrei ab. Und schließlich kann ein PC eine Konsole ohnehin nicht ersetzen; deren spezifische Vorteile wie geringer Platzbedarf, kleiner Anschaffungspreis und simple Bedienbarkeit bleiben unangestastet. Andererseits überzeugt den User das eine oder andere Playstation-Highlight auf dem PC vielleicht sogar davon, sich zusätzlich so einen Sony-Entertainer zuzulegen? Dennoch soll nicht verschwiegen werden, dass Sony auf den kommerziellen Erfolg des Emulators *bleem!* mit gerichtlichen Schritten reagiert hat – wenn auch ohne Ergebnis.

■ Alles ist möglich?

Sei es drum, Ihnen versprechen Konsolenhits auf dem PC eben viele Vorteile. Sie



Die aktuelle PC-Version von *Metal Gear Solid* ist der Emulation kaum überlegen



Böse Grafikfehler lassen sich nicht immer vermeiden, kein Emulator ist perfekt



Bei hohen Auflösungen wirken die Spielfiguren oftmals steril, Texturfehler häufen sich

brauchen erst mal keine neue Hardware anzuschaffen und haben jede Menge Platz für Speicherstände. Original-Pads können mit einem zusätzlichen Adapter angeschlossen werden (siehe Link-Liste), es gibt diverse Cheat-Programme. Selbst originale Savegames von der Playstation lassen sich mittels DexDrive-Adapter auf der Festplatte ablegen und vom Emulator einlesen.

Wir haben zwei kommerzielle und einen Shareware-Emulator auf Herz und Nieren getestet. Prüfstein waren vier beliebte und vor allem nicht als PC-Version erhältliche Spiele: *Gran Turismo* (famoser Racer), *Tekken 3* (legendäres Beat-em-up), *R-Type Delta* (klassischer Shooter) sowie *Vagrant*

Story (brandneues Rollenspiel). Zusätzlich haben wir natürlich noch eine ganze Reihe weiterer Games ausprobiert, auch und gerade Importtitel. Und in der Tat kam jeder Emulator prinzipiell sowohl mit deutscher als auch mit amerikanischer und japanischer Software zurecht.

■ Leider nicht!

Allerdings macht auch die beste Emulation aus dem PC nicht wirklich eine Playstation, weshalb auch nicht wirklich alle Spiele zur Mitarbeit zu bewegen waren. Gerade neuere Titel bereiten häufig Probleme; *Vagrant Story* etwa lief (genau wie z.B. *TOCA World Touring Cars*) mit keinem der getesteten Emulatoren. Doch deren Ent-

wickler liefern Support in Form laufender Updates; Links zu entsprechenden Homepages haben wir für Sie aufgelistet. Auf den Internetsites von *bleem!* und *VGS* finden Sie auch Supportforen, in denen User Gedanken und Erfahrungen austauschen. Ehe Sie nun zu den Tests weiterblättern, noch ein guter Rat: Wer Emulatoren benutzt, sollte die Auflösung besser nicht zu hoch wählen. Spätestens ab 1024 x 768 Pixeln wirken die Spiele klinisch rein und viel zu scharf, was jene unschönen Details enthüllt, die dem regulären Playstation-Spieler am Fernseher verborgen bleiben. Aber vielleicht wollen Sie ja auch gerade sehen, warum Ihr PC immer noch der beste Digital-Entertainer ist... (pk)

Emulator	bleem!	Virtual Game Station	PSEmu Pro
			
Hersteller	bleem! Inc.	Connectix	Vision Thing
WWW-Infos	www.bleem.com	www.virtualgamestation.com	i.am/psemu
Bezugsquelle	Handel oder www.cdv.de	Handel oder www.softline.de	i.am/psemu
Preis	ca. 80,- DM	ca. 100,- DM	kostenlos
Systemvoraussetzungen	P233 MMX (besser P2/300) mit 16 (besser 32) MB RAM, 3 MB auf der HD, Win 95/98/Me	P2/266 (besser P3/500) mit 32 MB RAM, 4 MB auf der HD, Win 95/98/Me	P2/266 (besser P3/500) mit 16 (besser 32) MB RAM, ab 7 MB auf der HD, Win 95/98/Me
Pro	durch Direct3D-Unterstützung auch auf langsamen Rechnern flott, gute Kompatibilität, gute Produktpflege mit häufigen Updates	saubere Emulation der Hardware, beste Kompatibilität, einfaches Handling, häufige Updates	optimale Darstellung, Einstellmöglichkeiten ohne Ende
Kontra	produziert häufig Grafikfehler, umständliche Bedienung, läuft selten optimal	unterstützt keine 3D-Beschleuniger und setzt darum einen schnellen Rechner voraus, unscharfes und verschobenes Bild, nur wenige Einstellmöglichkeiten	inkompatibel zu vielen PSX-Spielen, umständliches Handling, Updates sind eine Seltenheit
Links zum Thema			
www.emuunlim.com	ein ziemlich umfassendes Archiv mit Infos und Downloads aus der ganzen Welt der Emulatoren		
www.dexdrive.com	Homepage des DexDrive-Herstellers mit vielen Speicherständen für <i>bleem!</i> und <i>VGS</i>		
www.gamefaqs.com	ein gewaltiges Cheat-Archiv mit großer Playstation-Rubrik		
www.cheet.com	ein regelmäßig aktualisiertes Cheat-Programm für <i>bleem!</i> und <i>VGS</i> , verarbeitet auch Gamebuster- und Gameshark-Codes		
www.smartjoy.com	die offizielle Homepage des Herstellers eines USB-Adapters, mit dem man Original-PSX-Pads an den PC anschließen kann		

bleem!



Der Klassiker schlechthin: *bleem!* setzt nicht nur auf pure Emulation im Softwaremodus, sondern leitet die Befehle des Konsolenprogramms via DirectX auch direkt an den 3D-Beschleuniger weiter – hier sollten die schönsten Spielerlebnisse geboten sein.

Soweit die Theorie, doch in der Praxis spielen gerade neuere Titel nicht mit. Die ständige Warterei auf das passende Update der Entwickler nervt dabei ebenso wie die relativ häufig auftretenden Grafikfehler. Zudem wirkt die Optik meist steril, von echter Verbesserung kann nur selten die Rede sein. Immerhin lassen sich im Fenster oder Vollbild viele Polygon-Optimierungen und sogar ein neues Schattierungsmodell aktivieren, was gerade bei Prügelspielen für ein „runderes“ Bild sorgt. Andererseits bereiten aber Rendervideos immer wieder Probleme.

Am meisten hat uns jedoch die extrem unkomfortable Joypad-Einstellung genervt: Die Buttons werden nicht direkt erkannt, sondern müssen langwierig aus einem

Pulldown-Menü ausgewählt werden. Auch dass man bei jedem Neustart erst die *bleem!*-CD und dann das Spiel einlegen muss, ist lästig. Positiv dafür, wie gut die Unterstützung für DexDrive-Savegames klappt. Sehr praktisch außerdem, dass sich die Geschwindigkeit der CD-ROM einstellen lässt, was die auf der Playstation üblichen Wartezeiten minimiert.

Gran Turismo: Abgesehen von sporadischen Rucklern gerade unter Direct3D ein ansehnliches Fahrvergnügen.

R-Type Delta: Der Kampf gegen das Bydo-Imperium war nicht möglich – vielleicht ab dem nächsten Update?

Tekken 3: Nur unter Direct3D gut spielbar, der Softwaremodus ist extrem langsam, viele Grafikfehler.

Vagrant Story: Nach dem Intro gehts nicht mehr weiter, wieder bleibt nur die Hoffnung auf ein Update.

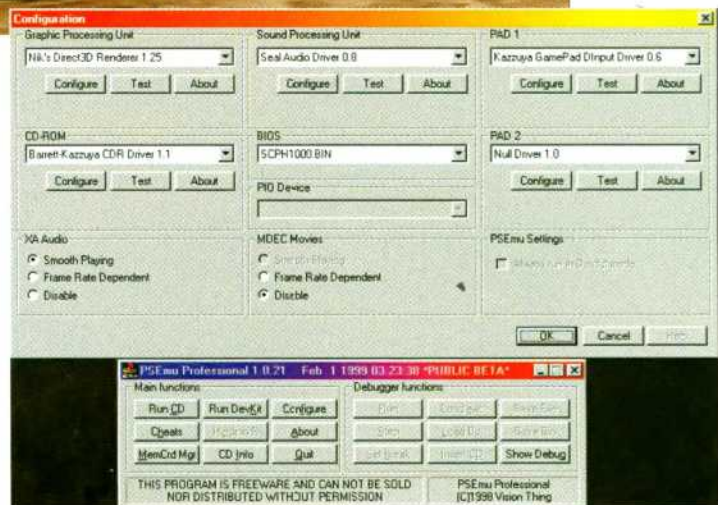
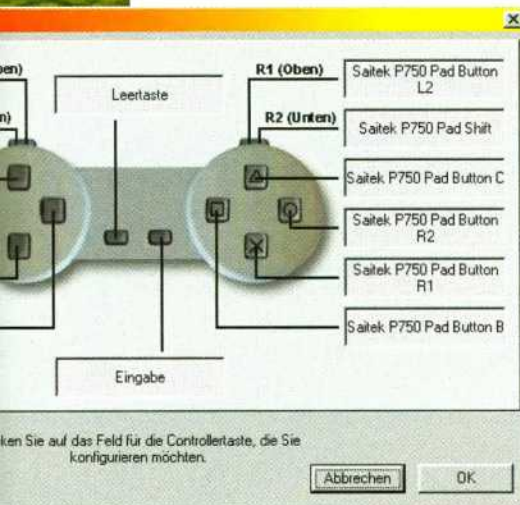
Virtual Game Station



Vom Macintosh frisch auf den PC: Die Technik aus dem Hause Connectix setzt auf pure Emulation der Konsolenhardware ohne zusätzlichen 3D-Schnickschnack. Und das klappt hervorragend: Nahezu alle Spiele (auch und gerade die neueren) laufen auf Anhieb!

Dafür sehen sie kein Stück besser aus als im Original, gelegentlich sogar schlechter. Die VGS skaliert nämlich sämtliche Grafiken unabhängig von ihrer ursprünglichen Auflösung auf 640 x 480 Pixel, die Bildpunkte werden dabei stets interpoliert (aus drei mach eins). Im Ergebnis wirken die Bilder leicht unscharf, die Farben verwaschen. Trotzdem lässt sich dieses Feature nicht abstellen – eine Aufgabe für kommende Updates? Bei Rennspielen mag verwischte Optik dem Geschwindigkeitseffekt zugute kommen, aber im Prügel- oder Ballergenre sind verschwommene Figuren naturgemäß weniger willkommen. Auch dass sich die Games nicht im Fenster zocken lassen und oftmals der untere Teil der Anzeige abgeschnitten wird, ist ärgerlich.

PSEmu Pro



Ansonsten brilliert VGS mit der einfachsten Bedienung: Programm installieren, Optionen einstellen, CD-ROM einlegen, läuft. Da auch die Unterstützung für DexDrive-Spielstände gut gelöst und weiter nichts zu beanstanden ist, gewinnt dieser Emulator den Vergleich. Nicht zuletzt wegen der hier problemlos laufenden Rendervideos.

Gran Turismo: Läuft sehr schnell, doch das etwas verwaschene Bild erschwert die Übersicht.

R-Type Delta: Ruckelfreies Ballern, nur getrübt von der halbierten Score-Leiste am unteren Bildrand.

Tekken 3: Problemlos lauffähig, aber „verweichte“ Prügelnaben stören den Gesamteindruck.

Vagrant Story: Intro und Hauptmenü laufen problemlos, danach ist auch hier Ebbe. Ein Kopierschutz?

Die Weiterentwicklung dieses Pioniers unter den Freeware-Emulatoren für den PC wurde mittlerweile offiziell eingestellt, da Betaversionen an die Öffentlichkeit gelangt sind. Am Leben gehalten wird das Programm von den Fans mit selbst erstellten Plug-ins. Diese umfassen u.a. neue Treiber für Grafik, Sound, Gamepad oder CD-ROM.

Genau wie *bleem!* unterstützt PSE Hardwarebeschleunigung, sogar unter Direct3D, Voodoo und OpenGL. Auflösungen von bis 1600 x 1200 Bildpunkten sind hier machbar; zusätzliche Effekte wie bilineares Filtering ebenfalls kein Problem. Die Grafikqualität ist zumeist etwas besser als bei *bleem!*, weil die Texturen einen Tick sauberer dargestellt werden. Auf der anderen Seite ist die Bedienung höchst umständlich: Es vergeht viel Zeit, bis man alle Plug-ins (die genau wie das BIOS-File der Playstation erst aus dem Internet geladen werden müssen) perfekt auf sein System abgestimmt hat. Der größte Nachteil ist hier aber die arg

schwache Kompatibilität. Nur wenige Spiele laufen auf Anhieb, neuere zumeist gar nicht oder sehr schlecht. Auch die Unterstützung für Sound und Videos pendelt zwischen „mangelhaft“ und „geht nicht“. Am Ende ist das, was nichts kostet, auch nicht viel wert: ein Emulator für experimentierfreudige Freaks, nicht für Otto Normalzocker.

Gran Turismo: Der Rennstall bleibt geschlossen, bereits nach dem Copyright-Bild ist Schluss.

R-Type Delta: Ebenfalls Fehlanzeige, das Spiel war nicht zum Laufen zu bringen – tjä...

Tekken 3: Gelegentliche Grafikfehler, Geschwindigkeitseinbrüche und Abstürze, sonst schnell und schön.

Vagrant Story: Das Sorgenkind der Emulator-Szene blieb auch hier die Mitarbeit schuldig.

WENN IM WEIßEN HAUS VOM ROTEN PLATZ AUS REGIERT WIRD - WO WÄRE DANN NOCH PLATZ FÜR EINE MAUER?



Errichten Sie ein Imperium, von dem aus Sie die Welt regieren. Regieren Sie anhand militärischer, wissenschaftlicher, diplomatischer und wirtschaftlicher Strategien über einen Zeitraum von 6.300 Jahren.



Führen Sie mit Hilfe des verbesserten Diplomatie-Systems Verhandlungen. Drohen Sie Ihren KI-gesteuerten Gegnern, machen Sie ihnen Gegenvorschläge oder einigen Sie sich mittels Verträgen.



Verwalten Sie Ihr Imperium nach Ihren Vorstellungen. Füllen Sie Entscheidungen oder gewähren Sie den Bürgermeistern, ihre Städte zu verwalten, während Sie sich lieber auf die großen Fische konzentrieren.



Spielen Sie Szenarien nach und verändern Sie dabei die Geschichte oder erstellen Sie eigene Szenarien auf zufällig erstellten Karten oder auf der Weltkarte.



Was wäre, wenn die Mauer nie gebaut worden wäre?

Was wäre, wenn die Atombombe nie erfunden worden wäre?

Was wäre, wenn Karl der Große klein beigegeben hätte?

Was wäre, wenn Sie die Welt regieren würden?



CALL TO POWER™ II

**GESCHICHTE IST DAS,
WAS SIE DARAUS MACHEN.**



Schrecken der Filmindustrie: MPEG-4

Während Plattenfirmen noch vergebens versuchen die Flut illegaler MP3-Songs einzudämmen, droht der Unterhaltungsindustrie bereits das nächste Desaster: Kinofilme aus dem Internet!

Filmfreak Marc S. aus Köln freut sich: Keine teuren Videos mehr, stattdessen topaktuelle Kinostreifen aus dem Internet – umsonst! Die Filmemacher erfreuen die Möglichkeiten hingegen weniger, welche das neue Videoformat MPEG-4 den PC-Usern eröffnet. Verständlich...

■ Technik

Das technische Prinzip hinter dem Kompressionsverfahren MPEG-4 ähnelt dem des mittlerweile weit verbreiteten Tonformats MP3. Tonhöhen, die der Mensch ohnehin nicht wahrnehmen kann, werden ausgefiltert, zeitgleich analysieren ausgeklügelte Programmroutinen die Einzelbilder des Movies und dampfen sie ein. Im Ergebnis lässt sich ein kompletter Film, der vormals eine DVD mit acht Gigabyte füllte, auf einige Hundert Megabyte herunterrechnen und als simples AVI-File auf Festplatte oder CD-ROM bannen.

Zum Abspielen solcherart kodierter Filme genügen ein P2/366 mit 64 MB RAM und Playersoftware. Letztere kann Microsofts ureigener Mediaplayer sein, wenn man ihn mit dem im Internet erhältlichen Tool „DivX ;-“ aufmotzt. Lange will die Gates-Company das Treiben allerdings nicht mehr tolerieren, bereits die nächste Generation dieses Windows-Elements wird daher auf Apples „QuickTime-Player“ basieren.

■ Qualität

In der Tat können sich über MPEG-4 kodierte Movies auf dem Monitor durchaus sehen lassen. Die AVI-Variante ist auf den ersten Blick von der DVD-Version



Oben die DVD-Fassung von „Matrix“, unten unter MPEG-4: Bei hellen Hintergründen wird es grieselig

kaum zu unterscheiden, erst bei genauerem Hinsehen entdeckt man in einigen Szenen kleine Mängel: Ab und zu pixeln Hintergründe grob auf oder zeigen leichte Farbverfälschungen. Auch die Soundqualität ist mit 16 Bit Stereoton in bis zu 48 Kilohertz überzeugend.

■ Konsequenzen

Keine Überraschung also, wenn Marc S. & Co. auf die Idee verfallen, geliehene DVDs mittels MPEG-4 zu kopieren. Das passende Tool nennt sich *FlasK MPEG* und ist im Internet schnell gefunden. Allerdings ist damit die Konvertierung von Silberlingen nicht sehr bedienerfreundlich und enorm zeitaufwendig: Selbst ein Rechner mit 800 MHz und 128 MB Speicher benötigt für die Umwandlung einer randvollen DVD gut und gerne zehn Stunden. Weil sich immer größere Datenmengen immer leichter aus dem Internet laden lassen,

droht die eigentliche Gefahr aber auch aus dieser Richtung. Wozu noch eine DVD, wenn Raubkopien der neuesten Movies bereits im Netz zum Download bereitstehen? Wozu überhaupt noch ins Kino oder in die Videothek gehen? Ein Albtraumszenario für Filmverleiher!

Schon entstehen im Web diverse Trading-Sites, nicht unähnlich der MP3-Börse „Napster“. Spitzenfilme wie „Matrix“ oder „American Pie“ werden zum Tausch oder Kauf zu Dumpingpreisen offeriert. Wie die Filmindustrie auf diese Entwicklung reagiert, bleibt abzuwarten – jetzt schon sind durch illegale PC-Kopien Verluste in Milliardenhöhe abzusehen.

■ Computerspiele

Die Spieleindustrie gehört diesmal allerdings nicht zu den Leidtragenden, denn noch ist die neue Technik auf Dateien wie Musikstücke oder Filmszenen begrenzt –

**MPEG-1****MPEG-2****MPEG-4**

verfügbar seit	1992	1995	1999
max. Auflösung Video	352 x 288 Punkte	1920 x 1152 Punkte	720 x 576 Punkte
Standardauflösung	352 x 288 Punkte	720 x 576 Punkte	720 x 576 Punkte
Frequenzgang Audio	max. 47 kHz	max. 96 kHz	max. 96 kHz
Audiokanäle	max. 8	max. 2	max. 8
Datenrate	max. 3 Mbits/s	max. 80 Mbits/s	5 kbit/s bis 10 Mbits/s
häufig verwendete Datenrate	1380 kbit/s (352 x 288)	6500 kbit/s (720 x 756)	880 kbit/s (720 x 576)
Frames/s (PAL)	25	25	25
Videoqualität	befriedigend	sehr gut	gut bis sehr gut
Hardwareanforderung für Encoding	niedrig	hoch	sehr hoch
Hardwareanforderung für Decoding	sehr niedrig	mittel	hoch

Wissenswertes über MPEG

Bereits 1987 setzte sich die internationale **Motion Picture Expert Group** (MPEG) die Entwicklung eines Standards für Videokompression zum Ziel. Fünf Jahre später stand mit dem Format MPEG-1 das Grundgerüst, die folgende Weiterentwicklung MPEG-2 konnte sich auf breiter Basis durchsetzen und findet u.a. auf DVDs Verwendung.

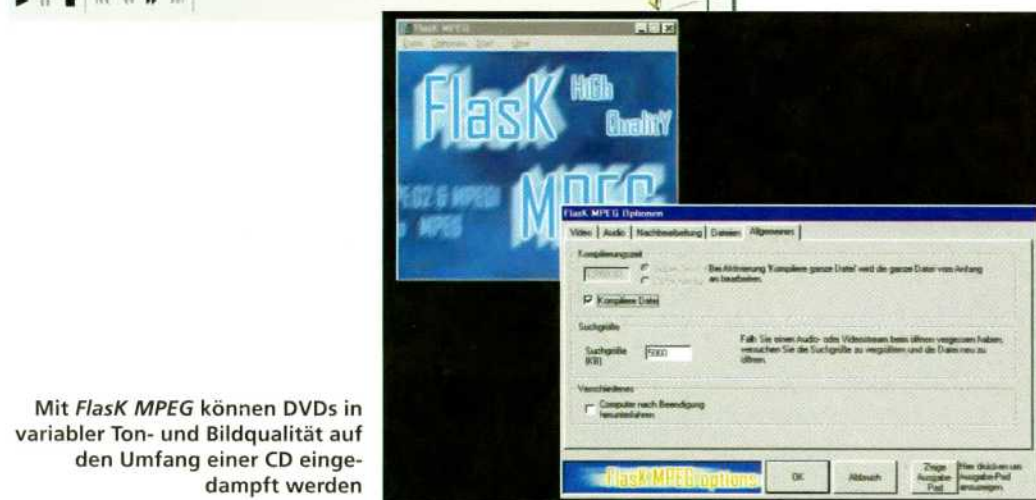
Praktisch zeitgleich arbeitete man im deutschen Fraunhofer Institut an MPEG-1 Layer 3, kurz MP3 genannt. Damit lässt sich seit 1992 eine Musikdatei durch das Herausfiltern unhörbarer Signalanteile um das 10fache verkleinern. Jüngste Evolutionsstufe ist „Advanced Audio Coding“, was eine Schrumpfung um den Faktor 16 erlaubt – und von einigen digitalen Rundfunksendern als Standard eingeführt werden soll.



Das 600 KB große Freeware-Tool **DivX_311alpha.exe** macht den Mediaplayer von Windows kompatibel zu MPEG-4



MP3-Player wie **WinAmp 2.64** (zu finden auf der aktuellen Heft-CD) sind legal, nicht aber der Download von Musikfiles



Mit **Flask MPEG** können DVDs in variabler Ton- und Bildqualität auf den Umfang einer CD eingedampft werden



Renderfilme wie das umfangreiche Intro von **Diablo 2** ließen sich mit MPEG-4 Platz sparend schrumpfen

Programmcodes können über MPEG-4 nicht komprimiert werden. Hier findet sich eher ein legaler Anwendungsbereich; etwa bei der Qualitätsverbesserung von aufwendigen Renderintros und Zwischensequenzen. Dank des neuen Formats müsste etwa Blizzard für die Rendersequenzen in *Diablo 2* keine eigene CD-ROM mehr bereitstellen. Das komplette Programm ließe sich auf einer Scheibe unterbringen und die Ersparnis bei den Kosten an die Käufer weitergeben. Weitere Einsatzmöglichkeiten für MPEG-4

sind etwa Internet-Fernsehen oder Videokonferenzen in besserer Bildqualität. Es wäre also sicher verkehrt, die neue Technik zur Gänze zu verdammen – so wie es falsch ist, sie durch illegale Nutzung in Verruf zu bringen, noch ehe ihr Leistungspotenzial überhaupt angetastet werden konnte. Dass dem so ist, beweist nicht zuletzt, dass findige Programmierer bereits am Format MPEG-7 für noch kleinere Pack-Raten und noch bessere Wiedergabequalität arbeiten. (rf)

Links zum Thema

www.tomshardware.de für Hintergrundinfos
www.divx.ctw.cc/ für Playersoftware
go.to/flaskmpeg für DVD-Konvertierung



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-Leistungs-Schnäppchen.

Grafikkarten

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Hercules 3D Prophet 2 Ultra	1500,- DM	www.hercules.com	12/00	schnellste Grafikkarte (Foto)
3dfx Voodoo5 5500	670,- DM	www.3dfx.com	11/00	schnelle Karte mit bester Bildqualität
Hercules 3D Prophet 2 MX	399,- DM	www.hercules.de	11/00	GeForce -2-Technik zum Budgetpreis



Soundkarten

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Creative Labs Soundblaster Live	399,- DM	www.soundblaster.com	10/99	für Spieler und Musiker (Foto)
Terratec DMX XFire 1024	129,- DM	www.terratec.de	10/00	komplett ausgestattete 3D-Karte mit Digitalausgang
Diamond Monstersound MX 300	149,- DM	www.diamondmm.com	10/99	günstige 3D-Karte



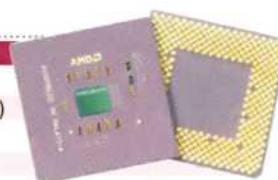
Monitore

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Iiyama Vision Master Pro 450	1250,- DM	www.iiyama.com	06/00	sehr gutes Bild; gute Bedienbarkeit (Foto)
CTX EX960	990,- DM	www.ctx-computer.de	06/00	gut ausgestattet; gutes Bild
V7 Videoseven N110	840,- DM	www.ingram-macatron	06/00	Preistipp: gutes Bild und hohe Wiederholfrquenzen



Prozessoren

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
AMD K7 Athlon Thunderbird 900	800,- DM	www.amd.com	08/00	zur Zeit schnellster bezahlbarer Prozessor; Sockel A (Foto)
AMD Duron 700	330,- DM	www.amd.com	08/00	sensationelles Preis-Leistungs-Verhältnis; Sockel A
Intel Pentium 3 700	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
Thrustmaster 360 Modena Pro	249,- DM	www.thrustmaster.com	12/00	gut verarbeiteter FF-Lenker im Ferrari-Stil (Foto)
MS Force Feedback Wheel USB	299,- DM	www.microsoft.de	05/00	Neuaufgabe des FF-Wheels von MS
Saitek R100 Racing Wheel	129,- DM	www.saitek.de	01/00	günstiges Sportlenkrad ohne FF



Joysticks

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Saitek Cyborg 3D USB Gold	99,- DM	www.saitek.de	12/00	jetzt mit USB; auch für Linkshänder konfigurierbar (Foto)
Logitech Wingman Force 3D	149,- DM	www.logitech.de	01/00	aufwendiger FF-Stick zum Schnäppchenpreis
MS Side Winder Force Feedback 2	249,- DM	www.sidewinder.de	12/00	Force-Feedback-Stick mit Seitenruder



Gamepads

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
Gravis Eliminator Game Pad Pro	59,- DM	www.gravis.de	12/00	gut verarbeitetes Präzisionspad (Foto)
Logitech Wingman Rumble Pad	65,- DM	www.logitech.de	12/00	preiswertes Pad mit FF-Effekten
MS Side Winder Plug and Play Gamepad	49,- DM	www.microsoft.de	12/00	solides Standard-Gamepad



Mäuse

Produkt	Preis	Online-Info	siehe Ausgabe	Kurzbeschreibung
MS Intelli Mouse Explorer	129,- DM	www.microsoft.de	1/00	kugellose Edelmaus (Foto)
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



Hercules®

3D PROPHET II MX DUAL~DISPLAY VIDEO



MEHR PLATZ FÜR GAMES UND VIDEOS!



3D PROPHET II MX
Dual Display Video
BIETET HERVORRAGENDE
3D/2D BESCHLEUNIGUNG
AUF DEM PC-MONITOR UND
UNABHÄNGIG DAVON AUCH
GLEICHZEITIG AUF DEM FERNSEHER.

AUCH VERFÜGBAR



www.hercules.com

Hercules is a division
of Guillemot Corporation

Produktinfo 047

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 verschiedener aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden

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 DirectX3D)

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 Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. www.pcjoker.de)

WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Quellen

* www.glossar.de

* Peter Stimpfle: Den PC beherrschen, Markt & Technik, ISBN 3-8272-5667-4

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...



MACHT



REICHTUM



GLAUBE

EUROPA UNIVERSALIS



EROWERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON



1492 - 1792

PC CD-ROM



AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



paradox
www.black-star.de

Große Spiele fürs kleine Budget



- **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

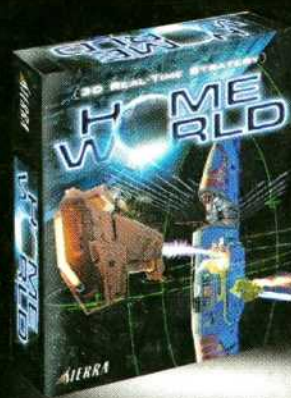
Sonderpreise exklusiv für PC JOKER-Leser



Der Kintopp-Held in seinem ersten 3D-Spiel: ein atmosphärisches Actionabenteuer (85% in PCJ 1/00)

hier nur
49,-
€ 25,05

INDIANA JONES
und der Turm von Babel



Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional (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 5. Dezember 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)



NEU!!

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!

CD-TASCHE blau oder grün

Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben!

15,-

€ 7,67



SAMMELORDNER

Die Geschenkidee zum Abo!

15,-

€ 7,67



ohne Inhalt

Der Klassiker!
JOKER-MAUSPAD

7,-

€ 3,58



Alle Preisangaben in DM und Euro

Lösungshilfen Gewusst WO + WIE!**LÖSUNGSHILFENORDNER**

Lösungshilfen perfekt archivierte

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

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!

Preishit

Nur diesen Monat zum Sonderpreis!

1 PFUND CDs**Garantiert:**

mindestens

- 10 Spiele
- und zahllose
- Demos
- Patches
- Goodies



20,-
€ 10,23

Achtung! Angebot nur bis 5. Dezember 2000 gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferung nur gegen Nachnahme möglich!

