12.000/Dkr 46,00/Ifr 190,00

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 04

2 CD-ROMs mit
2 Vollversionen
Betrayal at Krondor + Minigolf Deluxe

PC Joker Heft & Spiel

4/98
April

JETZT IM TEST

- Battlezone
- Formel 1 '97
- Warhammer: Dark Omen
- Star Trek Pinball
- Dunkle Manöver
- Fighter Ace
- Deadlock 2
- WarBreeds

ALS VORBERICHT

- Might & Magic VI
- Newman-Haas Racing
- Descent: Freespace
- RoboRumble
- Wet Attack

Neuheiten von der Spielwarenmesse

LÖSUNGSHILFEN

- Pandemonium 2
- Granny
- Croc
- Wing Commander Prophecy
- Streets of SimCity
- TOCA u.v.a.

KURIOSE JOYSTICKS

FEINE KONSOLEN

NEUE 3D-BOARDS

FLYING SAUCER



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

ös 57,00/sfr 8,50/hfl 10,60/Lit 12.000/Dkr 46,00/Ifr 190,00

B 12623 E

nur 8,50 DM
mit 2 CD-ROMs

2 Vollversionen
Betrayal at Krondor
Minigolf Deluxe

PC Joker Heft & Spiel

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 04

4/98
April

2 CD-ROMs
mit Sierras Rollenspiel-Hit

2 Vollversionen

Betrayal at Krondor

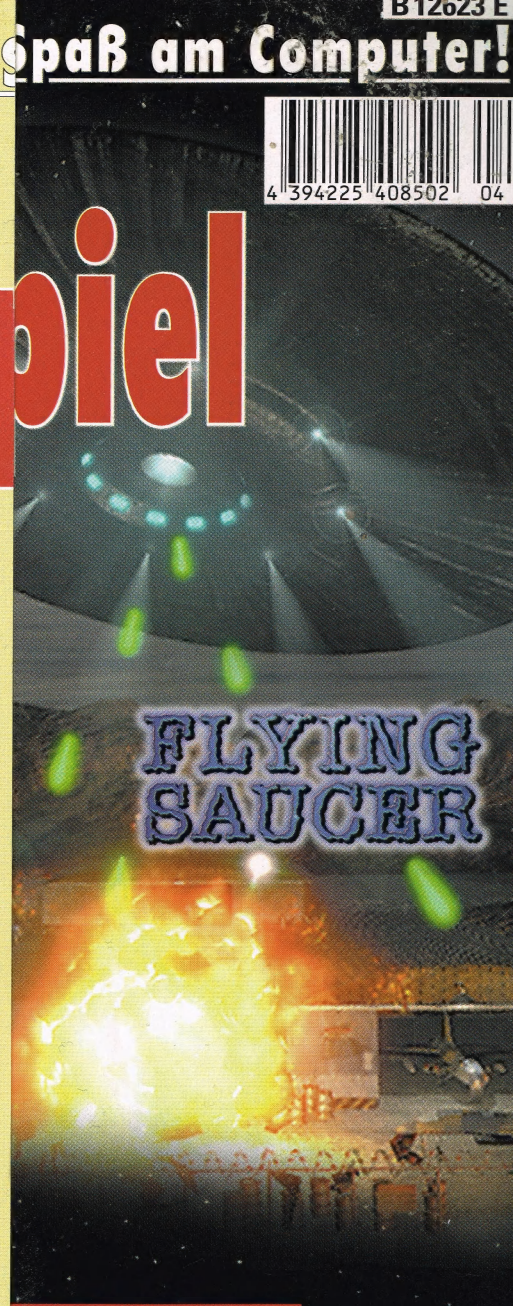
Minigolf Deluxe

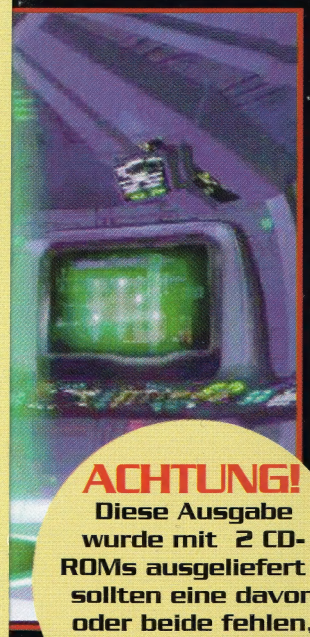
Demos

Ultima IX • Battlezone
Starship Titanic
Gruesome Castle
Warhammer: Dark Omen

Kompetente Tests, aktuelle Previews

Might & Magic VI • Newman-Haas Racing
Descent: Freespace • Warhammer: Dark Omen
Battlezone • Star Trek Pinball • Wet Attack





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

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

SKANDAL: Sex & Gewalt am Computer

HARDWARE: Erste Voodoo 2 Karte im Test

Notice:
This blank page was inserted so as not to confuse the page order of the booklet.