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
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
10/00	Dethkarz (SPO)	8,90	4,55
11/00	WET: The Sexy Empire (SIM)	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 Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

BESTELL-HOTLINE

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

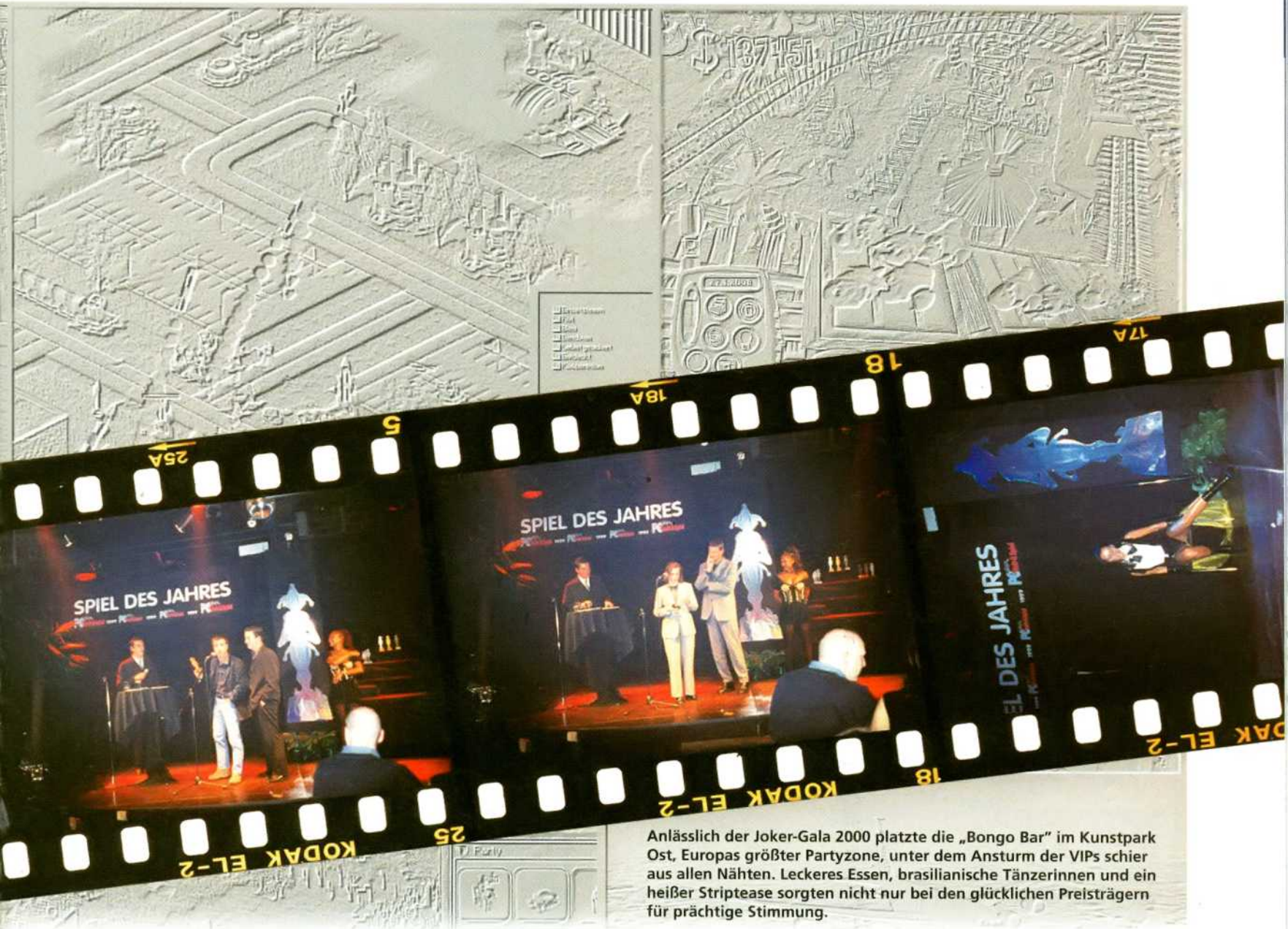
Fax: 08106/8996-07

E-Mail: shop@pcjoker.de

Alle Preisangaben in DM und Euro

Die Wahl: Spiel des Jahres 2000





Anlässlich der Joker-Gala 2000 platzte die „Bongo Bar“ im Kunstpark Ost, Europas größter Partyzone, unter dem Ansturm der VIPs schier aus allen Nähten. Leckeres Essen, brasilianische Tänzerinnen und ein heißer Striptease sorgten nicht nur bei den glücklichen Preisträgern für prächtige Stimmung.

Wir präsentieren die Nominierungen, Sie entscheiden, welche Titel dieses Jahr einen der begehrten Spiele-Oscars erhalten – und können dabei auch selbst zum Gewinner werden!

Die Kandidaten hat wie immer eine redaktionsinterne Jury aus allen Spielen gewählt, die in den Ausgaben 1/00 bis zur vorliegenden Heftfolge 12/00 getestet wurden. Kriterium für eine Nominierung war nicht allein das Wertungsergebnis, da bei der Wahl zum Spiel des Jahres möglichst das gesamte Spektrum der Neuerscheinungen berücksichtigt werden soll – indizierte Programme sind die Ausnahme von der Regel. Und natürlich zählt hier nicht nur unsere Meinung, weshalb Sie wieder Ihren ganz persönlichen Favoriten küren dürfen: Nicht nominierte Titel haben immer noch die Chance auf den besonders wichtigen Leser-Sonderpreis. Für die Stimmabgabe bieten wir Ihnen viele Möglichkeiten: Am Ende dieses Specials

finden Sie einen fix und fertig aufbereiteten Stimmzettel mit praktischer Perforation. Wer sein Exemplar nicht durch das Heraustrennen verstümmeln möchte, kann selbstverständlich auch eine Fotokopie verwenden. Diesen Wahlschein gibt es darüber hinaus als Word-Dokument auf unserer Begleit-CD. Zusätzlich werden bis zum **Einsendeschluss am 31.12.2000** entsprechende E-Mails an die eigens eingerichtete Adresse sdj@pcjoker.de akzeptiert. Um Ihre Mühe zu honorieren, verlosen wir bei Ausschluss des Rechtsweges unter allen Wählern fünfzig der nominierten Spitzenspiele. Die zehn Hauptgewinner dürfen sich gar über eine Einladung zur festlichen Verleihung freuen, die Ende

Januar (kurz vor der Veröffentlichung der Preisträger im PC Joker 3/01) in München stattfindet. Ein unvergessliches Erlebnis im Kreise der gesamten Branchenprominenz: Spannung und Begeisterung, wenn die Hersteller auf der Bühne vom Moderator ihre Joker-Statuetten erhalten, köstliche Gaumenfreuden und ein unterhaltsames Rahmenprogramm. Wir drücken Ihnen die Daumen und freuen uns darauf, Sie zur großen Joker-Gala persönlich begrüßen zu dürfen!

**Wir verlosen
fünfzig der nomi-
nierten Spiele und
zehn Einladungen
zur festlichen
Preisverleihung!**

Aufbau- und Echtzeitstrategie



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2
von Westwood/
Electronic Arts
(PCJ 11/00)



Cultures – Die Entdeckung Vinlands
von Funatics/THQ
(PCJ 10/00)



Ground Control
von Massive Entertainment/Sierra
(PCJ 8/00)



Homeworld Cataclysm
von Barking Dog/Sierra
(PCJ 11/00)



The Moon Project
von Topware
(PCJ 11/00)



Sudden Strike
von Fireglow/CDV
(PCJ 11/00)

Rundenstrategie



Age of Wonders
von Triumph Studios/
Epic Megagames/Take 2
(PCJ 1/00)



Battle Isle: Der Andosia Konflikt
von Cauldron/Blue Byte
(PCJ 12/00)



Fritz 6
von Chess Base/Eidos
(PCJ 2/00)



Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death
von New World Computing/3DO/Ubi Soft
(PCJ 6/00)



Imperium Galactica 2
von Digital Reality/
Infogrames
(PCJ 3/00)



Panzer General: Unternehmen Barbarossa
von SSI/Mindscape
(PCJ 10/00)

**Deutschlands erfahrenstes Spieltestmagazin
revanchiert sich für 9 Jahre Lesertreue:
doppelter Umfang,
neuer Look, alter Preis!**



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



Heftfolge Nr. 93

B 12623 E

JOKER

Deutschlands erfahrenstes Spiele-Magazin

Dezember

12/2000

ur 8,90 DM



Heft & Spiel

PC Joker 12/2000

**Testen Sie
den ganz neuen,
völlig anderen
PC Joker
3 Ausgaben lang**

**für nur
12,- DM**

- 6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- Mehr als 700 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- Portofreie Lieferung in umweltschoner Klarsichthülle!
- Für nur 12,- DM statt der regulären 26,70 DM!

**Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

Vorteilsabo



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



Genremix



Battlezone 2
von Pandemic Studios/
Activision
(PCJ 1/00)



Dark Project 2
von Looking Glass/Eidos
(PCJ 5/00)



Deus Ex
von Ion Storm/Eidos
(PCJ 8/00)



Devil Inside
von Gamesquad/Cryo
(PCJ 5/00)



Messiah
von Shiny Entertainment/
Virgin Interactive
(PCJ 2/00)



**SWAT 3: Close
Quarters Battle**
von Sierra
(PCJ 2/00)

Action



Gunman Chronicles
von Rewolf/Sierra
(PCJ 12/00)



Heavy Metal F.A.K.K. 2
von Ritual/GOD/Take 2
(PCJ 10/00)



**Indiana Jones und der
Turm von Babel**
von Lucas Arts/THQ
(PCJ 1/00)



MDK 2
von Bioware/
Virgin Interactive
(PCJ 7/00)

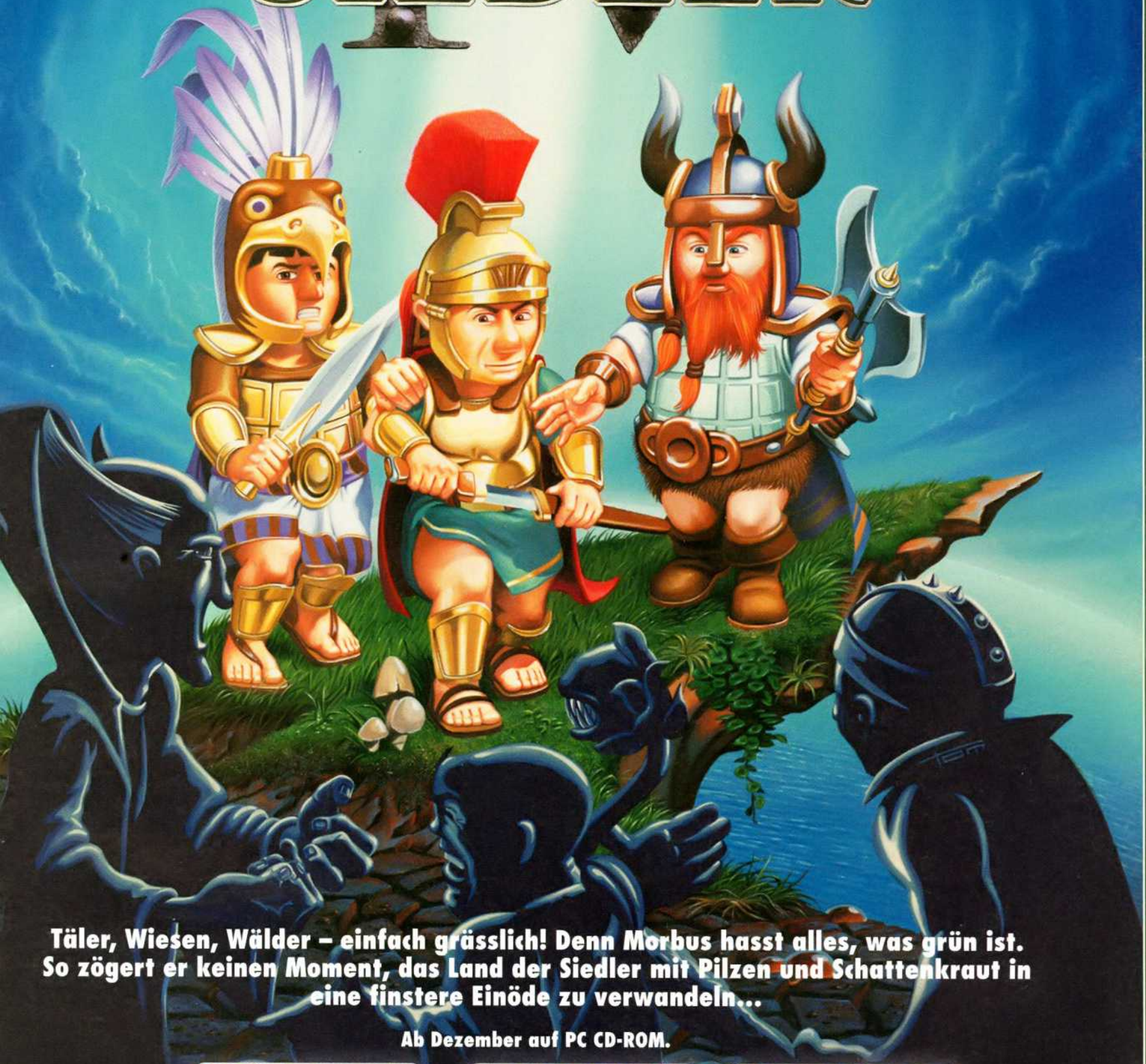


**Star Trek Voyager:
Elite Force**
von Raven/Activision
(PCJ 10/00)



Tomb Raider 4
von Eidos
(PCJ 1/00)

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 049

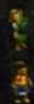
Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!



Aufregende Spiele gegen reale Gegner!



Direkter Spielstart über den Browser!



Clans, Turniere und Gewinnspiele!



Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!



Weltranglisten, Foren und Chats!



Infos, automatische Updates, Online-Service!

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



TM

© 1993–2000 Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0) 208 4 50 29 29 • hotline@bluebyte.de



®

Sportspiele



FIFA 2001
von Electronic Arts
(PCJ 12/00)



Links LS 2001
von Access/Microsoft
(PCJ 12/00)



NBA Live 2000
von Electronic Arts
(PCJ 1/00)



NHL 2001
von Electronic Arts
(PCJ 12/00)



Supreme Snowboarding
von Housemarque/
Infogrames
(PCJ 1/00)



UEFA Champions League Saison 1999/2000
von Silicon Dreams/Eidos
(PCJ 6/00)

Rennspiele



Grand Prix 3
von Microprose/
Hasbro Interactive
(PCJ 9/00)



Mercedes Benz Truck Racing
von Synetic/THQ
(PCJ 11/00)



Motocross Madness 2
von Rainbow/Microsoft
(PCJ 7/00)



Need for Speed Porsche
von Electronic Arts
(PCJ 5/00)



Rally Masters
von Digital Illusions/
Infogrames
(PCJ 6/00)



Superbike 2001
von Electronic Arts
(PCJ 12/00)

Technische Simulationen



Crimson Skies
von Zipper Interactive/
Microsoft
(PCJ 11/00)



Enemy Engaged
von Razorworks/
Empire Interactive
(PCJ 5/00)



**Pro Pinball:
Fantastic Journey**
von Empire Interactive
(PCJ 2/00)



Starlancer
von Digital Anvil/
Microsoft
(PCJ 6/00)



Tachyon - The Fringe
von Novalogic/
Electronic Arts
(PCJ 7/00)



USAF
von Jane's/Electronic Arts
(PCJ 1/00)

Wirtschaftssimulationen



Anstoß 3
von Ascaron/Infogrames
(PCJ 3/00)



Kicker Fußballmanager 2
von Heart-line
(PCJ 12/00)



Pizza Connection 2
von Software 2000
(PCJ 12/00)



Die Sims
von Maxis/Electronic Arts
(PCJ 4/00)



Theme Park World
von Bullfrog/
Electronic Arts
(PCJ 1/00)



Der Verkehrsgigant
von Jowood/Infogrames
(PCJ 4/00)

Abenteuer- und Rollenspiele



Baldur's Gate 2
von Bioware/
Virgin Interactive
(PCJ 12/00)



Diablo 2
von Blizzard/Sierra
(PCJ 8/00)



Nox
von Westwood/
Electronic Arts
(PCJ 3/00)



The Longest Journey
von Funcom/
Egmont Interactive
(PCJ 4/00)



Ultima 9: Ascension
von Origin/Electronic Arts
(PCJ 5/00)



Vampire: Die Maskerade - Redemption
von Nihilistic/Activision
(PCJ 8/00)

Onlinespiele



Asheron's Call
von Turbine/Microsoft
(PCJ 5/00)



**Everquest:
The Ruins of Kunark**
von Verant Interactive/
Ubi Soft
(PCJ 7/00)



Frontschweine
von Infogrames
(PCJ 12/00)



**Half-Life:
Counterstrike**
von Valve/Sierra
(nicht getestet)



Insane
von Codemasters
(PCJ 12/00)



**Warcraft 2
Battle.net Edition**
von Blizzard/Sierra
(PCJ 1/00)

Hardware/Grafikkarten

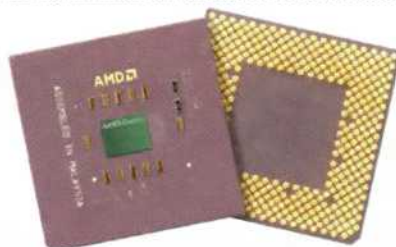
3dfx Voodoo 5/5500 von 3dfx
(PCJ 7/00)



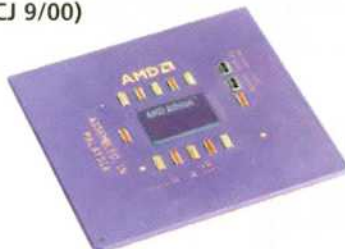
ATI Radeon von ATI
(PCJ 11/00)



Hercules 3D Prophet 2 Ultra
von Guillemot
(PCJ 12/00)

Hardware/Prozessoren

AMD Duron von AMD
(PCJ 9/00)



AMD Athlon Thunderbird von AMD
(PCJ 9/00)



Intel Celeron
von Intel
(PCJ 9/00)

Hardware/Peripherie

Klipsch Promedia 2.1 von Klipsch
(PCJ 12/00)



Sidewinder Game Voice von Microsoft
(PCJ 11/00)



Thrustmaster 360 Modena Pro
von Thrustmaster
(PCJ 12/00)

4x4 Evolution *	DV 79,90	Evil Dead *	DV 79,90
Adlertag *	DV 75,90	Evil Islands *	DV 74,90
Age of Empires 2	DV 78,90	F1 Ch. Season 2000 *	DV 77,90
Conquerors	DV 52,90	F1 Official Team Man. *	DV 75,90
Allegiance	DA 64,90	Fifa 2001 *	DV 82,90
American McGee's Alice	DV 84,90	Flight Simulator 2000	DV 91,90
Anno 1503 *	DV 82,90	- professional Bundle	DV 124,90
Anno 1602 Königsedition	DV 59,90	- Clouds 2000	DA 49,90
Anipfl	DV 77,90	- Germ. Airports 2	DA 47,90
Aqua *	DV 76,90	- German Airports 3	DA 47,90
Arcanum *	DV i.V.	Fly 2K *	DV 84,90
Asheron's Call	DA 65,90	FreeSpace 2 Dim.Park	DV 45,90
Autobahn Raser 3 *	DV 61,90	Frontsweine	DV 76,90
B-17 Flying Fortress 2 *	DV 74,90	Giants *	DV 72,90
Baldur's Gate II	DV 75,90	Gothic *	DV 75,90
Baldur's Gate 2	DV 83,90	Grand Prix 3	DV 78,90
- Collectors Edition *	DV i.V.	Ground Control	DV 79,90
Battle Isle 4 *	DV 85,90	HalfLife Generation Pack	DV 69,90
Black & White *	DV 67,90	- Opposing Force	DV 41,90
Blair Witch Project 1	DV 49,90	- Team Fortress 2 *	DV i.V.
Bundesliga Man. 2001	DV 75,90	Halo *	DV 81,90
Bundesliga Stars 2001	DV 75,90	Heavy Metal FAKK 2	DV 76,90
C+C 2 Alarmstufe Rot 2 *	DV 84,90	Heroes Chronicles II *	DV 44,90
C+C 3: Megaboss	DV 72,90	Herrschers d.Olymp Zeus *	DV 81,90
C+C 3: Firestorm	DV 32,90	Hitman *	DV i.V.
Cormageddon TDR 2000	DV 71,90	Homeworld 2	DV 47,90
Cold Blood	DV 81,90	Icewind Dale	DV 79,90
Colin McRae Rally 2 *	DV 75,90	Imperium der Ameisen	DV 76,90
Combat Flight Simulator	DV 49,90	Invasion Deutschland *	DV 62,90
Combat Flight Simulator 2.0 *	DV 85,90	Jagged Alliance 2	DV 36,90
Commandos 2 *	DV i.V.	- unfinished Business *	DV i.V.
Crimson Skies	DV 83,90	Jefffighter 4 *	DV 84,90
Cultures	DV 77,90	Kicker 2 *	DV 75,90
Delta Force 2	DA 74,90	KISS Psycho Circus	DV 61,90
Delta Force 3 *	DA 84,90	Lemmings: Revolution	DV 83,90
Demon World 2 *	DV 75,90	Madden NFL 2001	DV 83,90
Der Clou 2 *	DV 78,90	Machwarrior 4 *	DV 79,90
Der Clown *	DV 49,90	Mercedes Benz Truck R.	DV 79,90
Der Patriizer 2 *	DV 76,90	Metal Gear Solid *	DV 67,90
Deus Ex *	DA 81,90	Midtown Madness 2	DV 67,90
Diablo 2	DV 78,90	Might + Magic 8	DV 76,90
- Actionfiguren	je 32,90	Monkey Island 4 *	DV 79,90
- off. Mission CD *	DV i.V.	Motocross Madness 2	DV 68,90
- Der Wanderer (inoff.)	DV 26,90	NBA Live 2001 *	DV 84,90
- T-Shirt	26,90	Need for Speed 4	DV 74,90
Die Siedler 4 *	DV 78,90	- Motor City *	DV 75,90
Die Sims *	DV 74,90	Porsche	DV 75,90
- Das volle Leben	DV 32,90	NHL 2001	DV 82,90
D. Sternenthrone v. Caton	DV 76,90	No one lives forever *	DV 77,90
Die Völker 2 *	DV 76,90	Outforce *	DA 61,90
Dino Crisis	DV 74,90	Panzer General 4 Barba.	DV 76,90
Earth 2150 Moon Project	DV 48,90	Pharaoh	DV 78,90
Everquest & Ruins of K.	DA 73,90	Kleopatras	DV 42,90
- Scars of Velious *	59,90	Pizza Connection 2 *	DV 78,90
		Police Quest SWAT 3	DV 72,90
		- Elite Edition	DV 54,90
		Pool of Radiance 2 *	i.V.
		Q. 3 Quark 3	DA 26,90
		Rainbow Six Cover Ops *	DV 59,90
		Resident Evil 3 *	DV 81,90
		Roller Coaster Tycoon	DV 55,90
		- Loopy Landscapes	DV 36,90

* bei Drucklegung nach nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht

Tel. 09674-1279

OKAY SOFT

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 info@okaysoft.de

LOW BUDGET

688i Hunter * 22,90

Age of Wonders 39,90

Anno 1602 35,90

Armored Fist 3.0 34,90

Baldur's Gate - Die Saga 45,90

Baphomets Fluch 21,90

Battle Isle Platinum Edition 21,90

Caesar 3 19,90

Civilization: Call to Power 42,90

Colonization 15,90

Commandos Directors Cut 42,90

Darkstone 29,90

Descent 3 29,90

Devil Inside 25,90

Diablo Hellfire 28,90

Die Völker 28,90

Driver - Low Budget 28,90

Dungeon Keeper 2 29,90

Earth 2150 42,90

Europa Universalis War 29,90

Fallout 2 39,90

Fighter Squadron 16,90

Fleet Command 29,90

Gabriel Knight 3 GOLD 39,90

Grand Theft Auto 2 42,90

Grim Fandango 29,90

Heavy Gear 2 29,90

Hercules 2 engl. 15,90

Hexen 2 - Mission 12,90

Hidden & Dangerous 29,90

Homeworld 32,90

Indiana Jones 5 43,90

Interstate '82 28,90

Jagged Alliance 2 36,90

Jedi Knight - Mission 45,90

Kaiser Total 28,90

Le Mans 24 28,90

Master of Orion 2 21,90

Medieval 2 29,90

Midtown Madness 29,90

NBA Live 2000 29,90

TOP Titel

American McGees Alice i.V.

AoE Conquerors 52,90

Battle Isle 4 * 85,90

RED ALERT 2

C & C Red Alert 2 85,90

- Alarmstufe Rot 2 84,90

Crimson Skies 83,90

Cultures 77,90

Delta Force 3 i.V.

Fifa 2001 * 84,90

Grand Prix 3 78,90

Homeworld 2 47,90

JAG2 unfinished Busi. i.V.

Metal Gear Solid 67,90

Midtown Madness 2 67,90

Project IGI i.V.

Red Faction i.V.

Resident Evil 3 DV * 81,90

Rune engl. * 79,90

Sovereign engl. 73,90

PS 2 Konsolle 869,00

Fifa 2001 103,90

PS One 249,-

LOW BUDGET

Railroad Tycoon 2 Pack 41,90

Star Trek: Armada 27,90

- Creator Warp 2 * 29,90

- DS9 - The Fallen * 29,90

Klingon Academy 42,90

- New Worlds 42,90

Voyager 12,90

Voyager special Edition 29,90

Star Wars: Obi-Wan * 19,90

Starlancer 36,90

Star Wars: Supernova * 29,90

Starship Troopers * 28,90

Stunt GP * 28,90

Submarine Titans 27,90

Wet Attack 46,90

Wheel of Time 28,90

Wing Commander Prophecy 33,90

X-Com Apocalypse 33,90

Y. Com Apocalypse 27,90

You don't know Jack 27,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro USB 37,90

Sidewinder FFB Wheel USB 249,90

Game Voice USB 92,90

MS Intelli Mouse Optical 99,90

- Intelli Mouse Explorer 99,90

TM Formula Pro digital 156,90

Razer Boomslang 2000 192,90

Saitek R4 FFB Wheel 225,90

Saitek R4 Dash 2 89,90

Everglide Pads ab 39,90

SAMMLUNGEN

Blizzard Anthology 49,90

Forgotten Realms Archiv 74,90

Game's Choice 52,90

Gold Games 4 34,90

Lucas Arts 10 Adventure 35,90

Play The Games 3 65,90

SONSTIGES...

ADDY Lernsoftware je 74,90

bleem! PlayStation Emul. 69,90

Game Maker Pro 87,90

Legoland 74,90

Windows ME (Promo) 149,00

Blizzard Anthology 49,90

Forgotten Realms Archiv 74,90

Game's Choice 52,90

Gold Games 4 34,90

Lucas Arts 10 Adventure 35,90

Play The Games 3 65,90

DREAMCAST

Deep Fighter 88,90

Nightmare Creatures 2 84,90

OKAYSOFT.DE

Lager-Status Termine Charts Shop:

EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG

eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

- Vorbestellservice: einmal bestellt, bei Erscheinen sofort geliefert

- Vorbestellung wieder ändern oder stornieren: KEIN Problem

- bis 15:30 Uhr bestellte Lagerware wird am selben Tag versandt

- über 11 Jahre Erfahrung in Sachen Spiele und Versand-Logistik

Rogue Spear Urban Op. * DV 38,90

Rune * DV 84,90

Sacrifice * i.V.

Severance * DV 72,90

Sheep * DV 76,90

Shogun * DV 72,90

Sim City 3000 Deutschl. DV 75,90

Simon the Sorcerer 3D * DV 74,90

SOF - AddOn DA 26,90

Squad Leader * DV 74,90

Star Trek: Armada DV 75,90

- Creator Warp 2 * DV 76,90

- DS9 - The Fallen * DV 76,90

- Klingon Academy DV 75,90

- New Worlds DV 72,90

- Voyager ML 72,90

- Voyager special Edition ML 98,90

Star Wars: Obi-Wan * DV i.V.

Starlancer DV 84,90

Star Wars: Supernova * DV 73,90

Starship Troopers * DV 67,90

Stunt GP * DV 59,90

Submarine Titans DA 76,90

Sudden Strike DV 84,90

Summoner * DV 79,90

Superbike 2001 DV 75,90

Techno Mage * DV 75,90

The Final Curse * DV 77,90

Tomb Raider Chronik DV i.V.

Tombstone 1882 * DV 43,90

Tony Hawks 2 * DV 58,90

Totally Unreal Pack * DV 44,90

Tribes 2 * DV i.V.

Tropica * DV i.V.

Vampire DV 82,90

Warcraft 3 * DV i.V.

Warlords Battlecry DV 76,90

Wizardry 8 * DV i.V.

Wizards & Warriors DA 72,90

- Special Edition * DA 92,90

Worms: Armageddon DV 52,90

X-Beyond I. Frontier Pack DV 54,90

- Xtension DV 32,90

EV uncut 72,90

ALICE

American McGee's Alice

Unreal 28,90

Tournament

Totally * 44,90

Unreal 1

+ Return to Napoli

+ Tournament

STAR TREK VOYAGER

ELITE FORCE

multilingual 72,90, special Ed. 98,90

HALF-LIFE

CounterStrike *

Siedler 4 * DV 78,90

MONKEY ISLAND

Teal 4 * DV 82,90

NHL 2001 DV 82,90

US 98,90

HITMAN

CodeName 47

DOOM 3

PREY MAX PAYNE

Duke Nukem Forever

IMPORT: US & ENGLISH

Q. 3 Team Arena EV 49,90

Mechcommander Gold EV 49,90

Metal Gear Solid * EV 73,90

Monkey Island 4 * EV 84,90

Nascar Heat US 106,90

NHL 2001 EV 89,90

NHL 2001 US 98,90

No one lives forever * US i.V.

PO Swift 3 - Elite Edition US 99,90

Project IGI EV i.V.

Q. 3 Team Arena * EV 49,90

Rainbox Six Cov. Ops. EV 94,90

Red Faction * US i.V.

Rogue Spear EV 89,90

- Urban Operation EV 59,90

Age of Empire 2 Conqu. EV 74,90

Anachronox * EV i.V.

B-17 Flying Fortress 2 * EV i.V.

Baldur's Gate 2 EV 79,90

- Collectors Edition US 209,90

Beach Head 2000 EV 74,90

Black & White * EV i.V.