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

VOLLVERSIONEN

Betrayal at Krondor (dt. & engl. Version)

Minigolf Deluxe

DEMOS

Ultima IX

Armored Moon (DOS & Win)

Battlezone

Evolution

Warhammer: Dark Omen

GOODIES

Winzip 95

PATCHES

CART Precision Racing (Update auf Version 1.01)

FIFA 98 (Update auf 1.30)

Panzer General 3D (Update auf 1.02 deutsche & US-Version)

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/98 Betrayal at Krondor/Minigolf Deluxe CD 1

PC Joker Heft & Spiel

4/98 CD 1

WIN 95 & DOS



Betrayal at Krondor

deutsche und englische Vollversion plus Interview & Hints

MINIGOLF DELUXE

Vollversion plus Onscreen-Tutorial

Demos

Ultima IX • Battlezone
Armored Moon (DOS & Win)
Evolution • Warhammer: Dark Omen

DEMOS

Air Warrior 3
Armored Fist 2
F15
Gruesome Castle
Seven Kingdoms (neu)
Seven Years War
Starship Titanic
Uprising

GOODIES

Acrobat Reader (DOS & Win)
DirectX 5 (Win)
Elsa Grafikkartentreiber für Victory, Winner und Erazor
Hexeditoren für DOS und Win
Neuester Norton Anti Virus für Win 95 und DOS
Norton Anti Virus für DOS und Win 3.1
Neueste PC-Dash-Karten
T-Online Software von 1&1 (Win)
Univesa-Treiber (DOS & Win)
Winzip 95

PATCHES

Age of Empires (Update Vers. 1.0a)
Air Warrior 3 (Update Vers. 3.00)
Battlespire (Update Vers. 1.5)
Earth 2140 (Update Vers. 1.71)
Flight Unlimited 2 (Update Vers. 1.03)
I-War (Update Vers. 1.11)
Joint Strike Fighter (Update Vers. 1.1 und Demo-Patch)
Pax Imperia 2 (Update Vers. 1.03)
NBA Action 98 (Update Vers. 1.1)
Riven (Update Vers. 1.02)
Seven Kingdoms (Update Vers. 1.11)
Test Drive 4 (Update Vers. 1.2)
TOCA: Touring Car Championship (Netzwerk- und Grafikkartenpatch)
Tomb Raider 2 (deutsches Update Vers. 1.1)

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/98 Demos, Goodies und Patches CD 2