C+C 2 - Red Alert 2 * EV 85,90

Cormageddon TDR 2000 EV 75,90

Close Combat 5 US 106,90

Daiikatana - uncut US 82,90

Delta Force 3 * US i.V.

Deus Ex EV 84,90

Diablo 2 EV 79,90

Dino Crisis EV 79,90

Doom 3 * EV i.V.

Duke Nukem Forever EV 79,90

EA Sports Rugby 2001 EV 75,90

Fallout DoublePack US 81,90

Giants * EV i.V.

Gunman Chronicles * EV 72,90

- Half-Life Counterstrike * US i.V.

- Team Fortress 2 * EV i.V.

Heavy Metal FAKK 2 * US 84,90

Hidden & Dangerous 2 * US i.V.

Homeworld 2 US 99,90

Icwind Dale EV 69,90

KISS Psycho Circus EV 73,90

Madden NFL 2001 US 95,90

Max Payne * EV i.V.

Sudden Strike * EV 87,90

System Shock 2 EV 79,90

- I. World is not enough * EV i.V.

Unreal 2 * EV i.V.

Unreal Gold Pack US 49,90

Vampire EV 83,90

Vietnam Black Ops US 89,90

Warlords Battlecry EV 78,90

WCW Nitro EV 59,90

Wizards & Warriors EV 89,90

X-Wing Collector's Series US 62,90

Joker Verlag
Spiel des Jahres 2000
 Max-Loidl-Weg 4
 D-85598 Baldham

Einsendeschluss: 31.12.2000

Fax:
 E-Mail:

0 81 06/89 96 07
 sdj@pcjoker.de

Stimmzettel

1. Welches der nominierten Games
 ist Ihr Spiel des Jahres?

2. Welches der nominierten Games ist...

...das beste Aufbau-/Echtzeitstrategiespiel?

...das beste Rundenstrategiespiel?

...der beste Genremix?

...das beste Actionspiel?

...das beste Sportspiel?

...das beste Rennspiel?

...die beste technische Simulation?

...die beste Wirtschaftssimulation?

...das beste Abenteuer-/Rollenspiel?

...das beste Onlinespiel?

3. Welche der Hardware-Nominierungen ist...

...die beste Grafikkarte?

...der beste Prozessor?

...die beste Peripherie?

4. Leser-Sonderpreis: Welches preiswürdige Spiel haben Sie unter den Nominierungen vermisst?

5. Ihre Anschrift lautet:

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Wohnort: _____

**„AM 8. NOVEMBER
HAST DU EIN
RENDEZVOUS!“**

Produktinfo 051



**Danger
Girl**

Heft 2, ab 8. November überall im Handel.

60 Seiten, DM 6,90

Dino
entertainment
www.dinocomics.de

Danger Girl is TM and © 2000 J. Scott Campbell. All Rights Reserved

PowerStation

A screenshot from a game showing a vibrant, stylized environment. In the foreground, several colorful, cartoonish characters are visible, including one with a large blue head and another with a green body. They are on a cobblestone path. In the background, there are wooden structures, a large purple and yellow sign, and a small building with a red roof. The overall style is whimsical and colorful.

Lösungshilfen

Lösungen

Sudden Strike (2. Teil)	... S. 214
C&C: Alarmstufe Rot 2	... S. 220
Baldur's Gate 2 (1. Teil)	... S. 226
The Moon Project	... S. 232

Tipps & Tricks

Aiken's Artifact	... S. 236
Blair Witch Volume One	... S. 236
Metal Gear Solid	... S. 237
MTV Sports: Skateboarding	S. 236
Sydney 2000	... S. 236
Wild Wild West:	
Steel Assassins	... S. 236
Wizards & Warriors	... S. 237

Lösungen auf der CD

Cold Blood
Deep Fighter



Sudden Strike (Teil 2)

Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) wurde zum General befördert und durfte als erste Amtspflicht gleich mal seine Lösung fortsetzen – hier Teil zwei der deutschen Kampagne von „Sudden Strike“:



Deutsche Kampagne

M 7: Stalingrad

Lagebesprechung: Ihr Ziel besteht darin, die beiden Wolga-Brückenbögen einzunehmen. Hierzu müssen Sie nicht alle russischen Truppen eliminieren! Umgehen Sie die Stadt westlich, denn Stalingrad ist besonders gut befestigt. Ihnen steht die gesamte 6. Armee zur Verfügung, allerdings treffen die restlichen Brigaden und vor allem die Tigerpanzer erst nach und nach ein. Ihre Hauptdivision A steht im Norden, weiter westlich wartet die kleinere Division B. Die größte Gefahr geht zunächst von den 14 Haubitzen südöstlich von Division A aus. Sie stehen dort in einer schwer zugänglichen Plateauzone verteilt. Dieses Gebiet wird im Folgenden „Haubitzengebiet Ost“ genannt. Die Haubitzen werden zudem von mehr als einem Dutzend Geschützen abgesichert und können über sehr große Entfernungen zuschlagen, darin liegt die größte Gefahr. Ihr Schussradius beträgt etwa ein Fünftel der Kartengröße! Diese Waffen sind allerdings auf einen Späher angewiesen, der die Ziele beobachten muss. Aber auch Sie verfügen über 122-mm-Feldhaubitzen.



Die größte Gefahr geht von den Haubitzen aus

Im Westen von Division B befindet sich ein Plateau – das Westplateau. Dort stehen drei Haubitzen, ein paar Geschütze und wenige Soldaten. Von der Nordwestseite aus kommen Sie nicht auf das Plateau, es ist nur von der kleinen westlichen Flussschleife aus zu erreichen. Nordwestlich der Flussschleife warten

noch zwei Paks und ein paar Soldaten, die den Pass zum Plateau decken.

Stalingrad (Wolgograd) selbst ist mit Haubitzen, Paks und im Süden mit einer Panzerbrigade besetzt. Außerdem sind ringsum und in der Stadt viele Flakstellungen postiert. Neben den Divisionen verfügen Sie diesmal noch über Bombergeschwader. Insgesamt stehen 33 Flugzeuge bereit, mit denen Sie sparsam umgehen sollten. Bewegen Sie den Cursor über das kleine Bombensymbol links oben im Menü, um die Anzahl der noch verbleibenden Flugzeuge zu erfahren. Schicken Sie die Bomber nicht direkt über die Stadt, denn wegen der starken Flugabwehr (Flak) würde dies zu einem Himmelfahrtskommando!

1. Rücken Sie fast das gesamte Heer nach Westen zur Division B – auch die von Zeit zu Zeit neu eintreffenden Einheiten. Zurück bleibt ein kleines Schutzbataillon (kurz S-Bataillon), das aus zehn Panzern, einigen Paks und 20 bis 30 Soldaten besteht. Bald wird die Hauptstraße von einer aus Süden kommenden Kompanie russischer Infanterie angegriffen. Das S-Bataillon hat die Aufgabe, diese Kompanie automatisch auszulöschen. Wegen dem Haubitzengebiet Ost bleibt diese Einheit ganz im Norden. Postieren Sie das S-Bataillon auf der Hauptstraße, jedoch nicht weiter als 8 bis 10 Panzerlängen vom nördlichen Kartenrand entfernt. Beim Angriff der Infanterie befindet sich Ihre Einheit dann außerhalb der Reichweite der feindlichen Haubitzen! Mischen Sie Panzer sowie Infanterie und schießen Sie die erreichbaren Bäume weg. Bis auf den Versorgungs-LKW (V-LKW2T) schalten Sie das ganze S-Bataillon auf „Stellung halten“ (kleiner Pfeil im Menü), damit niemand versehentlich in den Schussradius der Haubitzen fährt.

2. Nehmen Sie das schwächer befestigte Westplateau ein. Im Westen befinden sich zwei Feldwege, die an einer Gabelung zusammentreffen. Stellen Sie alle Haubitzen ein kurzes Stück nördlich dieser Gabelung auf. Dicht an den kurvenreichen Feldweg postieren Sie nun die Artillerie und bilden mehrere

Geschützgruppen, die Sie auf die Kurztasten 6 bis 9 legen. Dazu stellen Sie ein paar V-LKW2T (Versorgungs-LKWs) und versammeln eine sehr große Infanteriegruppe. Durch mehrfaches Drücken von **X** verteilen Sie die markierte Gruppe. Lassen Sie die Infanterie zur nördlichen Seite der Flussschleife und dann auf das Westplateau stürmen. Sobald feindliche Einheiten auftauchen, halten Sie das Spiel mit **Pause** an, wählen eine Geschützgruppe, aktivieren jedes Mal den „Langstreckenschuss“ mit **D** und geben die Ziele vor. Danach beenden Sie den Pausenmodus und halten Ausschau nach neuen Zielen, um den Vorgang zu wiederholen. Auftauchende Paks nehmen Sie als Erstes unter Feuer.



Das Westplateau ist schwach verteidigt – nehmen Sie es ein!

Tipp: Haubitzen können nicht auf nahe Ziele feuern! Sobald Ihre Einheiten dicht genug herankommen, lassen Sie Offiziere, Karabiner oder Kübelwagen auf die Schützen feuern, um die explosiven Haubitzen zu übernehmen.

3. An der Südseite des Westplateaus stellen Sie Ihre Haubitzen auf und bauen über die nördliche Flussschleife eine doppelte Pontonbrücke, um die so genannte „Insel“ zu erreichen. Bringen Sie die V-LKW2T in Sicherheit und besetzen die Insel sehr schnell mit etwa 20 bereitgestellten Panzern, die Sie am Westrand platzieren. Nach kurzer Zeit werden russische Fallschirmjäger auf der Insel abgesetzt, die von Ihrer Artillerie und dem Panzerbataillon problemlos vernichtet werden. Nach Ihrem Sieg drehen Sie die Panzer zum westlichen

Kartenrand und warten dort, denn ein paar Minuten später tauchen einige russische Panzer auf.

4. Holen Sie die Division B sowie weitere Panzer auf die Insel und bauen eine doppelte Pontonbrücke über die südliche Flussschleife. Störende Bäume schießen Sie weg und setzen die Haubitzen dicht an die Pontonbrücke heran. Zusammen mit ein paar Motorrädern und Paks formieren Sie die Panzer kurz hinter der doppelten Pontonbrücke und rücken langsam Richtung Südwesten vor. Mit Hilfe der Artillerie kämpfen Sie sich an Panzern und Fußvolk bis zum Fluss Wolga vorbei.

5. Holen Sie die Haubitzen und postieren diese hinter Ihren Einheiten, dann sammeln Sie Ihre gesamte Armee am Fluss. Ihre Truppe sollte sich nun entlang der Wolga bewegen, vernichten Sie die Flakstellungen am Ufer und greifen die Geschützbatterien vor den Wolgabrücken an. Um Ihren Vorstoß zu decken, ziehen Sie die Haubitzenbatterien regelmäßig nach. Schließlich erfolgt ein Sturmangriff der Brücke. Die Mission ist erfolgreich, wenn Sie alle Bunker und Geschütze in der Nähe der Wolgabrücken vernichtet haben.



Die Fallschirmjäger sind keine Gefahr für Ihre Truppen

M 8: Durchbruch nach Osten (Kessel)

Lagebesprechung: Machen Sie sich auf eine lange und schwere Mission gefasst, denn die Rote Armee ist Ihnen an Material und Kampfkraft zunächst weit überlegen. Ganz in der südöstlichen Kartenecke befinden sich eine auffällige Eisenbahnbrücke und eine breite

Holzbrücke – die Zielbrücken. Wenn es Ihnen gelingt, ein einziges Fahrzeug oder einen Soldaten über eine der Zielbrücken zu bringen, ist die Mission erfüllt. Auf dem Weg dahin müssen Sie zwei Flüsse überqueren, den nahe gelegenen Nordfluss und den entfernten Südfluss. Norden liegt bei der geeigneten Karte oben links! Über den Nordfluss führen mehrere Brücken, die von Westen aus folgendermaßen benannt werden: 1. „Westbrücke“ (ganz im Westen), 2. „Südfrontbrücke“, 3. „Bunkerbrücke“ (mit zwei Bunkern), 4. „Fabrikbrücke“ (südlich stehen Fabrik und Tanks), 5. „Doppelsteg“ (nur für Soldaten!) und 6. die „Nordost-Stadtbrücke“. Der Weg südlich der Westbrücke führt zu einer Division SU-85 Jagdpanzern und vielen Geschützen. Von der Südfrontbrücke aus führt der Südweg ebenfalls zu starken Feindverbänden und zu 122-mm-Stalin-Panzern, die nicht mit sich spaßen lassen. Auf der östlichen Seite der Bunkerbrücke befinden sich sechs russische Flaks in der sogenannten „Flakzone Ost“. Bevor die Flakzone Ost nicht ausgeschaltet ist, schicken Sie auf keinen Fall Flugzeuge los! Ganz im Südwesten steht Ihnen noch eine kleine Splittereinheit zur Verfügung. Die drei Jagdpanther samt Gefolge sind jedoch eingekesselt und sollten sich zunächst möglichst ruhig verhalten. Entscheidend für den Sieg ist neben der Wahl der Marschroute auch das schnelle und gleichzeitige Handeln. Immer wieder verlegt die Rote Armee große Truppenverbände, um auf Ihre Vorstöße zu reagieren. Geben Sie daher so oft wie möglich Befehle im Pausenmodus, damit Sie schneller als die KI sind! In dieser Mission verfügen Sie über einen besonderen „6fach-Werfer“. Er befindet sich vor der Südfrontbrücke. Gehen Sie sehr vorsichtig mit diesem äußerst nützlichen Exemplar um, denn es gibt keinen Ersatz!

Tipp: Um die Originalnamen der Missionen zu erfahren, müssen Sie im Hauptmenü „Bewertungen“ wählen und den Knopf Kampagnen drücken.

1. Ziehen Sie alle Einheiten südlich der Westbrücke ab, zerstören die Westbrücke und nehmen die beiden

Geschütze mit. Gleichzeitig bilden Sie aus zwölf Tigern, drei BMWs und zwei Mannschaftswagen das Panzerbataillon „Schutzwall“, das Sie südlich der Südfrontbrücke platzieren. Zu beiden Seiten des Feldwegs stellen Sie die Tiger zu einem dichten Schutzwall auf, der nach Süden gerichtet ist. Wegen der Sichtweite bringen Sie die BMWs und Soldaten dicht an die Panzer. Spähpanzerwagen decken die Flanken. Schießen Sie umgehend alle Bäume in südlicher Reichweite weg, vor allem bei dem nach Süden verlaufenden Feldweg. Mit vier Geschützen sichern Sie schließlich die neue Frontlinie und schalten das Schutzwallbataillon auf „Stellung halten“! Zur Versorgung holen Sie zwei V-LKW2Ts und stellen diese zusammen mit zwei mobilen Flaks in den Hintergrund. Aus den sechs Mannschaftswagen, die sich bei der West- und der Südfrontbrücke befinden, bilden Sie die „Karabiner-Kompanie“. Da diese Kompanie einige Geschütze erobern soll, nehmen Sie nur Karabiner und keine panzerbrechenden Waffen in die Gruppe auf!

2. Dicht am Nordufer des Nordflusses entlang kommen Sie gefahrlos Richtung Bunkerbrücke. Bewegen Sie sich nicht ganz bis zur Brücke. Bleiben Sie bei den beiden Hütten, denn auf der südlichen Flussschleife stehen vier ZIS-3-Geschütze, die erst später von der Karabinerkompanie ausgeschaltet werden. Zunächst müssen Sie aber ein anderes Problem in den Griff kriegen. Da bald die erste feindliche Bomberstaffel auftaucht, postieren Sie die restlichen sechs mobilen Flak (SD.KFZ.7/1) entlang des Nordflusses, jedoch nur so weit nach Osten, bis Sie Sichtweite zu den beiden Hütten kurz vor der Bunkerbrücke haben. Stellen Sie die Flaks nicht direkt an die Brücke! Nehmen Sie V-LKW2Ts hinzu und fahren danach vier Spähpanzer auf das dunkle Feld zwischen den Hütten. Sie dienen als Köder und „Opfer“ für den verheerenden Bombenangriff. Erfolgt nach längerer Zeit kein Luftangriff, nehmen Sie noch mehr Spähpanzer dazu und lassen die Mannschaften aussteigen. Achten Sie genau auf die Karte. Sobald die feindliche Staffel auftaucht, versuchen Sie, mit Ihren Spähpanzern schnell zu verschwinden.



Fahren Sie ein paar Spähpanzer zwischen die Hütten, ein Bomberangriff lässt nicht lange auf sich warten!

Tipp: Speichern Sie sicherheitshalber einen extra Spielstand, sobald eine Bomberstaffel auf der Karte erscheint. Sie werden schmerzliche Verluste erleiden, dabei aber das Abwurfgebiet kennen lernen. Dann laden Sie das Spiel erneut und bringen Ihre Einheiten beim kommenden Angriff in Sicherheit.



Mit solch einer Abwehrmauer stehen Sie auf der sicheren Seite

3. Nun ist die Karabinerkompanie an der Reihe. Von der Südfrontbrücke aus stürmt die Kompanie am Südufer entlang und übernimmt problemlos die vier ZIS-3. Markieren Sie die ganze Gruppe und geben ihr die Ziele manuell vor, sobald ein Geschütz auftaucht. Visieren Sie das nächste Ziel erst dann an, wenn die aktuelle Geschützmannschaft getötet wurde. Schon während dieses Überfalls bringen Sie etwa 30 Panzer (dabei alle STUG 40) in die Nähe der Bunkerbrücke und vereinen sie zur Division A. Passen Sie auf, dass die Panzer möglichst nicht über die sandigen, verminten Bereiche fahren und halten Sie wegen der Flakzone Ost einen sicheren Abstand zur Brücke! Verstärken Sie die Karabinerkompanie durch alle Karabiner, die auf der deutschen Frontseite frei herumstehen. Bilden Sie

das Regiment B aus vier Tigern, vier leichten Panzern IV sowie allen freien Panzerfäusten und „Schmeißern“. Alle Offiziere bleiben stehen. Versammeln Sie Regiment B bei den eroberten ZIS-3-Stellungen.



Die Karabiner sollten schnell übernommen werden

4. Das Panzerbataillon „Schutzwall“ rührt sich weiterhin nicht von der Stelle! Von der Südfrontbrücke aus führt ein Feldweg nach Osten an einem Fabrikgelände vorbei zu einer Stadt. Noch vor der Stadt befinden sich drei Paks, die Sie mit dem Regiment B vernichten. Obwohl Sie die ersten Häuser zu Kleinholz verarbeiten können, dringen Sie nur bis zum Stadtrand vor und ziehen sich dann zu den dunklen Feldern zurück – die Infanterie vorher gut mit **X** verteilen!

Tipp: Minenfelder können durch flächendeckenden Fernbeschuss gefahrlos entschärft werden.

5. Nun geht alles Schlag auf Schlag. Schon während die Paks ausgeschaltet werden, stürmt die Karabinerkompanie am Südufer entlang zur Flak-Zone Ost und befreit die Bunkerbrücke von russischer Flak. Erbeutete Flaks werden erst besetzt, wenn **ALLE** Geschützmannschaften ausgeschaltet wurden! Kurze Zeit später erfolgt ein heftiger Angriff auf Ihr Panzerbataillon „Schutzwall“, da der russische Gegenangriff Ihre Südfront streift. Ziehen Sie stark beschädigte Panzer in den Hintergrund und rücken unversehrte nach vorne. Wenn alle Flaks neutralisiert und besetzt sind, rückt Regiment B von der Stadt zur Karabinerkompanie nach. Bringen Sie auch unverzüglich alle Panzer der Division A über die Bunkerbrücke, denn von Süden aus folgt

unmittelbar eine russische Offensive gegen die Ostseite der Bunkerbrücke. Wehren Sie den Angriff ab und beginnen Sie das Gebiet vom Feldweg aus in Richtung Süden abzuholzen. Um diese wichtige Stellung zu befestigen, holen Sie zusätzliche Soldaten, Offiziere, V-LKW2Ts und Geschütze. Vor die Bunker der Bunkerbrücke postieren Sie zwei Panzer, einen V-LKW2T und eine mobile Flak.

6. Die Reste der Karabinerkompanie, zwei Offiziere und das Regiment B bleiben in Ihrer neuen Flakzone Ost und formieren sich zusammen mit einigen Panzerfäusten nach Süden. Verstärken Sie die Division A durch Infanterie und stoßen dann nach Osten vor, um die Geschütze auf dem Fabrikgelände zu eliminieren. Ihr Angriffe finden hauptsächlich von Nordwesten aus statt, dabei halten Sie möglichst Abstand zur Stadt. Um Gegenangriffe zu vermeiden, zerstören Sie die Fabrikbrücke am Fluss und bewegen Ihre Division A dicht am Südufer entlang bis zum östlichen Doppelsteg. Achtung! Auf dem kleinen Plateau südlich des Doppelstegs befinden sich vier Geschütze, von denen das nördlichste den Steg deckt. Bleiben Sie daher auf der Nordseite des Feldwegs. Sie können aber auch den 6fach-Werfer nördlich der Hütte aufstellen (davor immer einen Panzer mit Offizier platzieren) und das Plateau zerbomben. Dazu brauchen Sie jedoch viele Schüsse, schicken Sie zur Kontrolle ab und zu einen Soldaten über den Doppelsteg in die Hütte. Nehmen Sie nicht den Weg nach Süden, der zwischen dem kleinen und dem großen Plateau durchführt, denn in dem Wald zur Stadt hin lauert ein starkes Panzerregiment mit drei Stalins und Flak.



Die Geschütze des Fabrikgeländes müssen als Erstes ausgeschaltet werden



Den Doppelsteg können Sie nur mit Soldaten passieren

7. Der Doppelsteg führt zur so genannten „Nordostschleife“ und ist nur von Soldaten begehbar. Bauen Sie links daneben eine Pontonbrücke, damit die komplette Division A auf die Nordostschleife gebracht werden kann. Sobald die Brücke fertig ist, schicken Sie zuerst zwei Panzer auf die andere Seite, die während der Truppenbewegung alle Bäume südlich der Hütte wegschießen, um Platz zu schaffen. Nördlich der Hütte befindet sich eine große Sandfläche. Ein Stück weiter in Richtung der Stadtbrücke warten wahrscheinlich einige Stalinpanzer, die später angreifen. Rücken Sie daher nicht weiter zur Stadtbrücke vor, sondern befestigen Sie kurz vor dem Ende der Sandfläche eine neue Frontlinie mit fast allen Panzern und einigen Soldaten der Division A. Schießen Sie alle Bäume rund um die Sandfläche weg und verstärken die Division A mit mehreren Geschützen und zwei Flakstellungen, die Sie von der Flakzone Ost abziehen.

Tipp: In Spähpanzern und Kübelwagen stecken oft zusätzliche Offiziere, die Sie entladen können.

8. Stellen Sie an die Südspitze der Nordost-Schleife zwei zusätzliche mobile Flaks, denn bald folgen neue Luftangriffe. Von der Nordost-Schleife aus können Sie zwei Pontonbrücken nach Osten errichten (bei der Hütte und am Südende). Bauen Sie aber **nur die Brücke an der Südspitze** und meiden den Wald! Auf der anderen Seite des Flusses sehen Sie einen Feldweg, östlich davon befinden sich ein paar Hütten und drei auffällige Heuhaufen. Etwa dort stecken ein russisches Panzerbataillon, Infanterie und eine Haubitzenstellung im Wald. Mit etwas Glück können Sie dieses Problem umgehen, indem Sie Ihre Einheiten über die Pontonbrücke führen und sie nur südlich des Feldwegs postieren. Auf dem direkten Weg von der Pontonbrücke zur zer-



Errichten Sie kurz vor dem Ende der Sandfläche eine neue Frontlinie

störten Südflussbrücke dürfte es zunächst zu keinem oder nur vereinzeltem Feindkontakt kommen. Reparieren Sie die Brücke und führen neu eingetroffene Einheiten aus dem Basislager heran, um direkt vor der Südflussbrücke eine starke, befestigte Frontlinie nach Norden zu bilden (Bäume wegschießen). Die Division A, das Regiment B bei der Flakzone Ost und auch das Panzerbataillon „Schutzwall“ im Süden halten weiterhin die Stellung.

Lagebesprechung: Von der reparierten Südflussbrücke aus führt ein schmaler Weg am Kartenrand entlang zu den entscheidenden Zielbrücken. Westlich dieses Randwegs befindet sich die große „Südflussschleife“, auf der ein paar Russen warten. Der Weg beschreibt im Süden eine S-Kurve. Dort steht eine Baumgruppe am Kartenrand, in der sich eine Flakbatterie und Soldaten verbergen. Direkt vor den Zielbrücken selbst steht eine ganze russische Armee mit vielen Stalins, Geschützen und Haubitzen, die Sie kaum mit einem einzigen Sturmangriff überwinden können. Solange sich Ihre Truppen in Sichtweite befinden, werden sie von russischen Haubitzen unter Beschuss genommen. Da Sie die Haubitzen zunächst nicht ausschalten können, arbeiten Sie sich sehr vorsichtig nach vorne vor und benutzen Artillerie, damit Sie den Feind auf Distanz schwächen können. Erkunden Sie behutsam mit Offizieren oder opfern Sie Soldaten zum Ausspähen, um die



GO GET IT!
GameMaker 2000



NEW!
KOMPIERT SICH SELBST!
MACH'S DIR SELBST!
WATCH FOR OUT
Game Maker professional

www.gamemaker2000.de

Produktinfo 054

feindlichen Einheiten dann mit mobilen Flaks, dem 6fach-Werfer oder mit einer erbeuteten Haubitze auszubomben.

9. Nehmen Sie einige Panzer und Infanterie, denn die große Südflussschleife wird nun übernommen. Fahren Sie dazu nicht über die reparierte Südflussbrücke, sondern ganz dicht am Nordufer des Flusses entlang. An der Stelle, bei der Sie dem großen westlichen Plateau am nächsten sind, bleiben Sie besonders dicht am Ufer, denn auf dem Plateau stehen einige ZIS-3. Die Baumgruppen am Flussrand schießen Sie weg, statt sie zu umfahren, damit Sie nahe am Fluss und außerhalb der Geschütze bleiben können. An der äußersten Kante der Südflussschleife hinter den Bäumen versteckt sich ein kleiner feindlicher Spähtrupp, der von Ihnen ausgeschaltet werden muss. Die wenigen russischen Soldaten sind kein Problem, doch sobald Sie in Sichtweite kommen, feuern entfernte Haubitzen auf Ihre Leute. Vernichten Sie den Spähtrupp daher in einem Blitzangriff. Schießen Sie danach fast alle Bäume der Südflussschleife weg, um Platz zu schaffen, und sichern die Schleife gegen Angriffe von Westen.

10. Gehen Sie mit Infanterie, Offizieren,



Fahren Sie mit Ihren Panzern am Nordufer entlang

wenigen Panzern, mobilen Flaks, drei V-LKW2Ts und dem 6fach-Werfer über die reparierte Südflussbrücke. Halten Sie den Werfer, die LKWs und Flaks immer im Hintergrund! Fahren Sie den langen Randweg nach Süden entlang, bis Sie mit Artillerie auf die Baumgruppe am Kartenrand schießen können, in der sich die Flakbatterie befindet. Achtung! Bereits zwischen Fluss und S-Kurve verstecken sich einige Späher. Die feindlichen Haubitzen werden kaum

weiter feuern als bis zu der Stelle, an der die Flussschleife nah am Kartenrand liegt. Schalten Sie die Flakbatterie und die verstreuten Späher durch viele „Blindschüsse“ aus. Dazu feuern Sie am besten auf jeden Baum und rechnen mit vereinzelt Infanterieangriffen, die von Granatenfeuer unterstützt werden. Mit Bombardieren/Erkunden/Vorrücken arbeiten Sie sich äußerst vorsichtig bis zur S-Kurve weiter und befestigen die Stellung.

11. Bauen Sie von der Südflussschleife aus eine doppelte Pontonbrücke nach Süden und bilden auf der anderen Seite mit allem was Sie haben eine Hauptfront nach Süden. Von den Pontonbrücken bis zum östlichen Kartenrand stellen Sie Ihre Einheiten in gerader Linie auf. Ziehen Sie die Frontlinie aber nicht zu weit nach Süden vor, sondern nur maximal bis auf Höhe der drei Heuhaufen (ca. sechs bis sieben Panzerlängen vom Ufer aus). Dadurch provozieren Sie keinen Angriff und können die Hauptfront in Ruhe ausbauen. Infanterie und Panzer nehmen Sie nach vorne und stellen alle verfügbaren Geschütze dicht dahinter. Alle noch vorhandenen Einheiten holen Sie aus dem Basislager, das komplette Regiment B beordern Sie von der Flakzone Ost herbei. Dann bringen Sie das Panzerbataillon „Schutzwall“, die Division A sowie alle verstreuten Einheiten zur Hauptfront.

12. Legen Sie dringend einen neuen Spielstand an! Wenn Ihre Armee besonders stark ist, können Sie einen gefährlichen Sturmangriff wagen. Ver-



Bleiben Sie möglichst im Norden, dann können Sie Ihre Hauptfront in Ruhe ausbauen

suchen Sie in diesem Fall den Feind mit dem Hauptverband abzulenken, indem Sie gerade nach Süden vorstoßen und die Zielbrücken mit einer anderen schnellen Einheit überqueren. Halten Sie LKWs bereit, um die Geschütze schnell nachzuziehen. Sobald die Schlacht beginnt, nutzen Sie besser den Pausenmodus. Ein anderer Weg besteht darin, sehr behutsam aufzuklären und die gesamte Front langsam vorzuziehen. Schießen Sie dann aber auf jeden verdächtigen Baum und jedes Haus in Schussweite, sonst werden Ihre Truppen von Spähern entdeckt und sind den Haubitzen ausgeliefert. In jedem Fall sollten Sie den 6fach-Werfer vorher so weit heranbringen, dass Sie mit ihm zumindest den Feldweg von der Zielbrücke bis kurz vor die Häuser erreichen. Zerbomben Sie den Weg großzügig, denn dort stehen die ersten russischen Panzer.

Fortsetzung folgt ...



Hier dürfen Sie nicht mit Granaten sparen...

Samstag: 9⁰⁰ – 16⁰⁰ Uhr

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640

Bestellfax: 08142-54654



Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wia1.de>

PC PRESHITS

PC PRESHITS

ra Pinball Power Pack	34,99	GTA 1	19,99	Sim Tower	9,99
ra Pinball Power Pack - 4	34,99	GTA 2	34,99	Skat: Grand Ouvert	24,99
ergessener Kontinent, Creep Night, Flacing, Flippern im Weltraum)	34,99	Gut Gemischt	39,99	Skout	19,99
airborne	24,99	Heart of Darkness	24,99	Solar Crusade	9,99
ddies: Oddworld	34,99	Heavy Gear 2	24,99	South Park Luv Shack	9,99
Wonders	34,99	Helicopter	4,99	Space Arcade Collection	14,99
Tycoon-Add-on	24,99	Heretic 2	19,99	Space Clash	39,99
uropa	29,99	Heretic 2 engl.	14,99	Sprint of Speed	24,99
U CAT! Play - Action Pack	34,99	Hexen 2	9,99	Sports Car GT Classic	24,99
entertainment Pack	34,99	Hexplore	14,99	Sports TV Boxing	24,99
ugsimulations Pack	34,99	Holiday Island+Sten.	24,99	Superbike 99 Classic*	24,99
lands: Pinball Pack	34,99	Homeworld	24,99	Ser Reet Commander: Captain Edition*	34,99
acing Pack	34,99	Ibiza Comic Poker	9,99	Starsiege Universe	24,99
port Pack	34,99	IFA-1BE Carrier Strike Fighter	14,99	Star Trek: Birth of Federation	9,99
ategie Pack	34,99	Imperialismus	9,99	Star Wars: Behind the Magic	29,99
in the Dark 3	9,99	Imperialism 2	24,99	Star Wars: Rebelia	39,99
Centauri Classic	29,99	Imperium Galactica 1	9,99	Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
sson: Alien Crossfire	24,99	Incubation + Lösung	19,99	Star Wars: Racer	39,99
one	24,99	Incubation Mission	24,99	Star Wars: Rogue Squadron	39,99
ie Longbow	9,99	Indiana Jones 5	39,99	Star Wars: Rucksack	9,99
avor	24,99	Interstate 76 Nitroriders	19,99	Streetcraft	9,99
ed First 2 Classic	29,99	Intestate 82	24,99	Sunsoftflutner	14,99
Street: Mr. Galien	29,99	Israeli Air Force Classic*	24,99	Supreme Snowboarding SP	24,99
Arcade Hits 2	24,99	Jagdwinterband 4	39,99	Syndicate Wars	9,99
is 2 engl.	19,99	Jagged Alliance 2	39,99	System Shock 2 Classic*	24,99
is 1+2 Bundle*	39,99	Jedi Knights + Mission	39,99	Tellurian Defense	9,99
ahn Raser 1	19,99	Kicker - Der Fußball-Manager	24,99	Thunder	24,99
ahn Raser 2	29,99	Killerloop	14,99	Theme Park	9,99
ahn Total	9,99	Knights & Merchants	9,99	Theme Park+Theme Hospital	24,99
Alles	9,99	Komplett gelöst 3	19,99	The World War	29,99
Classic SAGA	39,99	Land of Lore 3	9,99	Tiger Woods PGA Tour 2000	9,99
of Steel	14,99	Larry Collection	24,99	Trophy Bass 4*	19,99
omets Fluch	9,99	Legacy of Kain: Soul Reaver	34,99	Tomb Raider	34,99
isle Platinum Edition*	39,99	Legend of Kyrandia 2 + Amethyst	14,99	Tomb Raider 2	34,99
Zone	9,99	Links LS 2000 - 10 Course Pack	39,99	Tomb Raider 3	34,99
Zone 2	39,99	Little Big Adventure 1	9,99	Tomb Raider 4	39,99
2	39,99	LKW-Racer	9,99	Tombstone 1882*	39,99
3	14,99	Lords of the Realm 2 + Mission	34,99	Touring Car Championship 1	24,99
out	29,99	Lucas Arts: 10 Adventures	34,99	Total Annihilation	9,99
eliga Profi 2000	19,99	M1 Tank Platoon 2	24,99	Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Soele	9,99	Magic: The Gathering	24,99	Transport Tycoon	9,99
3	14,99	Medio Mission: Spies of the Ancient	19,99	Transport Tycoon+World Ed.	9,99
Platinum (1+3)	39,99	Master of Onyx 1	9,99	Trick Style	9,99
nen d schw. Mondes	24,99	Mech Commander	34,99	Trophy Bass 4	14,99
ation: Call to Power	34,99	Mechwarrior 2	24,99	Turk 2	34,99
ation 2: Test of Time	24,99	Medo Pirates Moon Add-On US	59,99	Tzar	34,99
McRae Rally Classic	24,99	Messiah	29,99	UEFA Champ League 98/99	9,99
ization	9,99	Midnight Racing	39,99	Ultimate Nascar Speed Pak	34,99
inche Gold Classic	29,99	Midtown Madness	24,99	Unreal Tournament SP*	24,99
ind & Conquer 1: Megabox	29,99	Monopoly Junior	9,99	Viper Racing 450 PS	19,99
mandos Double Pack	29,99	Monopoly Star Wars	9,99	Wall Street Trader	29,99
1 Classic	34,99	Monopoly WM Edition	9,99	Warcraft 2: Battlesnet	9,99
Project Gold	34,99	Moorhuhiagd 1	19,99	Warhammer	9,99
Ornen + Synd Wars Classic	34,99	Moorhuhiagd 2*	24,99	Warhammer 40K-Chaos Gate	24,99
ttone	29,99	Motorcross Madness	29,99	Warhammer 40K-Rites of War	24,99
trap Dungeon	29,99	Moto Racer 2 Classic	29,99	Warhammer Collection	24,99
Force	29,99	Nascar Speed Pak	34,99	Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
Indifferentigant Gold	24,99	NBA 2000 Classic*	9,99	WCCV Nitro US	24,99
lornager	24,99	Need for Speed 2	9,99	Western Front	19,99
osar	24,99	Need for Speed 3 CI	29,99	Wheel Attack	19,99
Wächter der Schatten	24,99	Need for Speed 4 - Brennerder Asphalt	29,99	Wheel of Time SP	29,99
ent 3	19,99	Nerv Arena	39,99	Wing Commander 5	29,99
ent 3 - Mercenary	29,99	Newman Haas Racing	9,99	Worms 2	24,99
Inside	24,99	Nice 2 Kingsize	34,99	X-COM - Apocalypse	19,99
the Sword US	9,99	Nihilist	9,99	X-Wing vs. Tiefighter + Mission	39,99
ediator 2 Gold	9,99	Nocturne	9,99	X-Wing - Alliance	39,99
Mission 1	24,99	Nox	29,99	You don't know Jack 1	19,99
Mission 2 - Amazonen	39,99	Outcast	19,99	You don't know Jack 2	29,99
oker SP	24,99	Outlaws	24,99	Zork-Grand Inquisitor	9,99
4	24,99	Panzer Commander	14,99	Zork Nemesis	9,99
SP	24,99	Panzer General IV	39,99		
eon Keeper Gold	29,99	Panzer General	9,99		
old+Magic Carpet 2	34,99	Passion Pinball	24,99		
eon Keeper 2 Classic*	24,99	Patti Pains Bondage Poker	24,99		
ity General	29,99	Peacemaker	34,99		
2140	9,99	Phantasmagonia 1	24,99		
2150	34,99	Phantasmagonia 2 (kein Index)	24,99		
en Front	14,99	Phoenix	24,99		
ency - Fighters for Life	19,99	Pinball Classics Vol. 1	29,99		
2000	39,99	Pinball Classics Vol. 2	29,99		
ean Airwar	24,99	Pirates Gold	29,99		
me Mountain Biking US	14,99	Pizza Syndicate	19,99		
me Pinball	9,99	Police Quest 1	24,99		
ctors	29,99	Police Quest 1+2	24,99		
ing Steel	34,99	Prince of Persia	9,99		
& Stream Hunting*	19,99	Prisoner of Ice	9,99		
er 2.0	34,99	Privateer 2: The Darkening	9,99		
ken	14,99	Pro Pinball: Big Race USA	24,99		
ong Sim 2+Addon	29,99	Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99		
ch 2000	9,99	Railroad Tycoon 2 Gold Pak	34,99		
tephen King + Die Siedler 2	34,99	Rail Road Tycoon Deluxe	9,99		
Mg 29 Double Pack Classic	29,99	Rally Championship 2000	39,99		
Raptor	29,99	Red Baron 3D	24,99		
iel Knight Anthology	34,99	Rent-a-Hero	14,99		
iel Knight 3 - Gold	34,99	Revolit	24,99		
ior	9,99	Ring der Nibelungen	24,99		
ie Gallery	29,99	Road Rash	9,99		
ie Gallery Millennium	29,99	Rollage Stage 2	34,99		
sters	29,99	RTL Boxen	39,99		
3D - Enter the Gecko	29,99	Rückkehr nach Kronidor	24,99		
al Domination	9,99	SAGA - Age of Vikings	24,99		
Games 4	29,99	Santarium	29,99		
y 17	34,99	Schicksalr 2	24,99		
o	29,99	Schicksalr 3	24,99		
onance	29,99	Sentinel Returns	9,99		
		Septerra Core	34,99		
		Seven Kingdoms 2	9,99		
		Shadowman	9,99		
		Shadow Company Left for Dead	9,99		
		Shadow of the Empire	24,99		
		Shanghai 2 Drechenauge	24,99		
		Shanghai Dynasty	24,99		
		Shanghai Dynasty II - Second Dynasty	29,99		
		Silent Service 2	9,99		
		Silver	29,99		
		Sim Ant	9,99		
		Sim Copier	9,99		
		Sim City Classic	9,99		
		Sim Farm	9,99		
		Sim Life	9,99		

Close Combat Trilogy US	89,99	Lego: Alpha Team*	69,99	Vampire: Die Maskerade eng	89,99
Close Combat 4	69,99	Legio: Stunt Rally*	69,99	dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Cleopdo 3	54,99	Leisure S. Larry Casino	47,99	Vikings	74,99
Cold Blood*	79,99	Le Mans 24	64,99	Virtual Pool Hall	54,99
Colin McRae Rally 2*	79,99	Leimmings Revolution	59,99	Virtual Skipper	59,99
C & C 3 engl.	39,99	Links LS Kurs. Coll. 4	49,99	Wall Street Tycoon	69,99
C & C 3 Feuersturm incl. Porto	34,99	Links LS 2000	79,99	Warlords: Battleground	74,99
C & C 3 Megaboss 2	74,99	Linkup Journey	74,99	Wild Wild West	59,99
C & C 3 Megaboss Ibel. Porto	74,99	Majesty	62,99	Worms: Armageddon	49,99
Command & Conquer: Renegade*	79,99	Marian Gothic: Unification	74,99	X-Beyond the Frontier	39,99
C & C Alarmst. R2 incl. Porto	89,99	Max Payne*	84,99	dto. Mission X-Tension	34,99
Creatures 3	69,99	MDX 2	64,99	dto. Special Spiel+Mission	59,99
Croc 2	44,99	Mercedes Benz Truck Racing	64,99	X-Files: The Game	79,99
Crusaders of M&M	74,99	Metall Fatigue	69,99	You don't know Jack 3	74,99
Cyberes - Die Entdeckung Vinlands	69,99	Midtown Madness 2*	69,99	Zeitmaschine	74,99
Daikatana	79,99	Might & Magic 7	74,99	Zeus: Herrscher des Olymp*	79,99
Daikatana engl.	79,99	Might & Magic 8	74,99		
Dark Project 2	69,99	Might & Magic Mill.	69,99		
Dark Reign 2	69,99	Moho*	74,99		
Dark Reign 2 engl.	74,99	Monopoly 2000	59,99		
Delta Force 2	69,99	Motor Project*	74,99		
Demirag	59,99	Motorcross Madness 2	64,99		
Demolition Racer	59,99	Motorcross*	74,99		
Demon World 2 *	74,99	Musik 2000	69,99		
Der Clou 2*	74,99	NBA 2000 incl. Porto	79,99		
Der Patrizier 2*	74,99	Need 4 Speed 4	79,99		
Der Trainer 2	49,99	Need 4 Speed Motor City* incl. Porto	79,99		
Der Urklosterbräuer	59,99	dto. Porsche incl. Porto	89,99		
Die Verkehrgigant	79,99	NHL 2001* incl. Porto	89,99		
Die Verkehrspolizei 2	64,99	No One Lives Forever* incl. Porto	79,99		
Deus Ex US-Box mit dt. Anl.	74,99	NyOdyse	74,99		
Diablo + Mission	34,99	Oil Tycoon*	69,99		
Diablo 2	79,99	Omikron - The Nomads Soul	79,99		
Die Gilde*	74,99	Paras 1313*	59,99		
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99	Pharoa + Caesar 4	74,99		
Die Siedler 3 Gold	79,99	dto. Mission Kleopatra	74,99		
Die Siedler 4*	79,99	PGA Golf 2000	44,99		
Die Völker Gold	54,99	Planscape Torment	64,99		
Dino Crisis	69,99	Player Manager 2000	69,99		
Dracula Resurrection	69,99	Play the Games Vol. 2	49,99		
Dragon Fire	64,99	Play the Games Vol. 3	49,99		
Dragon Stories	44,99	Pokemon Druckstudio blau	44,99		
BfMight+Betrayal at Antares-Rückl. nach		Pokemon Druckstudio rot	44,99		
Kronen	69,99	Poerice Quest Swat 3	64,99		
Der Fall Tennis 2000	59,99	Pro Pinball Collection	64,99		
DSF Ultimate Golf	59,99	Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99		
Duke Nukem*(incl. Forever)	44,99	Rainbow Six Gold	59,99		
Dukes of Hazard Racing	74,99	Rallymasters	49,99		
East Front 2	64,99	Ran Trainer 3	69,99		
Encyclopedia Brit. 2000	74,99	Real Never Ending Story*	74,99		
Ento. Deluxe	119,99	Rebel for the Stars 2	69,99		
Entrepreneur-Gamereis, Hoken	69,99	Renegade Racing	69,99		
Europa Universale*	69,99	Resident Evil 3*	79,99		
European Super League*	44,99	Revenant	79,99		
Evil Dead*	74,99	Riding Star	69,99		
Everquest + Ruins of Kunarum eV	59,99	Risiko 2	59,99		
Evoiva	69,99	Rising Sun	69,99		
Extreme Biker	44,99	Roland Garros Tennis 2000	64,99		
F1 Climp 2000* incl. Porto	74,99	Roller Coaster Tycoon	49,99		
F1 2000 incl. Porto	89,99	dto. Loopy Landscapes (2 Add-Ons)	34,99		
F1 Manager* incl. Porto	89,99	Rune*	74,99		
F1 World Grand Prix 99	79,99	Satanica	59,99		
F2 Lightning 3	64,99	Search & Rescue 2 (= Medicopter 2)	64,99		
F/A 18	69,99	die Sims	74,99		
F/A 18 Super Hornet	64,99	Shadow Quests	44,99		
Falcon 4.0	54,99	Sheep*	69,99		
FIFA 2000 incl. Porto	84,99	Shogun	69,99		
FIFA 2001* incl. Porto	84,99	Sim City 3000 Deutsch	69,99		
Final Fantasy 8	79,99	Simon the Sorcerer 3*	69,99		
Fire Team	79,99	Slave Zero	69,99		
Flight Unlimited 3	74,99	Soft DVD Max	49,99		
Flugsimulator 2000 Pro	119,99	Soulbomber	74,99		
Flyt 2k	74,99	Spec Ops 2	59,99		
Flying Heroes	74,99	StarLancer	84,99		
Force - Flugsims* anfordern!		Starship Soldiers	74,99		
Force Commander	69,99	Starship Troopers*	64,99		
Ford Racing	69,99	Star Trek - Armada	69,99		
Formel 1 99	69,99	-Captain's Chair	69,99		
Fritz 6	74,99	Conquest One	39,99		
Frontlander - Der Eisenbahnpionier	74,99	-Creator Warp 2*	74,99		
Frontschweizer*	74,99	-Der Aufstieg	39,99		
Gabriel Knight 3	69,99	-Klینگ Academy	74,99		
Game Maker Pro*	84,99	-New Worlds*	64,99		
Game Prog. Starter Kit 40* incl. Porto	89,99	-Voyager	79,99		
Games Choice*	49,99	-Voyager Special Edition	99,99		
Gamesmaking 10 Tick: Age of Wonders, Norton		Druids	39,99		
Game, GTA 2 Hidden & Dangerous, H.J.		-GunGan: Die neue Welt.	39,99		
Gin*	64,99	-Magie eines Mythos	44,99		
Goraul - Lost Souls*	74,99	GP	54,99		
Gothic *	74,99	Sudden Strike	79,99		
GP World	54,99	Summoner*	79,99		
Grandmaster Chess*	69,99	Superbike 2000	69,99		
Grand Prix 3	69,99	Interjet 1 Karting	69,99		
Grand Prix Evolution	59,99	Supreme Snowboarding	69,99		
Gromada*	74,99	Suzuki Alstare Racing	54,99		
Ground Control	69,99	Swat 3 Elite Edition*	49,99		
Guns'n Ship 3	69,99	Tachyon	69,99		
G252 Quiz	54,99	Tan Alligator	74,99		
Half Life Generation Pack	64,99	Techno Mage*	72,99		
dto. Opposing Force	39,99	Techno Drive 6	69,99		
Half Life, Generation v2*	44,99	Theocracy	79,99		
Hazard	59,99	The Final Curse*	74,99		
Heavy Metal FARK 2	74,99	TNN Outdoors Pro Hunter 2*	69,99		
Heroes of M&M 3. Double P.	74,99	Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99		
dto. Expansion Set	44,99	Traitors Gate	49,99		
HOMM 3 Shadow of Death, eda	69,99	Trices 2*	64,99		
Heroes of M&M Trilogy*	74,99	Trices Play 2001 incl. Porto	79,99		
Hidden & Dangerous Double P.	74,99	Ultimate Pursuit 2000	59,99		
Homebrew Creator	44,99	UEFA Champions League 2000	74,99		
Homebrew/2 Caladwyd* incl. Porto	74,99	Ultima 9 Ascension	69,99		
Honda Motorcross Grand Prix	69,99	Ultima World Edition	69,99		
Imperium de Amesen* incl. Porto	79,99	dto. Renaissance	29,99		
Imperium Galactica 2	69,99	Unter Schwarzer Flagge	79,99		
Insane*	74,99	Urban Chaos	69,99		
Infestation	44,99	USAUF-UV Air Force	69,99		
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99	V-Rally 2 Expert Edition*	79,99		
Intelligence 4*	59,99	Vampire: Die Maskerade dt.	69,99		
Käfer Total 4*	74,99				
Kiss Pinball*	44,99				
Kiss Psycho Circus	74,99				

KINDERSOFTWARE

Liste „Kindersoftware“ anfordern!

Vollständiges Programm vorder ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola Disney u.v.m.

PC ZUBEHÖR

Liste „Zubehör“ anfordern!!!!

Netzwerkbundle: 109,99

2 Karten, Ser Hub (10 Mbps) 2 TP Kabel

CH Products

Flight Stick Pro 124,99

F 16 Combat Stick 189,99

dto. USB 214,99

F 16 Fighter Stick 189,99

Flight Stick Pro 124,99

Flight Sim Yoke 239,99

Flight Sim Yoke USB 269,99

Force FX Feedback 34,99

March 1 139,99

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 Tilt 54,99

Gamepad Stinger (Laptop) 49,99

Xterminator Dual Contr. 89,99

Gamepad Pro (auch USB) 29,99

Logitech

Winamp 29,99

Cordless MouseMan Wheel 99,99

Cordless Wheel Maus USB+PS2 64,99

Cordless TrackMan Wheel 129,99

Verning Mouse 49,99

MouseMan Wheel 69,99

Wheel Mouse Optical 69,99

MouseMan Wheel Optical 89,99

Extreme Digital 3D USB+Gameport 69,99

interceptor 99,99

Force FF8-Joystick USB 189,99

Gamepad USB+Gameport 44,99

Gamepad Extreme USB+Gameport 74,99

Formula(yellow) 144,99

Rumble Pack 79,99

Thunderpad 19,99

Microsoft SideWinder

Gamepad Pro 59,99

Dual Strike 89,99

Interjet Pro 44,99

Plug and Play (USB) 34,99

Precision Pro Joystick 99,99

Force Feedback Pro 2.0 Stick 199,99

Force Feedback Stick USB* 179,99

Force Feedback Wheel USB 239,99

Precision Pro Racing Wheel 89,99

Game Force 99,99

IntelliMouse Explorer 99,99

IntelliMouse Optical 79,99

IntelliEye 59,99

Cordless Wheel Maus 79,99

Trackball Optical Shooter 64,99

Strategic Commander 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

Cyberg 3D Digital Stick - auch USB 89,99

Cyberg 2000 59,99

X-36 Fightstick 189,99

R4 Racing Wheel 129,99

R4 Force Feedback Racing Wheel 219,99

Gulleimot

Ferrari Lenkad 94,99

Ferrari FF Lenkad 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 GTS2 32 MB 69,99

Adaptec 849,99

Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 649,99

4 x AGP

reiserirrtümer 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.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

Unser Praktikant Sascha Donath durfte als erste Amtshandlung gleich mal eine Komplettlösung zu Westwoods neuem Strategietitel schreiben:

Auf alliierter Seite:

Operation: Lone Guardian

Zuerst sollte Tanya die vier Raketenboote zerstören, danach an Land gehen und ihren Truppen helfen. Nun warten Sie, bis die russischen Fallschirmjäger landen und schalten diese sodann aus. Als Nächstes kämpfen Sie sich mit Tanya über den Steg aufs Festland, bis Sie Fort Bradley erreichen. Hier errichten Sie eine Baracke und bilden einen Engineer (Invasor) aus, um damit die südliche Brücke zu reparieren. Jetzt können Sie mit Tanya über die Brücke laufen und alle Fässer in die Luft jagen. Ein paar ausgebildete GIs gehen Tanya zur Hand, wenn sie sich die V3s vornimmt. Anschließend können Sie den ganzen Trupp zu den Sentry Guns (Abwehrtürme) schicken und diese ebenfalls einebnen. Sie dürfen mit Tanya nun Amok laufen und den Rest der Russenbasis zerstören.

Operation: Eagle Dawn

Tanya nimmt sich zuerst die Kiste nördlich des Lagerplatzes, indem sie einfach hinläuft. Danach folgen Sie dem Straßenverlauf bis zu dem Wasserloch.



Tanya springt hinein und schwimmt direkt auf den Gegner zu. Nachdem die Flak zerstört wurde, landen eine Reihe von Engineers, mit denen die Basis eingenommen wird. Mit Hilfe der Rocketeers werden die gegnerischen Abwehrtürme zerstört. Danach dürfen Sie Ihre restlichen Truppen in Ihre Basis beordern. Bauen Sie ein bis zwei Sammler, fünf Panzer und ein paar Abwehrtürme, damit ist die Basis gesichert. Tanya begibt sich auf der Karte

nach Norden, verstärkt durch ungefähr zehn bis 15 Rocketeers. Weiter geht es dann in den Osten. Hier zerstören Sie die Fässer im Osten der Basis, im Anschluss daran jagen Sie das Hauptquartier in die Luft. Tanya darf dabei aber nicht sterben, also passen Sie auf. Die nun anrollenden Panzer werden von Tanyas Verstärkung bewältigt. Tanya kann nun alles Übrige zerstören.

Operation: Hail to the Chief

Auf dem Parkplatz können Sie Ihre Station aufbauen, darauf folgen Kraftwerk, Baracke und eine Sammlerstation. Bringen Sie Ihre Einheiten vor den zwei Brücken in Position und zerstören



mit einem Panzer zuerst die untere der Brücken, dann die obere. Bevor Sie die Station nördlich der oberen Brücke ausmerzen, bauen Sie zehn Rocketeers. Mit diesen fliegen Sie durch das Level und vernichten alles, was sich nicht wehren kann (aufpassen). Am besten holen Sie sich noch Luftunterstützung durch acht Jets. Jetzt ist die Station an der Reihe, tasten Sie sich langsam heran. Man kann praktisch die ganze Station aus der Luft bekämpfen. Zum Abschluss laufen Sie noch mit etwa zehn Panzern ein und machen alles nieder.

Operation: Last Chance

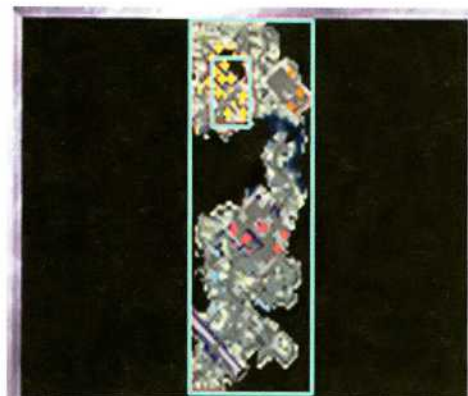
Sie beginnen damit, die fahrenden Flakgeschütze durch Ihre Schiffe auszuschaufen und nehmen sich danach die V3s vor. Anschließend muss die Werft zerstört werden, achten Sie auf die sich nähernden U-Boote, welche Sie mit den Rocketeers niedermachen! Bei den Kraftwerken sind wieder Ihre Rocke-



teers gefordert. Angelockte Einheiten werden mit Hilfe der Schiffe vernichtet. Sobald das Vorland frei von Feinden ist, bauen Sie eine Basis auf.

Operation: Dark Night

Sie begeben sich nach Süden und zerstören den linken Abwehrturm. Mit Tanya holen Sie sich die Kiste und laufen in den Norden, bleiben Sie dabei jedoch am linken Kartenrand. Bei der Basis gehen Sie links um diese herum, zerstören die Fässer und betreten die gegnerische Basis. Auch hier schießen Sie wieder auf die Fässer, damit die Tesla zerstört wird. Ziehen Sie nun Ihren Spion nach und infiltrieren das Gebäude. Mit dem zweiten Spion dringen Sie in ein Kraftwerk ein. Ihre nächsten Ziele sind die nördlichen Teslaspulen. Nach deren Vernichtung laufen Sie in den



Norden. Vor der Brücke springen Sie links ins Wasser und schwimmen an das andere Ufer, wo wieder Fässer auf Sie warten. In der Station schalten Sie das Silo aus. Bei der zweiten Basis müssen Sie wieder außen rumlaufen und die Fässer abschießen, danach schlagen Sie sich bis zum nördlichen Ende durch. Sie müssen einige Leute befreien und mit deren Hilfe die drei Teslaspulen vor dem Silo in die Luft jagen.

Operation: Liberty

Bauen Sie Ihre Basis östlich des Pentagons auf und besetzen beide Brücken mit etwa 20 GIs. Das nordwestliche Gebiet sichern Sie mit GIs und ein paar



Panzern ab. Bauen Sie Flugfelder, greifen dann mit acht Jets den orangenen Bauhof und die Waffenfabrik an. Aus 15 Panzern und etwa 20 GIs stellen Sie ein Team zusammen. Fahren Sie in den Norden und zerstören dort den Vorposten, greifen Sie immer wieder mit Ihren Jets an.

Operation: Deep Sea

Bauen Sie etwa fünf Zerstörer und sichern Ihre Basis mit Abwehrgeschützen sowie Prisma türmen (Lasertürme). 20 GIs sind Pflicht. Abschließend folgen noch etwa zehn bis 15 Panzer. Ankom-



mende Fähren zerstören Sie mit Ihren Jets. Stärken Sie Ihre Flotte und bauen Fähren, die Sie mit Panzern besetzen. Nun fahren Sie in den Norden und von dort in den Westen. Nördlich der kleinen Insel können Sie mit Ihren Fähren landen und das Raketsilo zerstören, indem Sie den Gegner von der Fähre aus immer wieder angreifen.

Tipp: Sichern Sie sich den Tech-Airport mit einem Engineer.

Operation: Free Gateway

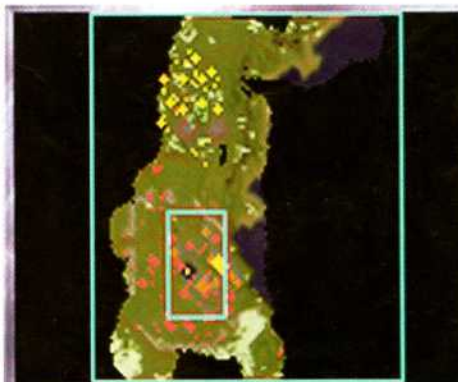
Begeben Sie sich mit Ihrer Gruppe über die Brücke in den Norden. An der gegnerischen Basis finden Sie Fässer, die Sie kaputt schießen. Mit Tanya schalten



Sie danach alle Kraftwerke aus, widmen sich sodann den Teslaspulen und nehmen mit einem Engineer das Physic Bacon ein. Jetzt können Sie Ihre Station aufbauen und mit einem Engineer die Waffenfabrik links im Eck reparieren. 20 GIs und 15 Panzer stehen nun auf dem Bauplan. Mit den neuen Panzern greifen Sie den Gegner an!

Operation: Sun Temple

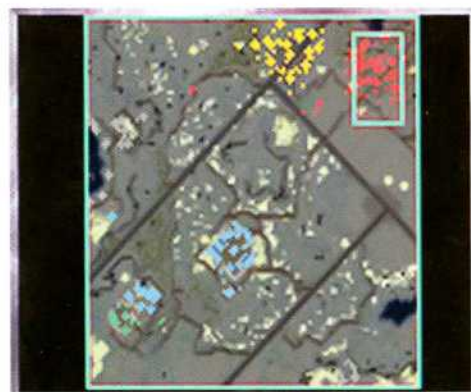
Vorherst müssen Sie nach Westen und die Gefangenen befreien. Mit einem Commander in einem Helikopter landen Sie westlich der Station, von hier



aus zerstört der Commander die Waffenfabrik und die Baracke. Nun wird der Gegner Sie angreifen, verbarrikadieren Sie Ihre GIs und zerschlagen den Gegner. Nehmen Sie sich dann der Station an und zerstören zuerst die Kraftwerke. Sind diese gefallen, können Sie nach Belieben zuschlagen.

Operation: Mirage

Sie beginnen mit dem Aufbau einer



Basis, fahren dann mit dem mobilen Bauhof zum Einstein Labor und errichten dort eine zweite Basis. Diese bewachen Sie mit Tarnpanzern und drei bis vier Bunkern. Die obere Basis verteidigen Sie mit GIs und Lasertürmen. Schicken Sie immer wieder Spione in die gegnerischen Raffinerien. Nachdem Sie alle Gebäude errichtet haben, bereiten Sie sich auf den Angriff vor, wobei Sie Ihre neuen Panzer einsetzen. Selbst wenn Sie Verluste erleiden sollten, beginnen Sie bei Ihren Anschlägen immer mit dem Bauhof, es folgen die Waffenfabrik und die Baracke.

Operation: Fallout

Schützen Sie Ihre Basis mit 15 GIs an jeder Front und bauen eine starke Flotte auf. Sobald die Basis gut gesichert ist, können Sie die Chronosphäre



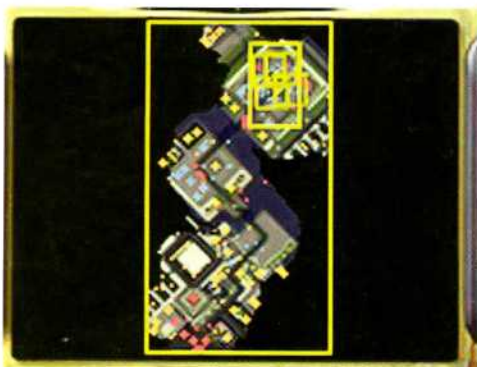
bauen. Ist diese aufgeladen, schicken Sie etwa sechs Prisma tanks (Laserpanzer) direkt neben den gegnerischen Bauhof und zerstören ihn so schnell wie möglich. Danach konzentrieren Sie sich auf die Waffenfabrik und die Baracke, die Sie mit Ihren Jets niederstrecken. Die Werften werden ebenfalls mit Jets bekämpft. Sie brauchen mindestens acht Stück, um die gegnerische Basis auszuheben. Natürlich werden Sie dabei auch selber Verluste erleiden.

Tipp: Falls die Russen am Anfang Ihre Raffinerie einnehmen, ist das nicht schlimm. Sie können mit Spionen viel Geld rausschlagen, indem Sie einfach immer wieder infiltrieren.

Auf sowjetischer Seite:

Operation: Red Dawn

Sie beginnen mit dem Aufbau einer Basis, danach stellen Sie Abwehrtürme auf. Mit etwa 20 Mann kämpfen Sie sich nach Norden vor. Die gegnerische



Station heben Sie aus und reparieren mit einem Engineer die Brücke. Hinter der Brücke nehmen Sie links und rechts die Gebäude ein und zerstören die Abwehrstellungen. Jetzt fallen Ihnen die Flaks zum Opfer. Mit den Invasoren widmen Sie sich dem Flugplatz und ziehen weiter über die nördliche Brücke. Wieder finden Sie links und rechts Gebäude, die Sie einnehmen. Aus den besetzten Gebäuden heraus bekämpfen Sie dann die gegnerischen Baracken. Daran folgt ein Sturmangriff auf das Pentagon, es kommt Verstärkung!

Operation: Hostile Shore

Nach der Landung zerstören Sie alles, was sich bewegt. Bauen Sie eine Werft, fahren mit den U-Booten, welche zur Verstärkung kommen, in den Süden



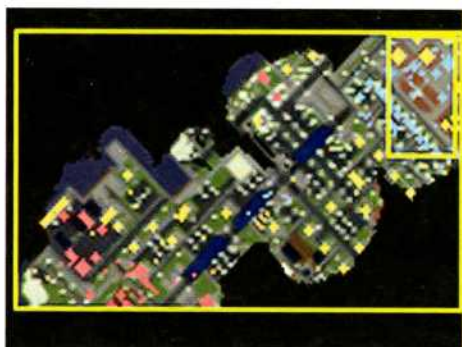
und schalten dort die gegnerischen Boote aus. Ihre Infanterie erkundet nun den Süden und besetzt Gebäude.

Tipp: Wenn man Burger Kong besetzt, bringt das manchmal finanzielle Unterstützung!

Schicken Sie zehn bis zwölf Panzer als Verstärkung in den Süden und heben dann die gegnerische Basis aus.

Operation: Big Apple

Zuerst bauen Sie eine Basis auf und besetzen die Gebäude nördlich der eigenen Basis. Mit Invasoren nehmen Sie die drei Oil-Tech-Gebäude ein, das verbessert Ihre Finanzen. Stellen Sie ein Team von etwa 15 Panzern zusammen, durchkämmen das Gebiet und zer-



stören alles, was Ihnen begegnet. Im Norden befindet sich ein technischer Außenposten, den Sie erobern müssen. Hier sammeln Sie Ihre Panzer für eine große Offensive, die mit 20 Panzern sowie 20 Soldaten angegangen wird. Bevor Sie das Gebäude einnehmen, sollten Sie Ihre Station und das Tech-Lab gut vor Luftangriffen schützen. Dazu schicken Sie etwa fünf Flaksoldaten zum Tech-Lab, bevor es eingenommen wird. Sie müssen nur mehr etwa fünf Minuten die Stellung halten, dann sind Sie fertig.

Operation: Home Front

Errichten Sie zuerst Ihre Basis und bauen anschließend sofort Flakgeschütze sowie sieben Panzer. Die Gebäude unmittelbar rechts neben Ihrer Station müssen besetzt werden. Mit einem Team aus zehn Panzern und zehn Soldaten zerschlagen Sie die Station des Gegners. Sie dürfen sich dabei nicht viel Zeit lassen, sonst wird der Gegner zu



mächtig. Konzentrieren Sie sich bei dem ersten Angriff auf den Bauhof. Ist dieser gefallen, haben Sie ein leichtes Spiel.

Operation: City of Lights

Mit Soldaten vernichten Sie alle Abwehrstellungen, die sich um Sie herum befinden. Achten Sie dabei aber auf die Fässer. Erobern Sie auch die Tech-Oil-Station. Jetzt können Sie Truppen ausbilden. Mit Ihren Truppen zie-



hen Sie nun in den Norden und sorgen dort für Verwüstung. Sie müssen dann ein Gebäude besetzen, von dem aus Sie die Fässer in der nordwestlichen Ecke der Basis erreichen können. Sammeln Sie Ihre Truppen und zerstören den Gegner, lassen Sie jedoch die Abwehrtürme stehen. Im Osten der Basis liegt noch ein Gebäude, das zerstört werden muss. Nun noch den Eiffelturm elektrisieren und schon haben Sie es wieder geschafft.

Tipp: Wenn Sie Gebäude besetzen und sich darin verschanzen, können Sie aus dieser Position problemlos Ihre Gegner angreifen.

Operation: Sub Divide

Bauen Sie Ihre Basis auf und sorgen sowohl an Land als auch zu Wasser für eine gute Verteidigung. Die Werft müssen Sie sehr früh bauen, damit Sie schnell U-Boote produzieren können. Sobald Sie 20 U-Boote besitzen, fahren

Kingdom under Fire

*Der epische Überlebenskampf
zwischen Licht und Dunkelheit!*

Im Zeitalter des mythischen Kontinents Bersiah beherrscht eine düstere Wolke aus Feindseligkeit und Argwohn alles Leben. Die Rasse des Lichts, vertreten von Elfen und Menschen, ringt mit der Rasse der Dunkelheit, den Orcs und den Oger, in einem epischen Kampf auf Leben und Tod. Entscheiden Sie auf welcher Seite Sie stehen, führen Sie Ihre Einheiten in die grosse Schlacht, sammeln Sie Erfahrung und rüsten Sie Ihre Helden auf.

Dieser gekonnte Genremix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel wird Sie viele Stunden fesseln. Schreiben Sie Ihre eigene Heldengeschichte und bringen Sie Ihre speziellen Fähigkeiten taktisch gekonnt ein - nur dann wird Ihnen der Ruhm sicher sein...



Features:

- Eine großartige Kombination aus RPG und Echtzeitstrategie

Völlig neue Spielerfahrung durch Echtzeitstrategie und Rollenspiel

Unendliche Schlachten auf gigantischen Schlachtfeldern in der Echtzeitstrategie-Simulation

Große Abenteuer der Helden in den Verliesen des RPG-Modus
Transfer der Helden-Levels und der Erfahrung vom RPG-Modus in die Echtzeitstrategie-Simulation

- Eine einzigartige Story

Sieben Helden und sieben Unterhelden

Mehr als 70 verschiedene Einheiten und 60 magische Sprüche

12 Levels in 6 Verliesen und 30 Einzelspieler-Missionen

- Atemberaubende Magieeffekte und dynamische Animation

Phantastische High-Quality Grafik und superschnelle Framerate

Mehr als 120.000 Frames für Animationen

- Aufregender, weltweiter Multi-Player-Mode

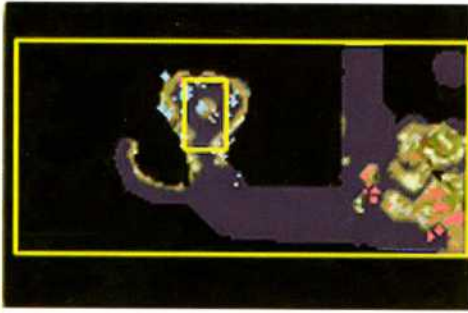
Bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus

Aufstiegs-, Liga- oder Turnier-Spiel auf den WarGate.net Servern
Spielerranglisten-System

KINGDOM UNDER FIRE



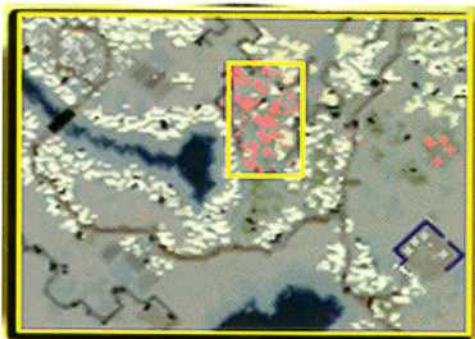
Developed by: PHANTAGRAM Ltd.
Published by: PHANTAGRAM (Europe) Ltd.
Distributed by: BMS Modern Games



Sie nach Westen und stöbern die gegnerische Werft auf. Gruppieren Sie jeweils zehn U-Boote zusammen und lassen die eine Gruppe die Werft angreifen, die zweite Gruppe zerstört die gegnerischen Schiffe. Nun ist noch die zweite Werft dran. Sie müssen beide Werften in einem Angriff zerstören, sonst stellt der Computer neue auf.

Operation: Chrono Defense

Wieder beginnen Sie mit Ihrer Basis. Dabei ist wichtig, an allen Fronten Tes-



laspulen zu besitzen und diese von mindestens zehn Soldaten bewachen zu lassen. Sie brauchen eine Menge Kraftwerke und eine gute Luftabwehrverteidigung. Besetzen Sie die vier Tech-Gebäude im Osten der Karte und zerstören alle LKWs, die Ihnen begegnen. Sie müssen darauf achten, dass genügend Hunde Ihre Basis bewachen, Ihr Gegner wird versuchen, Sie mit Spionen zu infiltrieren. Der Weg zum Sieg führt über eine gute Verteidigung!

Operation: Desecration

Nach dem Aufbau Ihrer Basis sichern Sie die Brücke und die nördliche Front ab. Reparieren Sie die beiden Bunker durch einen Engineer und besetzen ihn mit Ihren Truppen. Ein Panzer vernichtet dann das Gebäude oben links in der Ecke, was Ihnen Geld bringt. Nördlich der Brücke befindet sich eine Basis, die



Sie mit etwa zehn Panzer versuchen zu zerstören. Ihr nächster Angriff gilt der Basis oben rechts in der Ecke. Hierzu gehen Sie mit Soldaten und Panzern ans Werk, die Panzer konzentrieren sich auf die Einheiten, während die Soldaten sich den Bauhof vornehmen. Schicken Sie Verstärkung nach und zerstören somit die Basis komplett. Senden Sie abschließend einen Engineer in das Weiße Haus, die Mission ist damit beendet.

Operation: The Fox and the Hound

Die Basis im Norden können Sie einnehmen, indem Sie die Soldaten eliminieren. Mit den Invasoren besetzen Sie dann beide Gebäude. Mit Hilfe des PSI-Soldaten gewinnen Sie den Scharfschützen für sich, der sich in der östlichen Basis aufhält. Der erste Bunker wird durch den Panzer ausgeschaltet,



den zweiten erledigen Sie mit Zivilisten und dem Scharfschützen. Es folgt die Eroberung vom Tech-Airport, die Fallschirmtruppen im Süden lassen Sie bei dem Repair-Pad landen. Mit diesen zerstören Sie alle LKWs und sammeln die Kisten ein. Der Scharfschütze kann im Level herumlaufen und so viele Gegner ausschalten, wie ihm über den Weg laufen. Lassen Sie ihn alle Einheiten töten, die sich im Nordwesten der Hauptbasis befinden. Ein Spion, der die Identität des Präsidenten annimmt,

kann sich in ein Kraftwerk einschleusen, der PSI-Commander bekommt den Auftrag, den Präsidenten zu hypnotisieren.

Operation: Weathered Alliance

Wieder beginnen Sie mit der Basis, errichten danach sofort einen Shipyard und produzieren U-Boote. Nach der



Zerstörung der gegnerischen Werft können Sie neue Einheiten anfertigen. Bauen Sie ein großes Raketenboot und vernichten die gegnerische Basis mit den Langstreckenraketen. Die Fähre mit den Soldaten muss immer wieder anlegen. Sobald die Basis zerstört ist, errichten Sie dort Ihre eigene Basis und verstärken Ihre Flotte. Nun ist das Battle-Lab noch zu infiltrieren. Mit Ihrer Flotte tasten Sie sich nach Norden vor, zerstören mit den Raketenbooten die gegnerischen Abwehrstellungen und zuletzt den Weatherstorm-Generator!

Operation: Red Revolution

Nachdem Ihre Basis steht, übernehmen Sie die Tech-Oil-Gebäude, die sich im Osten und im Westen befinden. Sichern Sie dann Ihre Basis ab und fabrizieren eine Übermacht an Panzern. Im Norden zerstören Sie dann alles, was nicht Ihnen angehört. Anschließend bauen Sie noch Zeppeline sowie Nuklearraketen und bombardieren damit den Gegner. Wenn Sie das Vorland vom Feind befreit haben, begeben Sie sich mit 20 Panzern, 20 Soldaten und fünf Zeppelinen in den Norden, um den Kreml zu vernichten. Damit Ihre mächtigen Zeppeline freie Fahrt haben, müssen Sie darauf achten, dass Ihre Panzer die Flakgeschütze zerstören. Geschafft!

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

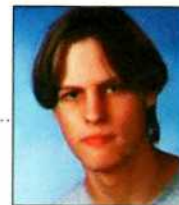


ab sofort auch
mit Kreditkarte

MIT GEWINNSPIEL

Baldur's Gate 2

Michael Berg (lathander@planet-interkom.de) war der erste, der sich in das Land der Sagen und Monster begab – dann wollen wir mal:



Allgemeines:

In der Party befinden sich Hauptheldin Florentiana (Paladin), Yoshimo bzw. Imoen (Dieb bzw. Diebin/Magierin), Minsc (Ranger), Korgan (Kämpfer), Jaheira (Kämpferin/Druidin) und Aerie (Magierin/Klerikerin).

Verkaufen Sie niemals Heiltränke. Sie können Ihnen in vielen Situationen das Leben retten, weil Heilzauber im Kampf zu langsam sind. Sie sollten außerdem immer eine größere Menge an Gegengift bei sich haben, viele Monster können Ihre Helden vergiften. Wenn ein Gegner einen Zauberspruch anwendet und Sie dann den Raum verlassen, geht der Spruch verloren. Nutzen Sie das aus!

Im Kampf gegen Magier sollten Sie zunächst nur einen Charakter vorausschicken, der somit Ziel für die Zauberkräfte des Gegners wird. Dadurch treffen Sprüche mit großem Wirkungsradius nur eine Person.

Auch feindliche Magier haben nur eine begrenzte Anzahl von Sprüchen, irgendwann gehen sie ihnen aus.

Wenn Sie im Kampf einen Raum verlassen, folgen Ihnen gelegentlich die Gegner. Sie gewinnen jedoch häufig Bewegungsfreiheit.

Versuchen Sie, in schweren Kämpfen die Gegner einzeln anzulocken, um nicht gegen die gesamte Macht des Feindes auf einmal kämpfen zu müssen.

Wenn Trolle am Boden liegen, lassen sie sich nur mit Feuer- oder Giftzaubern besiegen. Vampire können den Level der Charaktere zurücksetzen. Gegen diesen Zustand hilft nur der Zauber „Lesser Restoration“, von dem Sie immer zwei (soweit möglich) vorbereitet haben sollten. Mind Flayers töten immer mit dem zweiten oder dritten Treffer. Schalten Sie diese Kreaturen grundsätzlich mit Fernwaffen und Zaubersprüchen aus.

Es gibt sehr viele verschiedene Möglichkeiten, an 20.000 Goldstücke zu kommen. Der in Kapitel zwei beschriebene Weg ist nur einer davon.

In Kapitel fünf finden Sie einige fantastische Rüstungen. Wenn Sie diese auf die Oberfläche bringen, werden sie zu Staub zerfallen. Behalten Sie also die alten Rüstungen im Reisegepäck.

Kapitel 1



Sprechen Sie mit Minsc und Jaheira. Minsc wird sich selbst befreien, für Jaheira brauchen Sie den Schlüssel aus Raum zwei, in dem Sie auch Waffen und Rüstungen finden.

Durchqueren Sie schnell den Generatorraum drei, besiegen dann die Monster in der angrenzenden Höhle und sprechen den Golem bei vier an. Um ihn zu aktivieren, besorgen Sie sich das Schaltelement aus Raum fünf. Erlösen Sie dabei Rielv von seinen Qualen.

Schlagen Sie sich nun zu Raum sechs durch. Die Feenkönigin möchte die Haselnüsse haben, die ein Zwerg bei sieben besitzt. Das Töten des Monsters bei acht bringt Ihnen 8000 Erfahrungspunkte ein.

Die Feen geben Ihnen den Schlüssel zum Teleporter, den Sie betreten müssen.



Sie treffen auf Yoshimo. Nehmen Sie ihn auf und zerschlagen dann mit vereinten Kräften die vier Halbkugeln im Raum neun. In den Schatztruhen finden Sie drei Schlüssel, ein Klon bei zehn besitzt einen vierten.

Mit den Schlüsseln lassen sich vier Fallen bei elf deaktivieren. Die fünfte können Sie umgehen, wenn Sie an der Nordwestwand entlanglaufen. In den nördlichen Räumen gibt es viele interes-

sante Gegenstände. Wenn Sie alles durchsucht haben, folgen Sie dem südöstlichen Gang bis zum Ausgang (zwölf).

Nach der Zwischensequenz finden Sie sich in der Waukeen's Promenade wieder. Erforschen Sie diesen Stadtteil gründlich, dort gibt es viele Händler.

Im Zirkuszelt ereignen sich sonderbare Dinge. Sprechen Sie im Inneren mit dem Genie, antworten Sie ihm, dass die Prinzessin 40 und der Prinz 30 Jahre alt sind. Danach unterhalten Sie sich mit den Personen im nächsten Raum und kämpfen sich zu Kalah vor. Wenn er besiegt wurde, ist der Spuk beendet und Sie können Aerie, eine Priesterin und Magierin, in die Gruppe aufnehmen.

Brechen Sie zu den Slums auf. Dort wird Ihnen Bayle ein Geschäft anbieten, das Sie wohl oder übel annehmen müssen.



Aerie wird sich als nützliches Mitglied der Party erweisen

Kapitel 2

Suchen Sie den Copper Coronet auf, wo Sie viele Aufgaben erhalten und einige neue Helden anheuern können. Korgan ist mit seiner enormen Körperkraft und den vielen Trefferpunkten eine gute Ergänzung der Party.

Mit einigen Heil- und Gegengifttränken ausgestattet reisen Sie zum Friedhof und steigen in die Grabanlagen hinab. Im Süden finden Sie einen Durchgang zu dem Grab, in dem das Buch von Kaza versteckt ist. Die Untoten sind harte Gegner, Vampire beherrschen „Energy Drain“, der den Level Ihrer Partymitglieder herabsetzt. Nur „Restoration“-Zaubersprüche können diesen Zustand aufheben.

Folgen Sie dem Gang und entschärfen Sie alle Fallen. In der Grabkammer stellen Sie fest, dass das Buch verschwunden ist.

Auf dem Platz in der Mitte der Slums halten sich Korgans ehemalige Partymitglieder auf, die Sie nach einem kurzen Gespräch angreifen. Um selber nicht in Gefahr zu geraten, nehmen Sie sich die einzelnen Gegner aus sicherer Entfernung vor. Einer von ihnen hat das gesuchte Buch bei sich.

Beim Wechseln in einen anderen Stadtteil werden Sie gelegentlich angegriffen. In einem dieser Kämpfe retten Sie einen Mann, den Sie zum Haus der Harper im Südwesten der Docks bringen sollen.

Reden Sie dann mit Xzar, der vor dem Haus steht. Sie müssen seinen Freund im Haus der Harper finden. Der Torwächter lässt Sie nur ein, wenn Sie die beiden Magier in Prebeks Haus ausschalten.

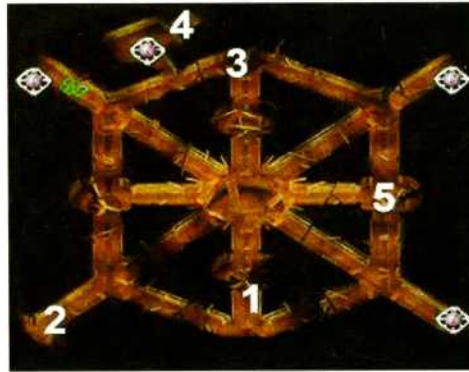
Nach getaner Arbeit betreten Sie das Haus der Harper. Die Wächter im zweiten Stock lassen Sie in Ruhe, wenn Jaheira mit von der Party ist. Xzars Freund hält sich im nordöstlichen Raum versteckt. Er wird Xzar töten.

Im Haus der Schattendiebe nordwestlich der Docks treffen Sie Renal Bloodscalp, den Anführer der Schattendiebe. Er trägt Ihnen auf, einen Beweis für Mae Vars Verrat zu finden. Gehen Sie zu ihm und nehmen dort die erste Aufgabe entgegen.

In der Sea Bountys Tavern (Docks) treffen Sie Baron Ployer, der Jaheira kurzerhand mit einem Fluch belegt. Suchen Sie den Wirt Bernard im Copper Coronet (Slums) auf und berichten ihm, Jaheira hätte Sie geschickt. Sie erfahren, dass sich Baron möglicherweise im Osten der Slums aufhält. Gehen Sie zum verfallenen Haus neben dem Sklavenmarkt, dort können Sie Baron finden und ihn gleich töten. Sobald Sie Jaheiras Haarlocke aufnehmen, ist der Fluch gebrochen.

Reisen Sie bei Nacht zu Talos Tempel im Tempeldistrikt. Im südwestlichen Raum des Tempels finden Sie in einer Kommode das von Mae Vae gesuchte Amulett.

Sie sind Zuhörer bei einer Ansprache von Gaal. Lauschen Sie aufmerksam



und folgen Sie dann dem Priester zum Tempel von Helm. Sie werden aufgefordert, den Klan der Augenlosen zu erforschen und zu vernichten.

Betreten Sie die Kanalisation und töten für Roger (eins) den Troll bei zwei. Wenn er am Boden liegt, geben Sie ihm mit einem Feuer- oder Giftzauber den Rest und verdienen sich dabei 500 Goldstücke. Beseitigen Sie anschließend nacheinander die Gegner bei drei, Ihre Opfer haben wertvolle Ausrüstung bei sich! Bei vier geht es die Treppe hoch.

Erforschen Sie gründlich Mekraths Behausung und bieten dann dem Hausherrn Ihre Hilfe an. Der Imp befindet sich bei fünf, wenn nicht, dann zumindest irgendwo in der Kanalisation. Stellen Sie ihn und bringen dann den Spiegel zum Magier. Als Belohnung dient der Sklave Haer Dalis. Sodann plündern Sie den Altar im Nordosten des Hauses.



Sie müssen nun die alten Tunnel der Kanalisation im Westen betreten. In Raum sechs werden Sie plötzlich von acht Gegnern angegriffen, meiden Sie aber unbedingt die Netzfalle im Südraum.

Sie sollten vorerst einen Helden in den Raum sieben schicken. Wenn sich die Türen schließen, muss er mehrmals das Rad in der Mitte drehen und dann den Raum schnell verlassen.

Sobald sich das Gas verflüchtigt hat, sprechen Sie mit Gaal und nehmen die

gestellte Aufgabe an. Danach geht es zu acht, es folgt ein Gespräch mit Sassar. Laufen Sie zu neun, wo Sie in die unteren Etagen vordringen.



Kämpfen Sie sich bis zur zerstörten Brücke (zehn) durch. Um sie zu überqueren, müssen Sie drei Fragen beantworten. Die richtigen Antworten lauten „Leben“, „Zeit“ und „der derzeitige Schritt“.

Als Nächstes müssen Sie gegen einen Beholder antreten. Verletzen Sie ihn aus größerer Entfernung mit einem Zauberspruch und ziehen Sie sich dann zurück. Es werden einige Schattenkreaturen auftauchen, die Sie leicht auf die andere Seite der Brücke locken können. Erst wenn diese Wesen vernichtet sind, sollten Sie sich um den Beholder kümmern.



Um die zerstörte Brücke zu überqueren, müssen Sie drei Fragen richtig beantworten

Sie erreichen die unterirdische Stadt, betreten Sie dort den Tempel. Das Monster darin ist gegen Heilzauber allergisch. Der Avatar erscheint und gibt Ihnen das gesuchte Teil des Stabs.

Sprechen Sie mit Sassar, dann mit Tad, der sich beim Pit befindet. Danach dürfen Sie das Gewölbe betreten.

Sie müssen sich durch eine ganze Reihe von Räumen kämpfen. Bei elf erwartet Sie eine Horde von Magiern. Wagen Sie sich immer nur mit einem Charakter heran und ziehen sich sofort zurück,

wenn die Magier anfangen zu zaubern. Irgendwann gehen ihnen die Zaubersprüche aus und sie werden somit verwundbar.

Der zweite Teil des Stabs befindet sich bei zwölf. Greifen Sie den Riesenbehälter mit dem Stab an und vernichten ihn letztendlich mit Geschossen. Im Süden liegt der Ausgang (13).



Nach einem weiteren Gespräch mit Sas-sar bringen Sie den Stab in den Tempel im Untergrund zurück und holen sich Ihre Belohnung im Tempel von Helm ab – 7000 Goldstücke!



Bringen Sie den Stab in den Tempel zurück, Sie erhalten eine große Belohnung dafür!

Geben Sie nun die im Tempel von Talos erbeutete Halskette an Mae Var in den Docks. Er schickt Sie in den dritten Stock, wo Sie erfahren, dass Sie einen Magier töten sollen. Kämpfen Sie sich durch dessen Haus und erledigen ihn dann mit Magie, gegen herkömmliche Waffen ist er durch Schutzschilde immun. Edwin fordert Sie nun auf, Dokumente von Markus in der Sea Bounty zu beschaffen. Kaufen Sie ihm diese ab.

Edwin schickt Sie wieder zu Mae Var. Sie sollen ihm den Dolch des Verräters Embarl beschaffen. Dieser gibt dem Helden gerne das gute Stück. Mae Var ist zufrieden und schickt Sie erneut zu Edwin, dem Sie offen Ihre Absichten darlegen. Er überreicht Ihnen einen

Schlüssel zu einer Kommode im zweiten Stock, in der sich ein Dokument befindet, das Sie Renal Bloodscalp im Haus der Schattendiebe bringen. Töten Sie nun Mae Var. Wenn Sie Bloodscalp die Vollzugsmeldung überbringen, erhalten Sie 10.500 Goldstücke!

Verkaufen Sie alle nicht mehr benötigten Gegenstände. Spätestens jetzt sollten Sie die benötigten 20.000 Goldstücke beisammen haben. Gehen Sie in die Slums zu Bayle und bezahlen dort das Geld. Wenn Sie lange genug gebraucht haben, erlässt er Ihnen 5000.

Kapitel 3

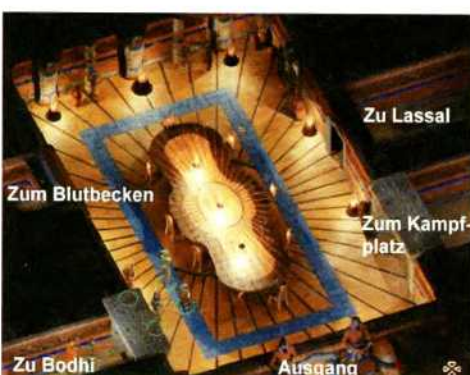


Treten Sie durch die Tür im Nordosten der Eingangshalle der Schattendiebegilde. Im Keller müssen Sie durch die nordöstliche Geheimwand. Nehmen Sie Arans Auftrag an.

Nachts treffen Sie Mook bei den Docks im Süden. Besiegen Sie den mysteriösen Mann und erstatten Aran am nächsten Morgen Bericht.

Sie werden aufgefordert, im Brückendistrikt das Obergeschoss der „Five Flag-gons“ aufzusuchen. Töten Sie die beiden Überläufer und sprechen mit Gracen, den Sie auch beseitigen müssen.

Aran schickt Sie nun zum Friedhof, dort betreten Sie die unterirdischen Gewölbe. Im Norden räumt Ihnen ein Golem die lästige Tür aus dem Weg (eins). Nach dem Kampf geht es in den Keller (zwei), wo Sie Lassal im nordöstlichsten Raum treffen. Stellen Sie ihn bei drei.



Bei vier befinden sich drei Gräber. Gehen Sie durch die Geheimwand im Norden und nehmen ein Bad im Blutsee. Danach greifen Sie den mittleren Sarg an. Bodhi bekämpfen Sie am besten mit einer „Magic Missile“. Sie wird aufgegeben und Sie können erhobenen Hauptes zu Aran zurückkehren, der nun endlich seine Karten aufdeckt.



Kapitel 4



Wenn Sie das Schiff verlassen, beschwört der Kapitän drei Vampire herauf. Nehmen Sie sich diese Bestien nacheinander vor und nutzen dabei auch wirkungsvolle Zauber wie „Magic Missile“.

Wenn sich Yoshimo in Ihrer Gruppe befindet, müssen Sie lediglich die Wache vor dem Piratenanführer bestechen und sich mit ihm unterhalten. Sie gelangen so mit einem satten Erfahrungsbonus ins Schloss. Brechen Sie die Tür auf und sprechen mit allen Gefangenen. Nach einer Weile taucht Irenicus auf.

Ohne Yoshimo in der Gruppe müssen Sie Perth in seinem Haus im Osten besiegen und dessen Maske mitnehmen. Im Norden geht es dann zur Burg. Schlagen Sie sich bis zum Eingang durch. Ernst-hafte Gegner gibt es bei Tageslicht nicht. Freuen Sie sich auf die Schlossführung mit dem Hausherrn Irenicus!

Nach der Zwischensequenz treten Sie durch die Stadtmauern von Kerzenburg. Der Kreatur am Eingang der großen Bibliothek müssen Sie ein Opfer bringen. Im Inneren finden Sie Imoen, die Sie dazu auffordert, die Baahl-Krea-

tur in die Bibliothek zu locken. Das Monstrum steht im Südwesten. Imoen wird im Kampf tatkräftig zusehen, wie Sie es besiegen. Mit einigen Heiltränken sollte es jedoch gelingen.

Sie finden sich in einem Kerker wieder. Nehmen Sie Imoen wieder in die Gruppe auf und laufen dann nach Osten. Bei eins ist ein Abstieg zu finden, bei zwei eine Geheimwand. Töten Sie dort alle Kobolde, danach erhalten Sie einen Kristallsplitter.



Statten Sie dem Vampir Dace in Raum drei einen Besuch ab. Er entpuppt sich als mörderischer Gegner, dem mit „Haste“, „Phantom Blade“ und etwas Glück beizukommen ist. Benutzen Sie nach dem Sieg am Grab einen Holzpflöck und nehmen Daces Hand. Mit dieser können Sie bei vier passieren.



Schnappen Sie sich Daces Hand

Wenn Sie die Rätsel bei fünf und sechs lösen, erhalten Sie einige interessante Gegenstände. Bei sieben finden Sie einen Beutel.

In der nächsten Etage entdecken Sie im Raum acht einen Hebel, der den gegenüberliegenden Raum öffnet. Jetzt sollten Sie Feuer- und Giftzauber vorbereitet haben, denn gegen die angreifenden Trolle helfen nur solche Zauber. Im Teich von Raum neun finden Sie ein Horn und ein Bild, weitere Bilder sind in den drei Statuen versteckt. Nur ein



magieresistenter Held sollte sich dort heranwagen, die Statuen sind gut gesichert.

Berühren Sie die mittleren Kugeln in der folgenden Kammer, um Ihre Helden zu heilen und zu beschleunigen. Es kommt zu einer kurzen Begegnung mit Bodhi, die Sie mit magischen Geschossen verjagen können.

Mit den Bildern aus Raum neun im Gepäck können Sie die Türen von Raum zehn aufsperrn. Hinter diesen befinden sich äußerst schwere Gegner, die jedoch alle sehr lukrative Gegenstände bewachen, z.B. ein hervorragendes Schwert und einen Regenerationsring. Durch den zweituntersten Raum kommen Sie in den östlichen Teil der Ebene.

Über den ganzen Level sind Mithrilplatten verteilt. Sammeln Sie so viele wie möglich ein, Sie können sie im Raum elf in die Maschine stecken und sich gute Stiefel kaufen.

Das zweite Horn finden Sie bei zwölf. Setzen Sie die Hörner in die riesige Statue ein und verlassen sodann den Kerker.

Es folgen einige kurze Kampf- und Rätselszenen. Zuerst müssen Sie alle Kobolde töten (einige mit Pfeilen), danach einen Riesenpilz. Antworten Sie auf die erste Frage „ein Splitter“, dann „nichts“, „ein Fluss“, „Angst“ und „Gedächtnis“.

Sie finden sich in einer Höhle wieder und haben das Vergnügen, gegen Trolle antreten zu dürfen. Der Anführer hinterlässt einen Trollkopf, den Sie auf dem Altar im Nordosten opfern. Reden Sie mit der erscheinenden Gestalt.

Nun geht es in Irenicus Labor weiter. Verlassen Sie es im Osten, ohne den großen Mittelraum zu betreten. Sie werden bereits von einem übereifrigen Wächter erwartet, den Sie besiegen müssen. Brechen Sie nun gemeinsam mit den anderen Gefangenen zu Irenicus Labor auf.

Zaubern Sie einmal „Magic Missile“ auf den Magier und ziehen Sie sich dann so weit nach Südosten zurück wie möglich. Wenn sich die Magier im Norden ausgetobt haben, müssen Sie Irenicus mit geballter Kraft angreifen. Gegen Ihre Übermacht hat er keine Chance. Nach dem Sieg erscheint Yoshimo. Besiegen Sie ihn und seine Anhänger, dann haben Sie sich das Abspeichern redlich verdient. Nehmen Sie Yoshimos Herz mit.

Eine Etage höher treffen Sie auf Havari-on. Er verrät Ihnen, wie man das Schloss verlassen kann. Im Südwesten finden Sie einen Schlüssel und Irenicus Tagebuch. Im Süden des Kellers betreten Sie das Portal.



Benutzen Sie Ihre Magie im Kampf gegen Irenicus

Kapitel 5



Kaufen Sie sich beim Händler (eins) einen „Freedom“-Spruch, den Sie gleich anwenden müssen, ohne ihn ins Zauberbuch einzutragen. Der Magier bei zwei fordert Sie auf, das Buch der Rituale zu finden.

Bei drei hält sich ein Haufen bössartiger Priester auf, schicken Sie einen magieresistenten Charakter vor und bringen ihn sofort in Sicherheit, wenn die Gegner ihre Zauber ausgesprochen haben. Warten Sie, bis die Zauber ihre Wirkung verlieren und pirschen sich schließlich langsam heran. Gegen den Drowmagier stellen Sie einen Bogenschützen

ab, der Lohn für diesen Kampf ist enorm: Es gibt eine Reihe von hochwertigen Rüstungen zu holen, darunter einen „Drow Full Plate“ mit Rüstungsklasse -4!

Befreien Sie das Monster bei vier. Es hat einige wertvolle Zaubersprüche bei sich.

Sie müssen nun durch einen Pilzwald, hier schalten Sie die Pilzkolonien mit Pfeil und Bogen aus. Der Rest ist Handarbeit.

Betreten Sie die Zwergenstadt bei fünf. Blackenrock fordert Sie auf, ein Monster zu besiegen.

Sie werden bei einer Rast einen Traum erleben, durch den Ihr Held die Möglichkeit erhält, sich in den Slayer zu verwandeln. Erst dann sollten Sie sich der Bestie bei sechs stellen. Nur diese Traumfigur kann Balor besiegen. Verwandeln Sie sich sofort nach dessen Ableben wieder zurück und benutzen nun den „Stone Shape“-Spruch, um das Loch zu versiegeln.

Blackenrock rückt den Light Gem heraus. Der Gastwirt besitzt das Buch, das der Magier bei zwei braucht. Folgen Sie ihm zu den einzelnen Portalen und besiegen die drei Elementare, bevor Sie sich zum Stadteingang der Drows aufmachen (sieben).

Dort werden Sie bereits von einigen Drowkriegern erwartet, wählen Sie wieder den bewährten taktischen Rückzug und nehmen sich dann die Gegner einzeln vor. Danach betreten Sie die dunkle Höhle westlich vom Stadttor.

Hier stellt Ihnen Adalon einen Fluchtweg in Aussicht. Sie gibt Ihnen die Möglichkeit, in die Stadt zu reisen. Machen Sie davon Gebrauch.



Adalon hilft Ihnen weiter

Unterhalten Sie sich mit Solaufein vor der Male Fighters Society. Am Eingang der Stadt findet ein weiteres Gespräch statt. Folgen Sie Solaufein zu Position acht

und sprechen ihn dort an. Gehen Sie dann so nahe an die Brücke im Westen heran, dass Sie ihn gerade noch sehen können und zaubern sodann „Haste“. Wenn die Gegner auftauchen, müssen die Mind Flayers schnell mit Magie und Fernwaffen beseitigt werden. Danach sind die Umber Hulks von Phaere fernzuhalten.

Nach dem Kampf treffen Sie Solaufein am Stadteingang, danach Phaere in der Taverne. Ruhen Sie sich aus und besichtigen die Stadt.

Sprechen Sie mit Aboleth, der sich im Tank bei der Eingangsplattform aufhält. Er zwingt Sie dazu, Qilue zu töten. Ihre Leibwächter werden Ihnen sehr schwer zu schaffen machen, für diesen Kampf werden Sie jede Menge Geduld brauchen. Bringen Sie Aboleth Qilues Gehirn, er wird Sie nicht mehr belästigen.

Reden Sie nun mit Phaere auf der gleichen Plattform und suchen dann die große Ebene im Südosten der Stadt auf. Der Beholder ist kein schwerer Gegner, unterhalten Sie sich nach dem Kampf mit Phaere in der Taverne und brechen anschließend zum Dorf der Gnome auf (fünf). Warten Sie auf die Patrouille. Sie müssen die armen Gnome gnadenlos abschlachten.

In der Taverne werden Sie wieder erwartet und zur Female Fighter Society geschickt. Danach geht es zur Male Fighter Society. Lassen Sie sich von Solaufein den Umhang geben und zeigen diesen Phaere. Solaufein darf nicht sterben. Nun geht es zum Tempel von Lolth. Sie erhalten eine neue Aufgabe. Einige Bewohner bieten Ihnen Nebenjobs an, die Sie jedoch getrost ignorieren können.



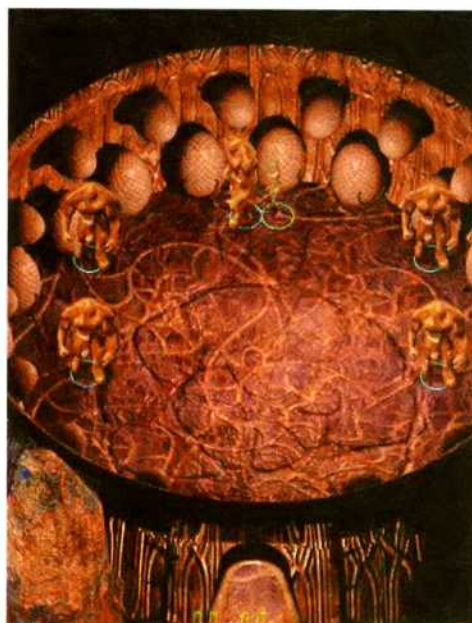
Der Elder Orb ist ein schwieriger Gegner

Bei Position neun befindet sich der Eingang zur Beholderhöhle. Töten Sie den Beholder, verlassen Sie danach wieder die Höhle und nehmen sich erst dann den Elder Orb vor. Sie werden einige Versuche benötigen, denn dieser Gegner hat viele verschiedene Gemeinheiten in petto und ist daher nur sehr schwer ohne Verluste zu bezwingen. Nehmen Sie das Blut und bringen es Mutter Ardulace.

Treffen Sie anschließend Phaere im Female Fighters Society. Sie schickt Sie zum Tempel zurück. Dort stoßen Sie auf Solaufein, der Ihnen weitere Eiduplikate gibt.

Öffnen Sie nun die Tür im Nordosten des Tempels. Sie müssen die Wachen töten, bevor diese Alarm schlagen können. Dadurch ersparen Sie sich einen schweren Kampf. Tauschen Sie schnell die echten Eier mit denen von Phaere aus, bevor die Golems erwachen.

Geben Sie Phaere die Eier von Solaufein und gehen zum Tempel. Der Dämon wird enttäuscht verschwinden, da sowohl die Mutter als auch Phaere keine echten Eier vorzuweisen hatten. Fliehen Sie aus der Stadt und bringen der Drachenlady Adalon ihre Eier zurück. Sie wird ihr Versprechen einlösen und Sie in die Nähe des Ausgangs schicken. Verlassen Sie den Gang im Westen und kämpfen sich durch einige Kammern hindurch. Endlich dürfen Sie die Unterwelt verlassen!



Tauschen Sie schnell die Eier, bevor die Golems Schwierigkeiten machen

Fortsetzung folgt...

BEE FAST

Dein PC ist so schnell, dass er vor lauter Langeweile nebenbei Partituren für seine Lüfter komponiert?

BEE COOL

Werden sie Dich für abgedreht halten, wenn Du Deinen PC mit künstlicher Intelligenz auf die Börsenkurse von morgen ansetzt?

MONEY BEE®

Try it! MoneyBee ist ein innovativer Screensaver mit der Intelligenz eines Planeten. Vorausgesetzt, es machen genug mit. Einige Tausend sind ihrer Zeit schon voraus. Also online gehen, Download, dabei. Kostenlos. Keine Tricks. May the MoneyBee with you!



www.moneybee.de



The Moon Project

Marcel Smuz (moon_project@gamevista.de/www.gamevista.de) hatte nichts gegen einen Ausflug zum Mond – hier seine Komplettlösung:

Kapitel 1 – Die Kampagne der Eurasien-Dynasty (ED)

Mission 1 – Sibirien

Ziel: Konvoi in die Basis im Nordosten eskortieren

Sek. Ziel: Lokalisierung und Vernichtung der Einheiten und Gebäude der LC

Sie beginnen im Südosten und haben nur wenige Einheiten vor Ort, Sie müssen daher acht Panzer und zwei Reparaturfahrzeuge aus Ihrer Basis einfliegen. Bewegen Sie die Panzer zuerst nach Norden und schalten dort die LC-Einheiten aus. Nun müssen Sie Ihre Fahrzeuge reparieren und dem Weg folgen, der Konvoi marschiert Ihnen automatisch hinterher. Versuchen Sie, möglichst alle Fahrzeuge durchzubringen, denn dafür gibt es einen dicken Bonus – mindestens zwei müssen es jedoch schaffen!

Auf Ihrem Weg nach Norden erreichen Sie ein Gewässer – hier müssen Sie Richtung Osten weiterfahren. Sie kommen zu einem Tal, welches Sie wieder nach Norden bis zu einem Fluss führt. Hier ziehen Sie nach Westen, bis Sie eine Brücke erreichen. Überqueren Sie diese und bewegen sich mit Ihren Einheiten sodann nach Osten. Hinter der folgenden Brücke treffen Sie auf starken Widerstand. Sie müssen die Angreifer vernichten, bevor der Konvoi eintrifft! Anschließend bewegen Sie sich zur Nordostbasis. Warten Sie hier, bis der Konvoi eintrifft, um die Mission zu beenden. Wenn Sie aber noch ein paar Bonuspunkte sammeln möchten, dann fliegen Sie ein paar Einheiten der Luftwaffe ein und zerstören die LC-Basis im Nordwesten.

Mission 2 – Rettung

Ziel: Lokalisierung des vermissten Transmitters und Sicherung der Daten

Sek. Ziel: Rettung des Piloten vor dem Erfrieren

Für diese Mission haben Sie zwölf Stunden Zeit. Sie beginnen in einer Basis genau in der Mitte der Karte und haben zwei Scanfahrzeuge zur Verfügung. Die genaue Absturzstelle lässt sich nicht sofort bestimmen, da sie jedes Mal neuer Zufall auf der Karte generiert wird. Sie müssen mit beiden Scanfahrzeugen auf die Suche gehen. Benutzen Sie dafür

die beiden Anzeigen oberhalb des Bildschirms. Die erste Anzeige zeigt Ihnen die verfügbare Zeit, die anderen beiden die Entfernung der Scanfahrzeuge zum gesuchten Objekt. Je kleiner die Zahl bei den Fahrzeugen wird, desto näher liegen Sie am Ziel. Haben Sie die Absturzstelle erreicht, ist die Mission gewonnen. Achten Sie vor allem darauf, keinem gegnerischen Fahrzeug (es gibt schätzungsweise drei davon) in die Quere zu kommen, denn Ihre Scanfahrzeuge können sich nicht verteidigen!

Mission 3 – Mongolei

Ziele: - Lokalisierung der ersten Basis der LC für die Bomber

- Zerstörung der ersten LC-Basis mittels der Bomber

- Aktivierung der Gruz-Einheiten im Tunnel-system

- Zerstörung der zweiten Basis der LC

- Bauplatz für die Artillerie finden

- Zerstörung der dritten Basis der LC

Beginnen Sie sofort mit der Truppenproduktion. Mit der ersten Kampfeinheit marschieren Sie ins Einsatzgebiet und ziehen nach Norden, bis Sie die erste LC-Basis finden. Sobald eine Meldung über Bomberunterstützung eingeht, verdrücken Sie sich nach Süden und überlassen den Bombern die restliche Arbeit. Nachdem die Basis zerstört wurde, rücken Sie nach Norden bis zum Tunnel-
eingang vor. Nehmen Sie einen Panzer und fahren mit diesem im Tunnel nach Süden/Südwesten, bis Sie auf zwei Gruz-Maschinen treffen. Sie gehen dann weiter bis zum Artefakt und berühren es mit dem Panzer, wodurch die Gruz-Einheiten aktiviert werden. Verlassen Sie nun den Tunnelbereich und fahren mit allen Einheiten nach Süden zu dem Tal im Nordwesten. Fahren Sie dort nach Norden zum See und graben einen Tunnel. Unter der Erde geht es weiter Richtung Südwesten. Hier treffen Sie auf die Verbindungen des Gegners, wo Sie allerdings nicht hineingelangen. Also graben Sie nach Norden bis zum Ausgang. Oberirdisch bewegen Sie sich nun zum gegnerischen Tunnelleingang (mit einem Gruz) und von dort aus die ganze Zeit nach Süden, bis Sie in ein anderes Tunnelsystem einbrechen können. An der zwei-

ten Biegung marschieren Sie nach Osten weiter. Sie finden ein Artefakt, mit dessen Hilfe man der LC-Basis die gesamte Energie entziehen kann.

Ziehen Sie weiter nach Süden bis zu einer kaputten Brücke, reparieren diese und rücken weiter in Richtung der nächsten LC-Basis vor. Um die gegnerischen mobilen Einheiten abzulenken, benutzen Sie Ihre Luftwaffe. Zerstören Sie diese Basis und rollen weiter nach Westen, wo erneut ein Stützpunkt auf seine Vernichtung wartet.

Mission 4 – Izbekistan

Ziele: - Piloten zum Cargo Salamander bringen

- Cargo Salamander bis zur Hauptbasis bringen

Sek. Ziel: Zerstörung der feindlichen Kraftwerke

Sie starten diese Mission in einem Tal im Nordosten der Karte. Von dort aus führt nur ein Landweg nach Süden, den Sie besser meiden sollten. Fliegen Sie so viele Einheiten Ihrer Luftwaffe wie möglich ein, bewegen sich mit diesen vorerst nach Westen und dann nach Süden. Mit Ihrer Luftwaffe zerstören Sie nur die Hauptgebäude der Kraftwerke und fliegen Sie dann zurück. Nun können Sie mit den Panzern weiter nach Süden rücken. Vernichten Sie die feindliche Linie und marschieren anschließend am Fluss entlang Richtung Westen bis zu einer Brücke, vor der sich ein Minenfeld befindet. Umgehen Sie dieses und rücken weiter in Richtung Ihres Ziels. Mit dem Transporter wird nur noch der Cargo Salamander bis zur Landezone gebracht (von dort aus zur Hauptbasis) und die Mission ist erfüllt.

Mission 5 – Pakistan

Ziel: - Befreiung der eigenen Soldaten und diese zu Ihren Panzern bringen

Sek. Ziel: - Zerstörung der feindlichen Gebäude

Sie dürfen in dieser Mission keine zusätzlichen Einheiten einfliegen und auch keine gegnerischen Einheiten zerstören! Da die Karte diesmal aufgedeckt ist, können Sie ohne größere Probleme den Weg zum feindlichen Hauptquartier finden. Sobald Sie dort angekommen sind, werden Ihre Soldaten automatisch

befreit. Besetzen Sie mit ihnen die Panzer im Westen und zerstören damit das Hauptquartier im Westen. Wieder rücken Sie westlich weiter zum großen Ressourcenfeld, welches Sie mit zusätzlichen Kampfeinheiten besetzen. Sammeln Sie alle Ressourcen ein und verlassen dann das Gebiet.

Mission 6 – Osteuropa

Ziel: - Nuklearabschussbasis vom Feind zurückerobern und die Selbstzerstörung deaktivieren
Sek. Ziel: - Zerstörung der LC-Basis im Südwesten

Am Anfang dieser Mission sollten Sie so viele Panzereinheiten wie möglich einfliegen. Lassen Sie einige davon bei der Landezone, denn diese wird ständig von den Gegnern angegriffen. Mit den anderen ziehen Sie Richtung Süden bis zu den Abschussbasen. Haben Sie die feindliche Barriere durchbrochen, können Sie die mobilen LC-Einheiten ausschalten und anschließend mit der Reparatur der Abschussrampen beginnen. Daraufhin wird die Selbstzerstörung aktiviert. Um diese zu stoppen, müssen Sie im Tunnelsystem unter den Abschussrampen vier Artefakte finden und sie aktivieren. Fahren Sie daran anschließend in den Südwesten, um dort die finale LC-Basis zu zerstören.

Mission 7 – Westeuropa

Ziel: - Befreiung der drei mobilen Abschussvorrichtungen
Sek. Ziel: - Zerstörung der UCS-Basis im Süden

Fliegen Sie einen Minenleger und einige Kampfeinheiten ein und begeben sich anschließend zu den Abschussrampen im Osten. Sie sollten hierbei aber vorsichtig vorgehen, denn der Weg dorthin ist vermint. Marschieren Sie bis hinter die Brücke und dann weiter nach Norden Richtung gegnerische Basis. Sie müssen die Basis so schnell wie möglich zerstören, um die Codes zu sichern (Achtung! Nicht den Eingang zum Tunnelsystem vernichten!). Danach können Sie das Tunnelsystem unter der Basis betreten, suchen Sie dort einen grünen Raum. In diesem finden Sie ein Artefakt, welches die Codes beinhaltet. Begeben Sie sich zurück an die Oberfläche und ziehen sich samt der mobilen Abschussvorrichtungen zurück. Jetzt können Sie noch die feindliche Basis im Südosten

zerstören. Dazu sollten Sie nach Süden vorrücken und die Abschussrampen bei den zerstörten Schienen abstellen. Lokalisieren Sie die Basis mit Hilfe von einem Aufklärer und zielen Sie dann mit den Raketen auf den Feind.

Mission 8 – Afrika

Ziel: - Zerstörung der UCS-Basis
Sek. Ziel: - Vernichtung der Basis der LC

Die Mission fängt im Nordwesten der Karte an, mitten auf einem großen Rohstoffgebiet. Hier sollten Sie unbedingt ein paar Minen errichten. Danach bauen Sie eine eigene Basis auf und starten die Truppenproduktion, denn diese Mission ist Teil eins von drei zusammenhängenden Missionen. Haben Sie sich entsprechend ausgestattet, können Sie sich die UCS-Basis vornehmen. Zerstören Sie am besten zu Beginn die wichtigsten Gebäude. Ist die Basis unter Kontrolle, befinden sich ein paar Ressourcenfelder in Ihrem Besitz.

Die Erfüllung des sekundären Ziels lohnt nicht der Mühe, da diese Aktion zu viele Rohstoffe kosten würde. Verlassen Sie nach der Eroberung der UCS-Lager das Gebiet, um die Mission zu beenden.

Mission 9 – Florida

Ziele: - Zerstörung der Abwehrsysteme des Raumhafens
- Schlüssel in den Tunnels finden
- Übernahme des Raumhafens
Sek. Ziel: - Zerstörung der UCS-Basis

Bewegen Sie Ihre Kampftruppen nach Norden, dabei erreichen Sie eine UCS-Basis. Sobald die Basis in Ihre Sichtweite kommt, richten Sie ein Lager mit Artilleriestellungen ein. Von hieraus können Sie die Basis aus der Entfernung beschießen, nähern Sie sich ihr bloß nicht – lassen Sie lieber die feindlichen Soldaten zu Ihnen kommen.

Danach geht es weiter nach Norden bis zu einem Graben, der ziemlich stark verteidigt wird. Nachdem die feindliche Linie durchbrochen wurde, können Sie einen Gruz einsetzen, der eine Brücke über den Graben baut. Auf der anderen Seite des Grabens müssen Sie die feindlichen Linien zerstören. Beachten Sie dabei, dass Tunnelleingänge und die Abschussrampe nicht beschädigt werden dürfen. Betreten Sie nun den Tunnel und aktivieren Sie die vier Artefakte.

Mission 10 – Mond

Ziele: - Agent Nimrod zum Sunlight Center bringen
- Überleben von Agent Nimrod sichern

Bewegen Sie sich zunächst nach Westen und dann die Schlucht entlang nach Süden. Sobald ein Weg nach Westen führt, folgen Sie diesem bis an den Nordrand, wo sich ein Tunnelleingang befindet. Betreten Sie diesen und marschieren so lange nach Süden, bis Sie in Richtung Westen abbiegen können. Auf diesem Weg bewegen Sie sich weiter und erreichen eine Pyramide. Dort befindet sich eine Geheimwaffe der LC, die automatisch zerstört wird, sobald der Cargo Salamander die Stelle erreicht.

Kapitel 2 – Die Kampagne der United Civilized States (UCS)

Mission 1 – Florida

Ziele: - Assault eins zum Raumhafen bringen
- Assault zwei zum Raumhafen bringen
- Abbau von Ressourcen im Wert von 50.000 Credits

Vorherst fahren Sie mit den beiden Assaults aus dem Tunnel. Klicken Sie anschließend an den Nordrand der Karte und lassen die Assault-Einheiten dorthin laufen. In der Zwischenzeit können Sie nach Osten marschieren und die ersten Ressourcen sammeln. Nach einer Weile sollten Sie 50.000 Credits auf Ihrem Konto haben. Nun müssen die beiden Assaults nur noch in die Mitte des unterirdischen Tunnels ziehen und die Mission ist beendet.

Mission 2 – Landezone

Ziele: - Aktivierung von Assault eins
- Aktivierung von Assault zwei
- Aktivierung der feindlichen Versorgungsbasis
- Übernahme des Sub-AI-Prozessors im Tunnelsystem

In dieser Mission erwartet Sie ein Meteoritenhagel, daher sollten Sie ständig in Bewegung bleiben. Laufen Sie nach Norden, wo Sie den ersten Assault aktivieren können. Sodann geht es weiter nach Nordwesten, hier befindet sich eine Versorgungsbasis. Diese sollten Sie aber vorläufig nicht beachten, sondern weiter nach Süden gehen, wo Sie den zweiten Assault entdecken. Anschließend ziehen Sie zur Versorgungsbasis, die mit beiden Assaults sehr schnell in

Schutt und Asche gelegt wird. Betreten Sie den Tunnel und bewegen sich in Richtung Osten. Im Nordostteil des Tunnels liegt das gesuchte Artefakt, mit welchem Sie die Mission beenden können.

■ Mission 3 – The Mailman

Ziel: - Sub-Al-Prozessor zum Treffpunkt bringen

Sie haben die Aufgabe, das Artefakt von Punkt A im Nordwesten zum Punkt B im Südwesten zu bringen. Eine gerade Strecke ist nicht möglich, nur ein Weg durch die Täler führt zum Ziel. Da das Gebiet wie ein Labyrinth aufgebaut ist, sollten Sie sich auf dem Marsch nach Süden ständig westlich halten. Bis Sie das Ziel erreichen, werden Sie viele Truppen entdecken, die Sie lieber meiden sollten. Wenn Sie den Punkt B erreicht haben, ist die Mission beendet.

■ Mission 4 – Alpha-Sektor

Ziel: - Zerstörung des Alpha-Sektors

In dieser Mission müssen Sie alle Gebäude der LC zerstören. Errichten Sie zuerst eine Landezone und danach eine funktionierende Verteidigungslinie, die aus drei bis vier Verteidigungstürmen bestehen sollte. Danach widmen Sie sich dem Aufbau von einem Forschungslabor, einer Basis, Versorgungsdepots und Kraftwerken.

Sobald Sie eine kräftige Kampfeinheit besitzen, ziehen Sie nach Westen, wo sich ein Kraftwerk der Gegner befindet. Zerstören Sie dieses und machen sich auf den Weg nach Nordosten, um die erste LC-Basis einzuäschern. Ziehen Sie dann mit Ihren Einheiten nach Südosten. Bevor Sie die zweite Basis angreifen, sollten Sie unbedingt neue Truppen heranschaffen. Sind alle Gebäude zerstört, können Sie sich der nächsten Mission stellen.

■ Mission 5 – Pacifium

Ziel: - Zerstörung aller feindlichen Gebäude

Diese Mission beginnen Sie ganz im Süden der Karte. Rücken Sie nach Norden und bauen dort ein Kraftwerk, Versorgungsdepot und ein paar Artillerien. Anschließend können Sie die Basen im Südwesten und Südosten unter Beschuss nehmen. Verlagern Sie dann Ihre Einheiten nach Norden, wo Sie die dritte und letzte Basis zerstören und sich endgültig zurückziehen.

■ Mission 6 – Beta-Sektor

Ziele: - Zerstörung des Beta-Sektors
- Vernichtung der Wetterkontrollzentren

Gleich am Anfang der Mission wird Ihre Basis durch einen Meteoritenhagel zerstört. Dies ist das Werk der LC. Um weiteres Unheil zu vermeiden, machen Sie sogleich deren Wetterkontrollzentren ausfindig. Holen Sie alle verfügbaren Truppen zur Landezone und bauen in deren Nähe eine Basis auf. In der Zwischenzeit sollten Sie zwei Einheiten bilden, die sich um die Wetterzentren kümmern: Eines liegt direkt im Norden Ihres Startpunktes, das andere genau am südlichen Kartenrand.

Haben Sie Ihre Basis ausreichend ausgebaut, können Sie sich daran machen, die Stellungen der Gegner zu zerstören. Dazu bietet die folgende Reihenfolge den besten Erfolg: Südwesten, Nordosten, Osten und Südosten.

■ Mission 7 – Death Canyon

Ziel: - Vernichtung aller Gebäude und Einheiten der LC

Bewegen Sie sich nach Westen, denn dort befindet sich ein Erzlager, welches Sie einnehmen sollten. Errichten Sie gleich daneben ein Camp und schützen Ihr Lager. Im Anschluss daran greifen Sie im Uhrzeigersinn die Basen der LC an – also beginnend im Südwesten, dann Westen, Nordwesten, Norden, Nordosten und zuletzt Osten, was nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen sollte.

■ Mission 8 – Gamma-Sektor

Ziele: - Zerstörung aller Kraftwerke und sonstiger Gebäude
- Daten des Operationscomputers im Tunnelsystem kopieren

Bauen Sie zuerst eine Basis auf, im Osten befinden sich Erzlager. Weiter östlich davon baggern Sie ein Loch aus, um in ein Tunnelsystem eindringen zu können. Dies bedeutet, dass Sie die Mission mit der zweiten Aufgabe beginnen. Im Tunnelsystem sollten Sie sich ständig nach Norden bewegen, bis Sie einen blau leuchtenden Raum entdecken. Dort befindet sich das gesuchte Artefakt. Nun geht es wieder an die Oberfläche zurück und in der bekannten Manier werden die einzelnen Basen der LC vernichtet. Dabei sollten Sie zuerst die Basis in der Mitte der Karte zerstören und danach die beiden nördlichen ins Jenseits befördern. Mit einer

neuen starken Einheit wird zuletzt die südöstlichste Basis attackiert, denn diese ist die stärkste.

■ Mission 9 – Hollow Man

Ziel: - Zerstörung der Kraftwerke für die Tarnvorrichtung

Sie besitzen von Anfang an eine schlagkräftige Truppe, die auf eine LC-Basis im Südosten angesetzt wird. Leider können Sie die Basis nicht von der Oberfläche aus erreichen, Sie müssen sich unterirdisch durchwühlen. Betreten Sie den Tunnel mit allen Einheiten und folgen diesem Weg: beginnend Richtung Süden, erste Abzweigung nach Osten nehmen, dann sofort nach Süden, erste Abzweigung in Richtung Osten, weiter bis zum Knick nach Süden und dort bei der „Kreuzung“ nach Osten, wenn der Weg in Richtung Osten endet, nach Süden weitergehen. Sobald Sie den Tunnel verlassen, werden Sie vom Gegner angegriffen, denn Sie befinden sich mitten in seiner Basis. Sie müssen die Kraftwerke zerstören, denn dadurch gewinnen Sie die Mission.

■ Mission 10 – Delta-Sektor

Ziel: - Zerstörung des Delta-Sektors

Hier finden Sie eine einfach zu lösende Mission: Richten Sie eine gute Verteidigung und Basis ein und machen sich dann daran, die LC-Stellung im Westen zu zerstören. Weiter geht es dann nach Süden, wo sich die nächste Basis befindet und last, not least kommt noch die letzte Basis im Osten der Karte dran.

■ Mission 11 – Exekution

Ziele: - Zerstörung der vier Xylit-Kraftwerke, welche die Kontrollzentren versorgen
- Vernichtung der vier Kontrollzentren

In dieser Mission ist eine starke Luftwaffe gefragt. Schicken Sie zuerst einige Luft- und Bodeneinheiten in den Sektor und senden die Bodentruppen anschließend in den Norden, um die LC-Truppen abzulenken. Parallel dazu sollten Sie Ihre Luftwaffe aufteilen (Westen/Osten) und langsam alle Gebäude der Gegner platt machen. Das Ziel ist erreicht, wenn alle gegnerischen Gebäude zerstört sind. Diese Mission ist auch mit Bodentruppen machbar, nur dauert es um ein Vielfaches länger als ein Angriff mit der Luftwaffe.

Kapitel 3 – Die Kampagne der Lunar Corporation (LC)

Mission 1 – Invasion

- Ziele: - Vernichtung aller feindlichen Einheiten
- Zerstörung aller Gebäude der UCS

In dieser Mission der dritten Kampagne starten Sie im Südwesten. Sie besitzen im Nordosten eine zweite Basis, nur leider wird diese von den UCS-Einheiten attackiert. Machen Sie sich nach Nordosten auf, auf dem Weg dorthin werden Sie auf Forschungslabors treffen, wo Sie verschiedene Artefakte finden. Einen Angriff auf die UCS-Truppen sollten Sie mit den FatGirls beginnen, denn so gewinnen Sie ohne größere Probleme den Kampf und damit auch die Mission.

Mission 2 – Carpates

- Ziele: - Vernichtung aller Sammler der UCS
- Zerstörung aller UCS-Gebäude

Anfangs befinden Sie sich im Norden der Region und haben nur vier Transporter zur Verfügung. Sie müssen die im Westen liegenden UCS-Sammler mittels der Transporter vernichten. Fahren Sie einfach drauf, das wars dann schon. Haben Sie die 22 Erzsammler beseitigt, können Sie eine Landezone errichten und neue Kampftruppen einfliegen lassen. Ist dies geschehen, brauchen Sie nur mehr die UCS-Basen im Norden und Süden zu zerstören.

Mission 3 – Konvoi

- Ziele: - Sicherung der Route des Konvois
- Überleben von zwei Einheiten sichern

Diese Mission ist insofern schwierig, als dass man hier gegen die Zeit kämpft. Sie müssen einen Konvoi von Nordwesten nach Südosten bringen, doch der gesamte Weg ist vermint. Sie haben nur ein paar Aufklärer zur Verfügung, welche die verminten Stellen durch Laserzäune absichern müssen. Der Konvoi fährt automatisch los! Wenn Sie die verminten Stellen dann nicht abgesichert haben, fliegen Sie sehr schnell in die Luft. Der beste Weg führt durch die Schluchten auf der westlichen Seite. Haben Sie mindestens zwei Einheiten ans Ziel gebracht, ist die Mission erfolgreich beendet.

Mission 4 – Dusche

- Ziele: - Zerstörung aller feindlichen Gebäude im Südwesten und Nordosten
- Überleben von Fang sichern

In dieser Mission geht es darum, über den UCS-Basen einen Meteoritenhagel zu aktivieren. Die Steuerung für den Meteoritenhagel befindet sich im Gleiter von Fang – auf den Gleiter müssen Sie sehr gut aufpassen, denn jeweils zur vollen Minute hagelt es in Richtung des Gleiters. Sie müssen also immer in Bewegung bleiben. Dringen Sie in die Basen ein und ziehen Fang immer zur vollen Minute weg, der Meteoritenhagel regnet dann auf die Basen herunter. Zerstören Sie die Basen nacheinander, nicht gleichzeitig! Das bedeutet, nicht zwischen den Basen hin und her pendeln, denn der Effekt der Zerstörung bleibt immer minimal.

Mission 5 – Der erste Ring

- Ziele: - Zerstörung der feindlichen Basis im Nordosten und Südosten
- Aufbau von je zwei Xylit-Kraftwerken und Minen im Krater der nördlichen und südlichen UCS-Basis

Diese Mission ist der Anfang von vier zusammenhängenden Missionen, die sich mit dem Aufbau der Geheimwaffe der LC beschäftigen. Sie befinden sich im Westen der Karte – nördlich und südlich von Ihnen liegen große Erzvorkommen. Die UCS-Basen liegen auf der östlichen Seite im Norden und Westen. Fliegen Sie Ihre Truppen ein und bewegen sich anschließend Richtung Nordwesten zu den Erzfeldern – diese sollten zuerst gesichert werden, denn die UCS-Einheiten haben ebenfalls ein großes Interesse an diesen Ressourcen. Sobald Sie eine funktionierende Basis eingerichtet haben, beginnen Sie mit den Attacken der beiden Basen. Dazu bewegen Sie sich vorerst nach Osten und sodann nach Süden. Die südlichere Basis ist leichter zu zerstören – greifen Sie diese von Süden aus an! Anschließend müssen Sie nur noch die letzte Basis im Norden vernichten und die Kraftwerke bauen.

Mission 6 – Der zweite Ring

- Ziele: - Zerstörung der UCS-Basen im Süden, Südwesten und Südosten
- Aufbau von je zwei Xylit-Kraftwerken und Minen im Krater der südlichen, südöstlichen und südwestlichen UCS-Basis
- 40.000 Credits für das Sunlight Projekt sammeln

Sie starten im Norden, die feindlichen Basen liegen in der Mitte der Karte, süd-

westlich und südöstlich. Sie sollten zuerst die Basis im Südosten angreifen. Danach bewegen Sie Ihre Truppen auf die Basis in der Mitte zu. Achten Sie aber darauf, dass Sie parallel dazu noch ein paar Einheiten unterirdisch zum Schauplatz bringen. Sie müssen die mittlere Basis sowohl unterirdisch als auch von der Oberfläche aus attackieren. Sind beide Lager vernichtet, können Sie sich auf die Basis im Südwesten konzentrieren. Ist die letzte feindliche Basis zerstört, können Sie, sobald die fälligen 40.000 Credits verbucht sind, die nächste Mission beginnen.

Mission 7 – Der dritte Ring

- Ziele: - Zerstörung der UCS-Basen im Westen, Süden und Südwesten
- Aufbau von je zwei Xylit-Kraftwerken und Minen im Krater der westlichen, südlichen und südwestlichen UCS-Basis

Zu Beginn dieser Mission errichten Sie eine sehr starke Basis und spendieren Ihren Truppen Upgrades, die neu erforschte Waffen zum Einsatz bringen. Wandern Sie dann nach Westen und zerstören die erste feindliche Basis. Anschließend können Sie im Krater ein Kraftwerk sowie Minen errichten. Weiter geht es im Süden, um die nächste Basis auszuschalten und schließlich nach Nordosten, wo Sie die letzte Basis in einen Krater verwandeln. Haben Sie auch bei den beiden zuletzt vernichteten Basen die Kraftwerke und Minen erbaut, können Sie sich der nächsten Mission widmen.

Mission 8 – Der vierte Ring

- Ziele: - Zerstörung der UCS-Basen im Nordwesten, Nordosten, Südwesten und Südosten
- Aufbau von je zwei Xylit-Kraftwerken und Minen im Krater der nordwestlichen, nordöstlichen, südöstlichen und südwestlichen UCS-Basis
- 60.000 Credits für das Sunlight Projekt sammeln

Sie starten in der Mitte der Karte, die vier UCS-Basen befinden sich jeweils am Kartenrand. Sie können die Basen entweder von oben oder durch die Tunnel angreifen. Die Tunnel führen allerdings genau ins Innere der Basen, was zu erheblichen Verlusten führen kann. Zerstören Sie die Stützpunkte, bauen dann Kraftwerke und sammeln die erforderlichen Credits, um die Mission zu beenden.

Mission 9 – Unter Beschuss

- Ziele:
- Zerstörung der UCS-Einheiten in den Tunnelsystemen
 - Zerstörung der UCS-Basis im Südwesten
 - Vernichtung der UCS-Artilleriebasis
 - Aktivierung der Einheitstransporter im Nordwesten mit Fang
 - Überleben von Fang sichern

Sie beginnen mit einem unerfreulichen Anblick, Sie müssen zusehen, wie UCS-Einheiten Ihre Basis zerstören. Ihre Grundbasis bleibt jedoch bestehen – genauso wie Fang. Sie müssen sich nun Richtung Westen bewegen und dort einen Tunnel finden, der Sie in den Norden der Karte bringt. Hier halten sich Transporteinheiten auf, die durch Fang aktiviert werden müssen. Ihr nächstes Ziel ist die Artilleriebasis im Nordosten. Dieser Angriff sollte aber sowohl vom Boden als auch aus der Luft erfolgen. Wenn Sie das geschafft haben, können Sie die Basis im Südwesten ebenfalls lahm legen. Die im Tunnel befindlichen feindlichen Truppen sollten kein größeres Problem darstellen.

Mission 10 – New Hope

- Ziele:
- Eskortierung von Einheiten der New Hope zur Basis im Süden
 - Überleben von Fang sichern

Sie müssen mit Hilfe von Fang eine Gruppe von Einheiten zur Basis bringen. Laufen Sie dazu erst nach Westen und weiter nach Süden, bis Sie einen Tunnel erreichen. Durchqueren Sie die Tunnelanlage und bewegen sich dann wieder nach Süden. Es folgt ein Zickzackkurs nach Osten, dann schließlich erreichen Sie die Zielbasis. Während Ihrem Marsch treffen Sie auf einigen Widerstand – zögern Sie nicht, Luftunterstützung anzufordern!

Mission 11 – Deadly Toys

- Ziele:
- Zerstörung der Plasmakontrollzentren im Norden, Süden und Westen
 - Überleben von Fang sichern

Gleich zu Beginn lassen Sie ein paar weitere Einheiten einfliegen. Anschließend ziehen Sie nach Osten, wo sich das erste Kontrollzentrum befindet, das zerstört werden muss. Sie dürfen dann auch noch den Rest der Basis vernichten. Die nächste Basis erwartet Sie, wenn Sie nach Süden und Westen gehen. Nach deren Verwüstung nehmen Sie den Weg nach Süden und Osten, wo das letzte Kontrollzentrum liegt.

Mission 12 – Payback Time

- Ziele:
- Vernichtung der UCS-Basen im Nordwesten, Nordosten, Südwesten und Südosten
 - Schutz der Sunlight-Kontrollzentren vor der Zerstörung

In der letzten Mission der dritten Kampagne müssen Sie die Geheimwaffe der LC sehr gut beschützen. Ihre Basis befindet sich genau in der Mitte der Karte, was nicht bedeutet, dass es sich dabei um einen Vorteil handelt, denn diesmal ist die Basis sehr spärlich ausgestattet. Daher müssen Sie zuerst die Verteidigung der Basis ausbauen. Sie sollten außerdem die Hälfte der Truppen schon in Richtung der Raketenkontrollzentren schicken, denn diese attackieren ständig Ihre Basis. Sobald die Stationen ausgeschaltet sind, haben Sie den Sieg quasi in der Tasche. Sie müssen nur noch Ihre Armee ausbauen und können dann die Basen der UCS angreifen, die sich in den vier Ecken der Karte befinden. Der Sieg gehört Ihnen.

Herzlichen Glückwunsch!

Tipps & Tricks**Aiken's Artifact**

Einfach: zuerst „Enter“, dann der Code, dann nochmals „Enter“:

- mptedthehead** Unverwundbarkeit
ein/aus
mpjuiceme Gesundheit und Mana
werden wieder aufgefüllt
mpshipit alle Levels anwählbar

MTV Sports: Skateboarding

Um alle Level, Skater und Skateboards freizuschalten, geben Sie im „Lifestyle“-Modus **PASWRD** als Ihren Namen ein.

Sydney 2000

Um den Experten-Modus freizuschalten, geben Sie „Gizmo“ als Code ein.

Wild Wild West: Steel Assassins

Um alle Waffen zu erhalten, tippen Sie einfach im Spiel „Kill them All“ ein.

Blair Witch Volume One

Nach den Cheats für die Demo in der letzten Ausgabe folgen hier die Codes für die Vollversion, die einfach in der mittels „F10“ geöffneten Konsole eingegeben werden:

IWORKFORGOD	Unverwundbarkeit	WWBEWARE	Silberkugeln
GETINTOMYBELLY	alle Waffen	VAMPBEWARE	Lith-Kugeln
BIGHEAD	vergrößerte Köpfe	DEMONBEWARE	Mercy-Kugeln
T2000	Terminator-Aussehen	ISUCK	Schwierigkeitsgrad easy
GIVEMEFAITH	volle Gesundheit	IRULE	Schwierigkeitsgrad hard
NOD3D	Unsichtbarkeit	COMBATISSCARY	einfache Kämpfe
HELLFREEZE OVER	Gegner werden eingefroren	PUZZLESARESCARY	einfache Puzzles
BIGSTICKOFDEATH	Shotgun	INSTANTCRASH	Spiel stürzt ab (sehr sinnvoll...)
MEDIUMRARE	Armbrust	THUNDERSTORM	Sturm wird erzeugt
GOODTIMESMAN	Dynamit	SNOWSTORM	Schneeflocken werden erzeugt
BURNYOURASSOFF	Flammenwerfer	FLAMEONASTICK	flammende Munition
MEETMYPAL TOMMY	Tommygun	TIME	Zeit wird beschleunigt/verlangsamt
SMILEYNOMORE	Elephant Gun	DARK	die Grafiken werden noch düsterer
SUNOFGOD	Lichtemitter		
IAMAWIMP FORTHIS	100 Patronen		
RECHARGE	volle Taschenlampenbatterie		
THEDOGFARTED	Gasmasken		
ICANSEE	Nachtsichtgerät		

Hier sind noch ein paar Recorder-Einstellungen:

Forest Noise-Recorder:

Bass 2, Treb 5, Freq 3, Pitch 4, Rev

Mary Brown-Recorder:

Bass 4, Treb 2, Freq 5, Pitch 2, Forward

Metal Gear Solid

Das Spiel wird mit dem Kommandozeilenparameter **-cheatenable** gestartet, woraufhin folgende Tasten neue Funktionen haben:

F2	Unverwundbarkeit	F6	Vogelperspektive
F4	unbegrenzte Munition	F7	schneller Levelstart
F5	normale Ansicht		

Hier noch ein paar allgemeine Tipps:

Unbegrenzte Munition:

Spiele Sie das Spiel durch, ohne sich bei der Folter auf Ocelot einzulassen. Danach bekommen Sie ein neues Savegame, in dem Sie über unbegrenzte Munition verfügen.

Unsichtbarkeit:

Spiele Sie das Spiel durch und gehen Sie bei der Folter einen Pakt mit Ocelot ein. Dadurch erhalten Sie ein neues Savegame, in welchem Sie unsichtbar sind.

Neue Texturen:

Spiele Sie das Spiel auf beide oben erwähnte Arten durch. Starten Sie dann ein drittes Spiel und spielen Sie sich zu der Stelle, an der Sie Ninja bekämpfen müssen, *ohne* jedoch die Klamotten für Unsichtbarkeit oder unendliche Munition zu tragen. Wenn Sie das korrekt gemacht haben, trägt Ninja rote Kleidung statt blauer und Sie bekommen ebenfalls einen Satz neuer Kostüme sowie ein Bonus-Musikstück.

Wizards & Warriors

Unbegrenztes Gold erhält man auf folgende Art und Weise: Man merkt sich den Wert des vorhandenen Geldes, speichert ab, verlässt das Spiel und rechnet den Wert in die Hexadezimalschreibweise um. Dann öffnet man das Savegame in einem Hex-Editor (**vorher Backup machen!**), vertauscht Low- und Highbyte und sucht nach eben diesem Wert, der in unmittelbarer Nähe der Zeichenkette „Bag Of Gold“ stehen müsste. Diesen Wert vertauscht man einfach mit „FF FF“, speichert und lädt das Savegame im Spiel.

Wanted: Tipps & Cheats & Lösungen

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 kopierten bzw. abgeschrieben 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. spieletipps@pcjoker.de**

Produktinfo 058

MENSCH ÄRGERE DICH!



**DEUTSCHE
VOLLVERSION**

Erleben Sie "Mensch ärgere Dich!", ein beliebtes Brettspiel, einmal ganz anders.

Auf vier verschiedenen Grundbrettern, liefern sich je nach Ihrer Wahl Original- oder Ritterfiguren den Kampf um Sieg oder Niederlage. "Mensch ärgere Dich!", ist ein garantiertes Spielvergnügen für ein bis vier Spieler, oder gegen den Computer.



"Mensch ärgere Dich!" erhalten Sie bei allen größeren Kaufhausketten, im gut sortierten Fachhandel oder direkt auf unserer Homepage!



MAGNUSOFT®
©2000 Magnussoft®

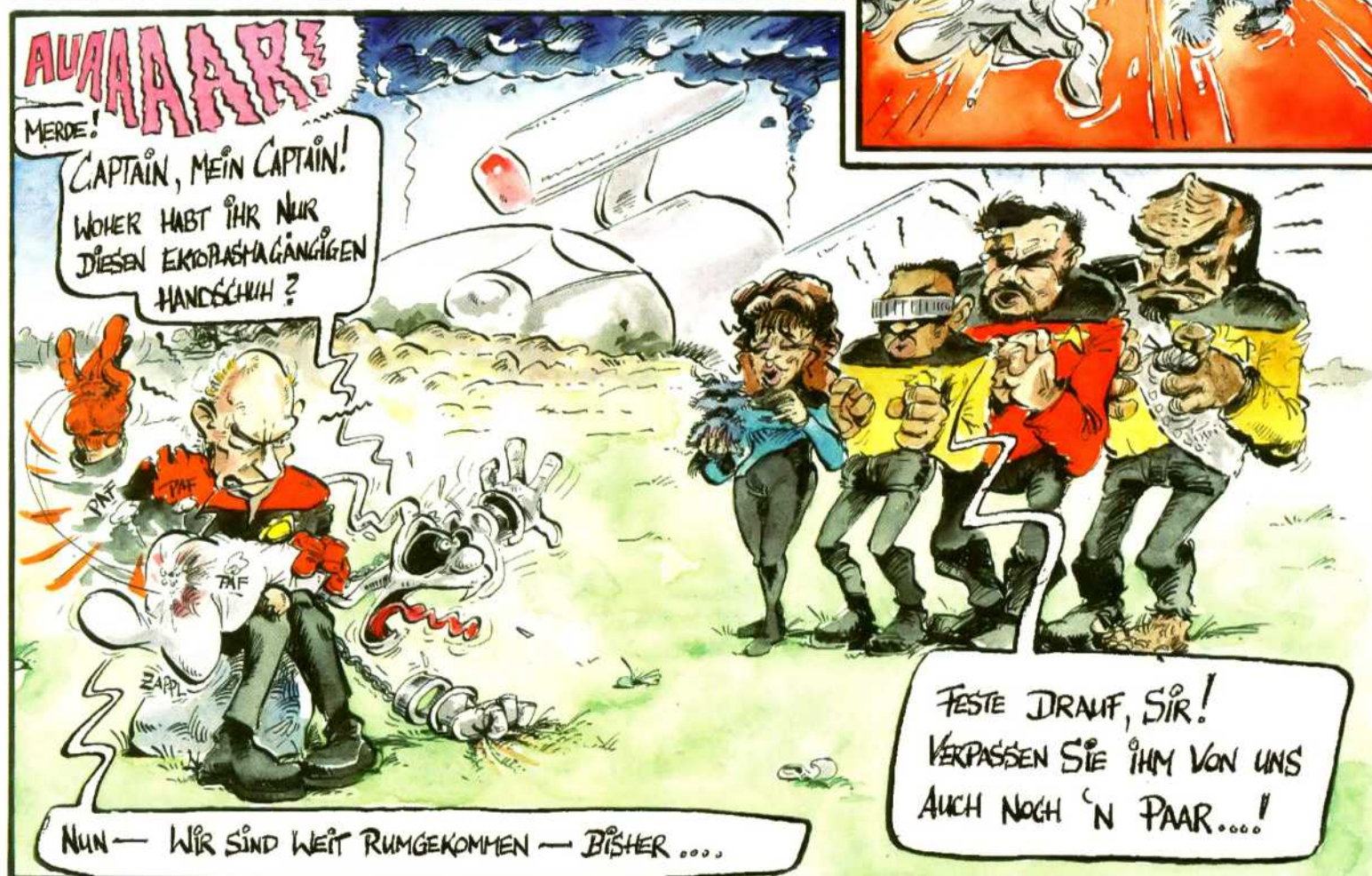
www.magnussoft.com

Alle Tipps ab Heft 3/99 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
Blair Witch Volume One	11/00	Cheats
Braveheart	10/99	Cheats
Bundesliga Stars 2001	11/00	Tipp
Business Tycoon	7/00	Cheats
Caesar 3	3/99	Cheats
Carnageddon TDR 2000	11/00	Cheats
Carnivores 2	1/00	Cheats
Civilization: Call to Power	6/00	Cheat
Cold Blood	11/00	Lösung
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
Deus Ex	9/00	Lösung/Cheats
Deus Ex	10/00	CD Lösung
Deus Ex	11/00	Tipp
Devil Inside	8/00	Lösung
Diablo 2	9/00	Lösung
Diablo 2	10/00	CD Lösung
Diablo 2	11/00	HEXerei
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
Freospace 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
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 der Ameisen	11/00	Lösung
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
Klingon Academy	11/00	CD Lösung
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
Moorhuhn 2	11/00	Tipps
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 2000	1/00	Tipps
NHL 2000	6/00	Cheats
Nocturne	1/00	Cheats
Nox	5/00	CD Lösg./Cheats
Outcast	8/99	Tipps
Outcast	9/99	CD Lösg./HEXerei
Planescape Torment	4/00	CD Lösung
Planescape Torment	6/00	Tipp
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.	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: New Worlds	11/00	Cheat
Star Trek: Starfleet Command	11/99	Cheats
Star Trek Voyager: Elite Force	11/00	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
Sudden Strike	11/00	Lösg./Cheats
Superbike 2000	8/00	Cheat
Supreme Snowboarding	5/00	Cheats
SWAT 3	2/00	Cheats
Sydney 2000	11/00	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	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
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Demo)	11/00	Tipp
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
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



■ Charakterköpfe

Ich bin jetzt seit zwei Jahren Joker-Leser und habe seitdem keine einzige Ausgabe wirklich schlecht gefunden. Ich würde gerne mal euren Layouter kennen lernen, den könnten wir gut bei unserer Schülerzeitung gebrauchen! Auch die Redakteure wie z.B. Fußball-Steffen oder Richy der Shadowman sind Personen, mit denen man sich durchaus anfreunden kann. Ich wollte außerdem noch sagen, dass du, Ghost, ein absoluter Zyniker, und zwar der beste bist – das finde ich ausgezeichnet. Über deine Leserbriefseiten lache ich mehr als über Stefan Raab und Harald Schmidt zusammen.

Gordian Ezazi, E-Mail: daria.ezazi@gmx.de

Ich bin ein Zyniker, aber unser Chefredakteur ist ein freundlicher Kerl? Darüber müsste selbst Harald Raab (oder wars Stefan Schmidt?) lachen!

■ Rattenscharf

Hallo, Joker-Schergen, bei der Neugestaltung eures Hefts stößt mir eine Sache leider mehr als übel auf: Nix gegen Space-Rat, aber wo sind die Penny Arcade Strips abgeblieben? Wird der gemeine Leser als dieser Perlen der abendländischen Kultur unwürdig erachtet? Hat Microsoft Amerika gekauft und Bill als Kaiser der USA und Administrator von Kanada jede Form von Humor verboten – damit man nur noch über seine Betriebssysteme lacht? Oder war euch die Sprache für Otto Normalleser zu englisch?

Toaster, Anschrift liegt der Redaktion vor

Alles wahr: Bill regiert die Welt und die Penny Arcade Strips sind in ihrem Humor zu sophisticated, um übersetzt zu werden. Du findest sie aber weiterhin (drei neue Strips pro Woche) im Internet unter der Adresse www.penny-arcade.com



■ Der Nostalgiker

Es ist euch gelungen, ein fast perfektes Spiele-Mag auf die Beine zu stellen! Schon der erste Blick ins Inhaltsverzeichnis machte mir klar, dass sich einiges geändert hat: diese Übersichtlichkeit, super! Der Höhepunkt für mich als einen der so genannten Nostalgiker war aber der Moment, in dem ich den ersten Space-Rat-Comic fand. Ich habe diese Strips schon in der ASM geliebt; dass ihr sie jetzt abdruckt, finde ich extraklasse.

Ingesamt ist die Mischung, die ihr gefunden habt, sehr stark. Ihr solltet aber doch das Joker-Konterfei irgendwo auf dem Cover unterbringen oder das Mag gleich in PC-Space-Rat umbenennen. Und opfert doch bitte wieder eine Seite pro Heft für die Vorstellung eines Spieleklassikers, damit ich weiterhin in Nostalgie schwelgen kann.

Markus, E-Mail: DerCommander77@aol.com



Der Relaunch ist ein voller Erfolg: Fast doppelt so viele verkaufte Hefte wie zur Vornummer, positive Leserresonanz ohne Ende – mehr dazu auf Seite 242, alle übrigen sind für aktuelle Tagesthemen reserviert.

Mit der nächsten Ausgabe bieten wir dir auf der Begleit-CD Nostalgie pur: die Vollversion des großen Rolli-Klassikers „Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge“ als Bonus zur ausstehenden Earth-Kampagne!

■ Geschenk!

Grüß Gott Sehr Geehrter Herr – PC-Joker-Heft-Spiel-Magazines Entschuldigen und Verziehen Herzlichs möchte Sie mir bitte Ich habe eine grosse bitte an Sie Gestatten Sie Kann ich um bitte Können Sie mir helfen herzlich möchte ich Dich bitten wenn es nur möglich ist bitte sehr zuschicken Sie mir nach Polen einige any Old magazines Journalux PC. Joker-Heft. Ich Interessire mich fur die Musikkultur un in Und Technic progres Technical-Deutschland

Sehr Geehrter Herr Redaktion Unentgeltlech zuschicken den Polonischen Geld kann ich Ihnen nicht zu schicken bitte sehr zuschicken – Gratschen Magazines – Danke sehr – Herzlichen dank Mit herzliche und dankobare, Wir wünschen Ihnen noch alles Gute für weitere Gesundheit und verbleiben und eine bessere bessere Zukunft fur ganz Deutschland Mit freundlichen Grußen Aus Polen Ihre Freund – Große Sympathie für den Sehr Geehrter Herr Redaktion bitte sehr Können Sie mir helfen Danke sehr bitte mir verziehen für meine mutig.

Herzlichst Ihr J. Kuziola / Polen

Ist der Schrieb nicht einfach göttlich? Und derselbe Kauderwelsch liegt uns nochmals in einer stilistisch interessanten Mixtur aus Englisch, Polnisch und Deutsch vor! Der Mann hat sich eine Belohnung verdient, ein Carepaket mit Joker-Ausgaben ist unterwegs.

■ Geschenk ist noch zu teuer?

In eurer letzten Ausgabe schreibt ihr in einem Artikel über Windows Me, beim Neukauf eines PCs bekäme man das aktuelle Betriebssystem gratis. Das ist doch Unsinn! Für jede Windows-Installation, egal ob vom Fachhändler oder bei Aldi, werden ein

paar Mark nach Redmont überwiesen. Natürlich merke ich davon nix, denn ich zahle ja als Endkunde einen Gesamtpreis, in dem (zumindest bei PCs von der Stange) auch nicht jeder Baustein extra aufgeführt wird. Aber ihr könntet genauso gut schreiben: „Den neuesten AMD-Prozessor gibts beim Kauf eines Rechners gratis.“

Ralph Ernst, E-Mail: ralph@bodo.ct.chemie.tu-darmstadt.de

Du hast natürlich Recht, bist aber ein alter Wortklauber: Klar, dass Microsoft nichts zu verschenken hat; ebenso klar, dass bei einem Auto nun mal „kostenlos“ das Lenkrad dabei ist. Und im Prinzip halten wir vorinstallierte Betriebssysteme für eine kundenfreundliche Einrichtung beim Neukauf eines Rechners. Trotzdem werde ich Jack als Autor des Artikels gerne von dir ausrichten, dass er das nächste Mal gefälltigst „ohne Aufpreis“ zu schreiben hat.

■ Flat-Flop

Ich könnte euch jetzt den ganzen Tag loben (mittlerweile versuchen sogar ehemalige Joker-Verächter mein Heft auszuleihen ohne es zurückzubringen!), aber eigentlich wollte ich über was anderes reden, nämlich über die Flatrate-Pleite. Übel, übel: Als ich im September meine ISDN-Anlage bekam und zum ersten Mal das grelle Licht des Internets erblickte, sprang ich sofort auf die Flat von Versatel/Sonnet an. Welch Vergnügen, wenn auch ein sehr kurzes – keine drei Wochen, dann wurde das Angebot eingestellt. Daraufhin wechselte ich zu NGI: zwei Wochen! Sehr ärgerlich, doch die Schuld an der Misere trifft jeden Einzelnen...

1. Verbraucher, die wirklich gnadenlos und ohne Rücksicht die Flat als echte Standleitung missbrauchen.
2. Provider, weil sie fast nichts richtig kalkuliert, sondern aus Angst, Kunden zu verlieren, lieber das Blaue vom Himmel versprochen haben.
3. die Telekom, die ihr Monopol schamlos ausnutzt und dabei sogar wettbewerbswidrig handelt.
4. Regulierungsbehörde und Regierung, weil sie mal wieder nichts Richtiges zustande bringen.

Ich jedenfalls bin erst mal zu „T-Offline“ gewechselt. Zumindest so lange, bis auch die den Laden dichtmachen...

E-Mail: gnuurzz@hotmail.com

Leider gibt es dem wenig hinzuzufügen, denn auch andere Flatrates wie z.B. die von Erotikwelt Online/MIC haben zwischenzeitlich die Schotten dichtgemacht. Das Schlimmste dabei ist, dass bei den Pleiten wohl viele Kunden auf ihren geleisteten Vorauszahlungen sitzen bleiben.

■ Der Amigo

Woran denkt man, wenn man als Besitzer eines exotischen Systems von Freunden auf einen Artikel in PC Joker hingewiesen wird? Zunächst einmal nicht daran: Sie nennen korrekte Fakten zum Amiga und weisen auch auf die tatsächliche Situation hin – wow, danke! Das Einzige, über das ich mich beschweren könnte, ist die Anmerkung, dass die frühen Amigas 16-Bit-Rechner waren. Denn schon die ersten Modelle waren bereits 16/32-Bit-Zwitter. Doch wir wollen mal nicht übertreiben...

■ Leser fragen Hersteller

Stunden der Wahrheit

Ich habe mir *NHL 2001* in Deutsch gekauft. Wenn ich jetzt übers Internet spielen will, heißt es, dass es bereits ein Update gibt und man dieses vorher installieren muss. Starte ich jedoch den Download, steht da, dass das acht Stunden dauert...

Rainer Bures, E-Mail: rainer.bures@siemens.at

Leider ist es zur Zeit nicht möglich, über EA.com („Match Maker“) online zu spielen. Die Meldung, dass dafür ein Update erforderlich sei, ist zwar korrekt, allerdings kann man als Besitzer des deutschen Spiels diesen Service ohnehin noch nicht nutzen. Es ist aber möglich, ein Partie über eine individuelle Internetverbindung einzurichten, solange beide Teilnehmer die gleiche Version der Software nutzen. Wir arbeiten fieberhaft an der Lösung des Problems und werden die Fans schnellstmöglich über Änderungen informieren.



Bernd Reinart, Electronic Arts

Leider entspreche ich nur dem unteren Ende der Amiga-User-Skala, was bedeutet, dass ich noch mit einem 50-MHz-System lebe. Doch 80 MB RAM sorgen dafür, dass ich ohne Weiteres chatten kann, während ich Poster drucke (ein A2-Drucker sollte Standard sein) und nebenbei CDs aus MOD-Dateien erzeuge – vom gleichzeitigen FTP-Download ganz zu schweigen. Nach Erzählungen genervter PC-Besitzer (genervt von mir und meinem ziemlich problemfreien Computertag) ist das für zehnmals schnellere PCs immer noch ein ziemliches Problem. Derzeit warte ich darauf, dass unser Ortsnetz DSL-tauglich wird. Doch vermutlich wird eher ein neuer Amiga erscheinen, als dass die Telekomiker das hinbekommen – soll mir recht sein.

Rüdiger Uwe Leibrandt, Am Hang 6, 27356 Rotenburg, E-Mail: ruediger.leibrandt@gmx.de

Sie trauen den Veteranen der Redaktion von Deutschlands populärster Zeitschrift für den Amiga keine korrekten Fakten zu? Kein Wunder, dass dieser Rechner (und mit ihm der Amiga Joker) ausgestorben ist! :-)

■ Noch'n Amigo

Schönes Amiga-Special, wenn auch etwas knapp. Sehr witzig waren die Porträts der ehemaligen Joker-Redakteure: Man hat im Laufe der Zeit doch glatt vergessen, wie Martin Schnelle oder Joe Nettelbeck in jüngeren Jahren ausgesehen haben!

Jürgen Beck, E-Mail: Bobic@t-online.de

Extra für dich mit freundlicher Genehmigung des jetzigen Chefredakteurs bei PC Player: Manfred Duy in seiner Zeit vor dem Joker!



Reaktionen auf den Relaunch

Ich habe heute die neue „Revision“ des PC Joker bekommen und muss sagen, ihr habt den Vorsprung gegenüber eurer Konkurrenz nochmals ausgebaut. Weiter so!

Dirk Wojczews, E-Mail: GigPentium3@gmx.de

Ihr habt das Heft noch besser gemacht, obwohl es schon das beste war. Genau so stelle ich mir Journalismus über das heimische Spielvergnügen vor: gute Vollversionen, aktuelle Demos, Patches und Goodies, viel Vorabinformation zu kommenden Highlights (besonders „Nachgehakt“ gefällt mir) und kompetente Tests, derentwegen ich noch nie einen Fehlkauf getan habe.

E-Mail: Capemenace@gmx.de

Das neue Layout ist super: freundlich und übersichtlich, also genau so, wie es sein sollte. Einzig und allein das geänderte Logo stört.

Carsten Eggers, E-Mail: carsteneggers@talknet.de

Ich lese zwar schon seit einigen Jahren euer Mag regelmäßig, aber eine so perfekte Ausgabe wie die 11er habe ich noch nie gesehen! Klar, zu einem Jubiläum gehören schöne Sachen, aber dass ihr gleich so aufdreht? Der doppelte Umfang bei gleich guter Qualität, die neu (und besser) gestaltete CD 2, der klarere Schriftzug, all das macht euch zum Favoriten in der ganzen Szene – Gratulation!

PS: Meine Eltern wollen mir fürs nächste Jahr den Joker abonnieren, da sie euch als „hervorragende Bildungseinheit“ betrachten.

Christoph Känel, E-Mail: chrigi_k@bluewin.ch

Hey, der neue PC Joker ist ja echt klasse geworden! Freue mich schon besonders auf die nächste Ausgabe mit der Vollversion von *Earth 2150* – das ist doch hoffentlich kein verspäteter Aprilscherz? Macht weiter so!

Cosmic, E-Mail: Cosmic.NRG@gmx.de

Die neue Ausgabe hat mich so umgehauen, dass ich vor lauter Vorfreude auf die kommenden Hefte meine Kinnlade nicht wieder hochklappen kann. Sieht zwar bescheuert aus, aber das Zähneputzen fällt mir jetzt viel leichter...

Anti, E-Mail: esen@ngi.de

Ich wollte anlässlich eures neuen Hefts etwas Kritik loswerden:

- 1) Die Seiten mit den Cheats sind sehr unübersichtlich.
- 2) Ich musste mich ja glatt schämen, als ich das Heft gekauft habe, weil (wieder einmal) Lula auf dem Cover prangte!
- 3) Doppelter Umfang, pah – das meiste ist doch Werbung.

Fabian Löwer, E-Mail: fabianloewer@firemail.de

Alle Achtung: Euer neues Layout sieht echt geil aus, das Heft ist wortwörtlich voll fett. Well done!

E-Mail: a_brachhold@hotmail.com

Obwohl ich kein Abo habe, bin ich seit '96 treuer Joker-Leser. Zum einen natürlich wegen der guten Berichterstattungen und der Tests, auf die ich mich bisher (fast) immer verlassen konnte. Aber auch deshalb, weil sich PC Joker durch gemäßigt Anzeigenaufkommen von vergleichbaren Mags abgehoben hat. Nun haben sich die Befürchtungen von Tobias (Leserbrief „Vorschusslorbeeren“, PC Joker 11/00) bewahrheitet: Auch ihr ballert das Heft mit unverhältnismäßig viel Werbung zu; statt der 27 ganzseitigen An-

zeigen in Ausgabe 10 waren es inklusive der Beihefter 89 Werbe-seiten! Ich weiß, dass ihr auf Anzeigen angewiesen seid, um den Preis zu halten, aber da habt ihr übertrieben.

Lothar Rost, E-Mail: lrost@rz-online.de

Gegenüber den Vornummern wurde der Gesamtumfang um 128 Seiten erweitert, was einem Plus von 66 redaktionellen Seiten entspricht – zum gleichen Preis, was kann daran verkehrt sein?

Bei den meisten ist „dick“ nur fett, aber beim Joker ist es echter Muskelaufbau: Prima, dass das Heft noch besser wurde!

Lanny, E-Mail: LanzEckstein@gmx.de

Das neue Heft ist ja ein richtiger Brocken geworden, allerdings gibts da auch einen Nachteil: Wenn ich den ganzen Monat brauche, um eure Artikel zu lesen, wann soll ich dann die Vollversion spielen?

Michael Fügemann, Köln, E-Mail: Michael.Fuegemann@lgm.de

PC Joker ist einfach super und mit dem neuen Design unschlagbar. Macht weiter so!

Walter Hirsch, E-Mail: Walter.Hirsch@t-online.de

Mein herzlichstes Beileid zum Tod des PC Joker, alles Gute zur Geburt vom „PC Einheitsbrei“! Wo bitte schön ist im neuen Look der viel beschworene Wiedererkennungswert? Hätte ich kein Abo, würde ich nur noch etwa jede vierte Joker-Ausgabe kaufen: Da sich das Heft äußerlich kaum noch von der Konkurrenz unterscheidet, wäre es dem Zufall überlassen, welches Magazin gerade in meinem Einkaufswagen landet...

Ein weiterer Punkt ist das Inhaltsverzeichnis. Es macht wirklich keinen Spaß, sich durch dieses neue Schwarzweiß zu arbeiten – hat euch etwa jemand die Farbe geklaut? Das Lob für den Inhalt (nicht das Inhaltsverzeichnis) entnehme bitte einem der anderen Briefe, ich stelle lieber noch eine Frage: Wenn Leute glauben, euer Mag hieße „PC Heft und Spiel“, warum habt ihr dann nicht einfach den alten Joker-Schriftzug vergrößert? In tiefer Anteilnahme, Skoddie, E-Mail: Skoddie@web.de

Ich möchte mich dafür bedanken, dass ihr noch einen „allerletzten“ Amiga Joker gebracht habt. Ich werde in vier Wochen 33 Jahre alt, habe natürlich meine ersten Videospielgeschenke an VCC und Konsorten erprobt. Nun bin ich mit meinem PC einigermaßen zufrieden, doch die alten Amiga-Zeiten möchte ich niemals missen. Euer neues Layout gefällt mir übrigens ausgesprochen gut, der Heftumfang sollte so bleiben. Diejenigen, die sich darüber beklagen, dass sie ihren geliebten PC Joker nicht mehr am Kiosk finden, sollten ganz einfach ein Abo abschließen. Ich hatte jedenfalls keine Probleme mit dem Wiedererkennen...

Jörn Dittmer, E-Mail: easydittmer@compuserve.de

Weiter so! Ich finde es auch gut, dass ihr mal wieder über den Amiga berichtet habt. Wird es vielleicht doch eine Amiga-Joker-Wiedergeburt geben?

Guido, E-Mail: eternal-darkness@gmx.de

Sorry, das Special in Heft 11/00 war wie gesagt der endgültig letzte Amiga Joker.

■ Der Spötter

Lieber Ghost, ich halte es für moralisch nicht vertretbar, dass du dich über die Sorgen anderer lustig machst, wie beispielsweise in deiner Antwort auf den Leserbrief „Hardware von gestern“ in Ausgabe 10/00! Ich selbst habe folgendes Problem: Ich habe einen DVD-Player auf das Gehäuse meines VC-20 geschraubt, aber er funktioniert nicht. Liegt es vielleicht am Mousepad?

Mombasa Joe, E-Mail: MombasaJoe@aol.com

Am Mousepad? Lächerlich: Du hättest Player und Gehäuse verleimen müssen, da zu Zeiten des VC-20 die Schraube noch gar nicht erfunden war!

■ Ei freilich!

Ich lese den Joker nun schon seit geraumer Zeit und habe etwas daran auszusetzen: In jeder, wirklich jeder Ausgabe kommt in jedem zweiten Artikel das Wort „freilich“ vor. Erinnerst mich irgendwie an meinen Opa, bei dem fing auch jeder zweite Satz mit diesem Wörtchen an. Seid ihr auch schon so verkalkt? Sind die Fotos der Redakteure etwa gefälscht? Ist der Joker ein Rentnermagazin? Schließlich schimpft ihr euch ja selbst das „erfahrenste Spiele-Magazin Deutschlands“ ...

Sharookan, E-Mail: sharookan@firemail.de

Freilich sind wir das erfahrenste Mag, freilich nicht verkalkt. Waren das jetzt drei freilichs in zwei Sätzen, oder was? Warte, ich frag mal meinen Opa. Mist, geht gerade nicht: Michael ist beim Liften und hilft nachher Gvatter Richy beim Retuschieren der Fotos. Freilich nur, wenn der nicht wieder mit seinem Rollstuhl über Steffens dritte Zähne gebrettert ist und das Geräusch nun für einen Soundeffekt der neuesten F1-Simulation hält...

■ Patch-Work

Mit einiger Verwunderung habe ich die Besprechung von *Play the Games Vol. 3* gelesen. Die Wertung mit 92 Prozent entstand wohl auf Basis der originalen Tests der in dieser Sammlung vertretenen Spiele. Klar, bei diesen Besprechungen konnten die Patches noch keine Rolle spielen. Ein Jahr nach der Veröffentlichung der Titel müssten sie aber schon bei der Bewertung mit einfließen: „Outcast“ mag vom Spielwitz her eine tolle Sache sein, wenn man aber mit mehr als zehn Patches nachbessern muss, dürfte die schlichte Übernahme der alten Wertungen kaum genügen!

Richtig übel nehme ich euch, dass ihr mit keinem Wort auf diese Problematik eingegangen seid. Dass man hier bis zu 60 MB an Patches nachladen muss, will man alle Spiele nutzen, ist ein dicker Hammer! Entweder könntet ihr angeben, wozu es welche Patches gibt und wie man sie erhält, oder ihr packt sie gleich auf eure Cover-CD. Diesen Service solltet ihr euch dann aber von den Herstellern bezahlen lassen – schließlich ist es nicht eure Schuld, wenn andere schlampig arbeiten.

Erwin aus Reutlingen, Anschrift liegt der Redaktion vor

Auf der Begleit-CD findest du regelmäßig Patches zu aktuellen Games, die Zusammenstellung erfolgt nicht nach den gleichen

Kriterien wie denen der Hersteller einer Compilation – vermutlich haben wir also alle gewünschten Software-Flicker bereits einmal verarbeitet, guck mal in den Patch-Index auf CD 2. Das ist natürlich keine Entschuldigung für die Nichterwähnung der Problematik im Test, dafür haben wir eine andere: Es ist in der Praxis einfach nicht machbar, 15 (längst im Heft abgefeierte) Titel, wie sie in „Play the Games Vol. 3“ enthalten sind, nochmals zu installieren und auszutesten. Die Wertung bezog sich somit in der Tat rein auf das Preis-Leistungs-Verhältnis, doch werden wir deine berechnigte Kritik in Zukunft berücksichtigen, so gut es geht.

■ Silikon im Hirn

In Ausgabe 11/00 schreibt ihr im Bericht über Intel: „Es scheint förmlich nach Silikon zu riechen [...] Der Grundstoff für jeden Computerchip ist hier allgegenwärtig.“ Na, Freunde der Sonne, das war ja wohl nichts!

Also in meinen PC kommt nur Silizium, kein Silikon. Zu euren Gunsten will ich mal annehmen, dass es ein beabsichtigter Gag war – andernfalls müsste ich mein Abo auf der Stelle wegen Inkompetenz kündigen.

Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

Natürlich hast du Recht mit der Annahme, dass es sich bei dem Einstieg in den IDF-Artikel um ein Wortspiel (Silizium = engl. Silicon) gehandelt hat – ursprünglich mal. Leider ist in der Schlussredaktion die erklärende Klammer beim Kürzen unter den Tisch gefallen und der Text vom verantwortlichen Redakteur nicht mehr gegengelesen worden. Das kommt davon, wenn man sich während der Red-Schlussphase auf Auslandsterminen rumtreibt...

■ Gut getippt

Tut mir leid, dass ich mich beschweren muss, aber der Fehler, den ich in eurer neuesten Ausgabe im Bericht über das Expansion-Set zu *Diablo 2* gefunden habe, war zu schwer, um ihn einfach so hinzunehmen. Bei dem Screenshot in der Mitte steht, das Bild stamme vom Anfang des ersten Aktes – ich würde aber eher auf Lut Gholein (im zweiten Akt) tippen.

Malte Mensching, E-Mail: malte_mensching@hotmail.com

Richtig getippt. Ein klassischer Tippfehler...

■ Ab mit der Post

Weil Eigenlob stinkt, verbietet es schon meine empfindliche Nase, auch nächsten Monat ein Viertel dieser Seiten mit Glückwünschen zum Neustart von PC Joker zu füllen. Ich bin also wieder ganz auf Fragen, Wünsche, Anregungen und Meinungen angewiesen. Zuschriften, die nicht von allgemeinem Interesse sind, werden von der Redaktion persönlich beantwortet, sofern ausreichend RÜCKPORTO (aus dem Ausland: internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender lesbar ist. Bei Abdruck unterschlagen wir Letzteren auf ausdrücklichen Wunsch, ansonsten sollen veröffentlichte E-Mail- oder Postadressen dabei helfen, den Kontakt unter den Lesern zu fördern. Mit gutem Beispiel vorangehend, hier meine Anschrift:

**Joker Verlag • „Ghostwriter“
Max-Loidl-Weg-4 • D-85598 Baldham
E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de**

Impressum



Herausgeber

Michael Labirfer
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 Schober
Verkauf/Beratung



Dorothea v. Pronay
Anzeigen-Disposition

Marketing/ Vertrieb

Abonnements

Tel.: 08106/899601



Brigitte Schedel



Regine Neillissen

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

„Battle Isle: Der Andosia Konflikt“, Blue Byte
Prolit Studio

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Textkorrektur

Mina Piske, Andrea Hesse

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 Echting
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/00
106.920



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 Rechten
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muss das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in PC Joker.
Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt
eingesandte Manuskripte wird keine Haftung
übernommen. Der Verlag behält sich das
Recht vor, Einsendungen im Falle einer 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

Activision	135	188/189
Produktinfo	031	046
Amazon.de		26/27
Produktinfo		008
Ari Data		225
Produktinfo		056
Blackstar Interactive	195	217
Produktinfo	048	054
Blue Byte	139	205
Produktinfo	033	049
Bristein		212
Produktinfo		052
CDV		2
Produktinfo		001
Cypress		165
Produktinfo		039
Cryo/BMS	81	175
Produktinfo	017	043
Davilex		121
Produktinfo		026
Dell Computer		133
Produktinfo		030
Dino entertainment	10	211
Produktinfo	005	051
Egmont		7/9
Produktinfo		004
Eidos	43	109
Produktinfo	011	023
Electronic Arts	33	74/75
Produktinfo	009	016
ELSA AG		179
Produktinfo		044
Game It!	95	100/101
Produktinfo	020	021
Guillemot	183	193
Produktinfo	045	047
Havas	19	113
Produktinfo	006	024
Heart-line		23
Produktinfo		007
Infogrames	65/67/69	88/89
Produktinfo	015	019
Joker Verlag	51/52	145
Koch Media	131	136/137
Produktinfo	029	032
Magix Entertainment	157	196/199
Produktinfo		203
Magnussoft		61
Produktinfo		014
Medien Publikations- und Werbeges. mbH		153
Produktinfo		037
Magnussoft	143	237
Produktinfo	035	058
Medien Publikations- und Werbeges. mbH		168
Produktinfo		041
Multimedia Soft		151
Produktinfo		036
Okay Soft		209
Produktinfo		050
Ravensburger		57
Produktinfo		013
Saitek		173
Produktinfo		042
Software 2000		248
Produktinfo		003
Terratec		167
Produktinfo		040
THQ	37	105
Produktinfo	010	022
Topware	47	163
Produktinfo	012	038
Virgin	83	125
Produktinfo	018	027
Wial		219
Produktinfo		053

Gewinner

Charts

Je einmal Mercedes Benz Truck Racing
erhalten
Ulrich Frede-Wiechers, Salzkotten
Simon Elze, Stuttgart
Ronald Tiede, Hagenow
Otto Mangold, Burglauer
Stefan Martin, Marbach
Je einmal Sudden Strike gewinnen
Elfriede Fenchel, Langen
Florian Barbulescu, Bonn
Jan Rathmann, Bebra
Mathias Schulz, Madsow
Patrick Cordes, Lennestadt
Je einmal Star Trek Voyager: Elite Force
geht an
Jens Risse, Mülheim
Robert Praeger, Berlin
Markus Pavlis, Rodgau
Dirk Knafli, Heiligenhaus
Björn Brender, Köln

Fundstücke

Je eine von Al Lowe handsignierte Joker-
Ausgabe 6/98 senden wir an
Paul Broszczak, Pirmasens
Bernd Creutz, Berlin
Peter Erhardt, Stuttgart
Patrick Hartfil, Duisburg
Andreas Schmitt, Wiesental
Bernd Schmidt, Bergheim
Tobias Scheffel, Taxa
Achim Hoitz, Königswinter
Gerwin Köster, Saulheim
Andreas Henry Schnedl, Graz, Öster-
reich

Borg Cube

Die Voyager: Elite Force Special Edition
bekommt
Dirk Müller, Neu-Anspach

Mitmachen + gewinnen



10-mal Big Brother 2

Unter allen Einsendern verlosen wir:

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
057	058	059	060	061	062	063	064

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: 1. Dezember 2000

Und wieder ein paar Fragen:

- Ich habe diese Ausgabe gekauft wegen
 - ☐ Redaktion ☐ Vollversion ☐ Demos ☐ allen Faktoren
 - ☐ Titelthema, nämlich
 - ☐ kaufe PC JOKER regelmäßig/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 für PC-Spiele
 - ☐ die klassische Spieleschachtel
 - ☐ die kompakte DVD-Box

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 1/2001 erscheint am 5. Dezember



mit 2 CD-ROMs für Demos, Videos, Extras und 2 Vollversionen!



■ Rollenspiel, erster Akt, Vollversion **Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge**

Bonus-Klassiker: DSA ist das erfolgreichste Rollenspielsystem in deutscher Sprache, Attics PC-Umsetzung aus dem Jahr 1992 ein ganz großer Klassiker – die Traumnote von 90 Prozent gab es seinerzeit für dieses Abenteuer in Aventurien! In vier Wochen können Sie erleben, warum... Satte elf Screens für die Charaktergenerierung, zwölf Charakterklassen und mehr als 50 Fähigkeiten machen den Kampf des Helden-Sextetts gegen Orks und andere Monster auch heute noch spielenswert. Sind Sie bereit für zehn beinharte Quests, 52 Städte, 82 Zaubersprüche und taktische Gefechte? Sind Sie bereit für ein Spiel, das Maßstäbe gesetzt hat?

- Originalwertung: 90 Prozent, Hit (PCJ 3/92)
- komplett deutsch für DOS/Win 95/98/Me



■ 3D-Krieg, letzter Akt, Vollversion **Earth 2150: ED-Kampagne**

3D-Echtzeitstrategie: Der Höhepunkt des futuristischen Konflikts von Topware entlässt Sie auf Seiten der Eurasischen Dynastie in 30 prächtige 3D-Schlachtfelder. Wie die beiden Kampagnen auf der aktuellen Begleit-CD ist das umfangreiche Finale eigenständig spielbar und wird mit komplettem Multiplayer-Part für bis zu 15 Taktiker via Netzwerk oder Internet geliefert.

Über die phänomenale Präsentation, die makellose Steuerung, den kernigen Sound und das komplexe Gameplay brauchen wir an dieser Stelle keine großen Worte mehr zu verlieren – 85 Prozentpunkte nebst Hit vor erst einem Jahr sowie die aktuelle Beilagscheibe sprechen für sich!

- Originalwertung: 85 Prozent, Hit (PCJ 12/99)
- eigenständig spielbar und komplett deutsch für Win 95/98/Me

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION



Spiele

Hitman • Mechwarrior 4 • Monkey Island 4 **MEGATEST**
No One Lives Forever • Werner Asphaltbrenner
Siedler 4 **MEGATEST** • Star Trek DS9 • Tomb Raider: Die Chronik

Reportagen

Traumjob Spielentwickler? • Gottes vergessene Games

Game-Profi 2001

Mega-Preisrätsel für Kenner und Könner

Technik

Toptrend: Handy-Gaming • 10 neue Motherboards im Test

Online

Großes Special: Rollenspiele

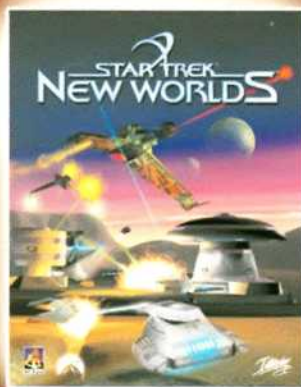


"C&C im Star Trek-Universum"

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.



Küss mich und nenn' mich Pate!



Teigfladen-Akrobaten greifen gern auch mal in den Topf mit den "speziellen" Zutaten.

Eine weiße Wand lockt die Sprayer an wie das Licht die Motten.



Verträumte Trattoria oder kühles Schlipsträger-Ambiente? Beweisen Sie Stil.



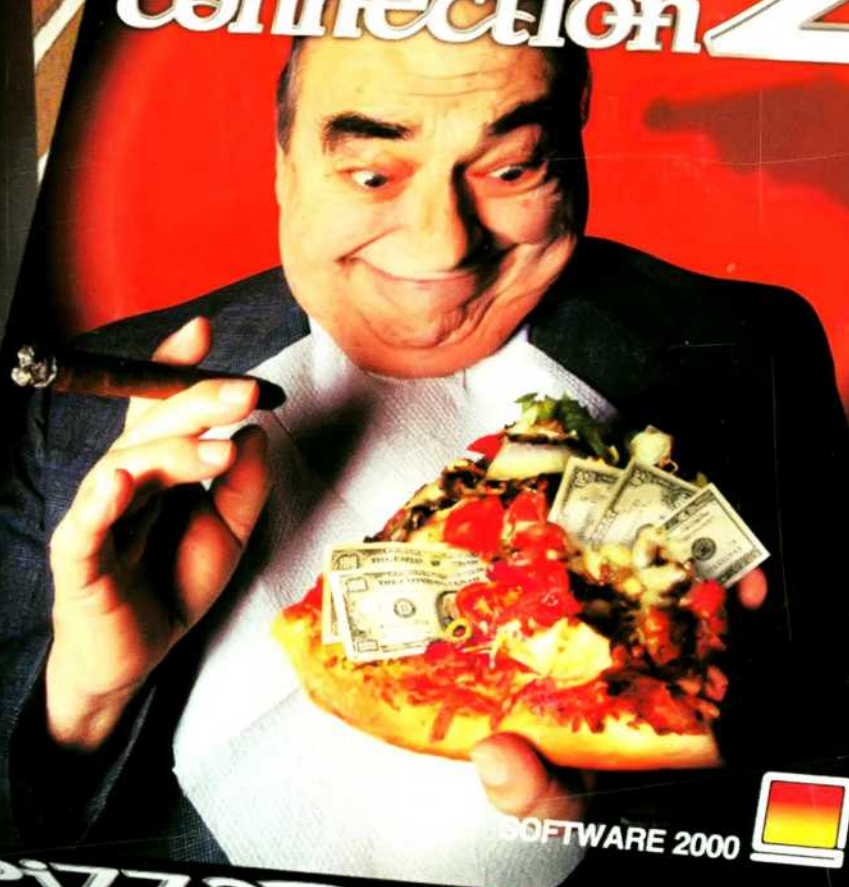
Ein optischer Genuß:
Ein Fenster zum Hof
ist keine Konkurrenz
für diese Aussicht!



Jetzt erhältlich

Mit komplett neuer Grafik,
verfeinertem Gameplay
und vielen neuen Features.

Pizza2 connection 2



SOFTWARE 2000



Pizza2
connection 2



Produktinfo 003

SOFTWARE 2000