PC JOKER Heft & Spiel



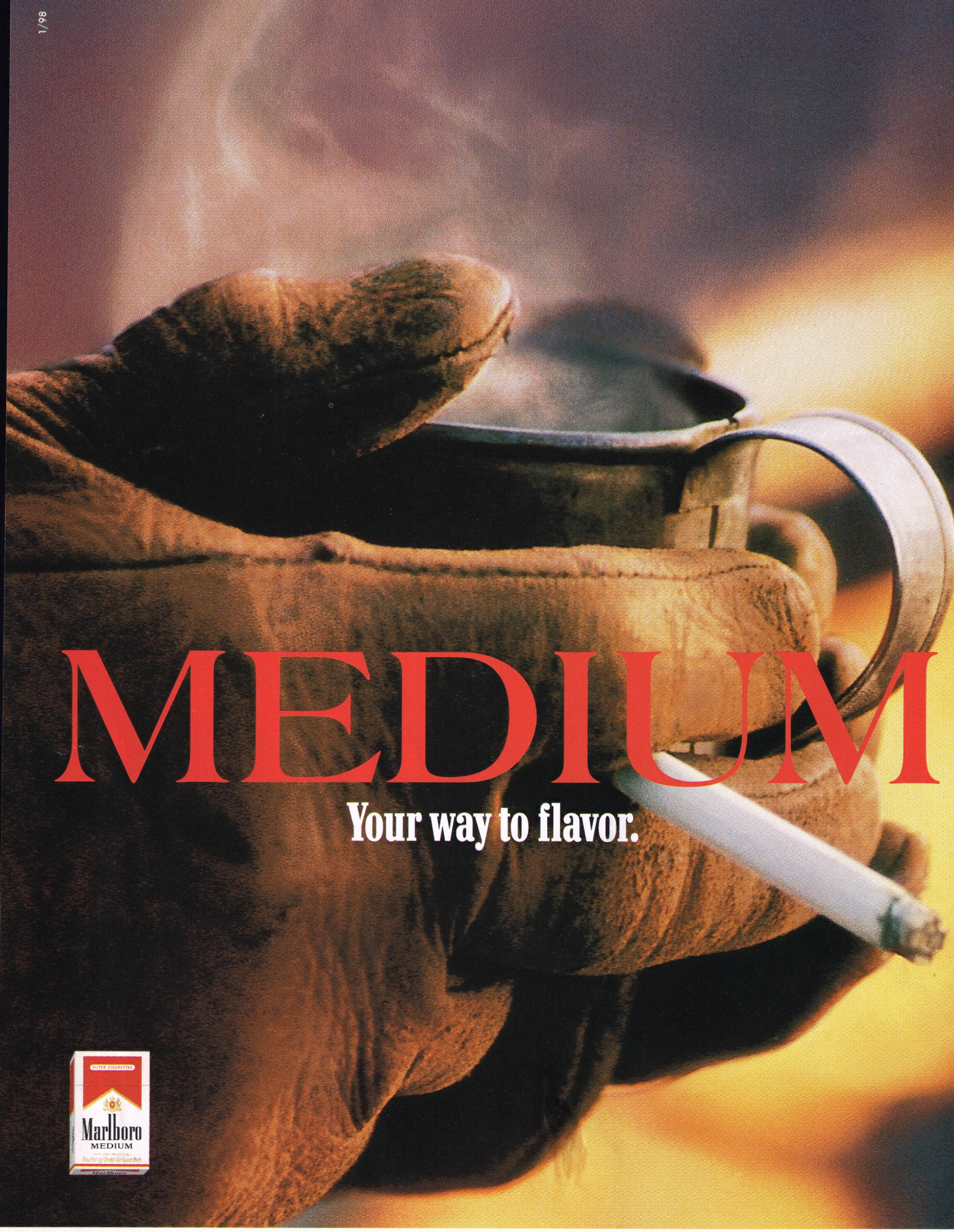
4/98 CD 2

DEMOS

Air Warrior 3
Armored Fist 2
F15
Gruesome Castle
Seven Kingdoms (neue Version)
Seven Years War
Starship Titanic
Uprising

plus PATCHES und GOODIES

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

WER GEWALT SÄT

...wird (einen Protest-)Sturm ernten. Und in der Tat stand auf schwankendem Boden, wer sich jüngst auf id-Softwares neues „Beben" eingelassen hatte. Denn nie zuvor hat die BPjS so schnell auf ein Actiongame mit gewaltverherrlichenden Tendenzen reagiert: Binnen nur zwei Tagen war das Spiel indiziert!

Diese Eile traf so manches Sekundärmedium unvorbereitet. Auch auf unseren Vertrieb prasselten Anfragen von verunsicherten Grossisten nieder, ob der Verkauf der Ausgabe 2/98 denn weiterhin erlaubt wäre. Das war er, denn unser sachlicher Bericht war kaum als Werbung auszulegen. Anders sah es bei einem anderen Magazin aus, das wegen eines Jubeltests von vielen Kiosken nicht mehr oder nur noch unter der Ladentheke abgegeben wurde. Daß da ein meiner Ansicht nach besonders unüberlegter Beitrag zum brisanten Thema ausgerechnet von einem ehemaligen Joker-Redakteur verfaßt war, kränkt mich persönlich: Hat der Junge bei mir denn so wenig gelernt?

Lernen sollten aus der Geschichte aber auch die Hersteller solcher Spiele. Mögen die Programme im Ausland unbeanstandet bleiben, mögen sie kommerziell sogar erfolgreich (kürzlich brach angeblich ein Server zusammen, weil 80.000 Surfer gleichzeitig ein entsprechendes Demo aus dem Internet saugen wollten) sein, in Deutschland wird der Jugendschutz nun mal ernstgenommen.

Ich weiß, das ist für viele Leser ein Reizthema, doch sei mir folgender Denkansatz gestattet: Der immer wieder zitierte Vergleich von Ballerdungeons mit häufig nicht minder brutalen Movies hinkt einfach. Denn erstens ist Gewalt im Film nicht interaktiv, der Zuseher führt sie nicht selbst aus. Zweitens steht sie in einem Kontext zur Handlung – die lächerlichen Hintergrundstories der fraglichen Games sind da gewiß kein Ersatz. Und drittens identifiziert sich der Kinobesucher in aller Regel eben gerade NICHT mit der Person, die sinnlose Gewalt ausübt. Ausnahmen bestätigen die Regel, sind aber meist ebenfalls am BPjS-Index zu finden.

Mit den versöhnlichen Worten, daß an der deutschen Indizierungspraxis so oder so vieles zu verbessern wäre (warum darf z.B. blutrünstiger Müll wie „Postal" nach wie vor frei verkauft werden?), möchte ich das leidige Thema nun beschließen. Ich wünsche Ihnen aber dennoch gewaltig viel Spaß an der neuen Ausgabe!



Ihr Michael Labiner

WER SCHÜTZT DIE JUGEND?

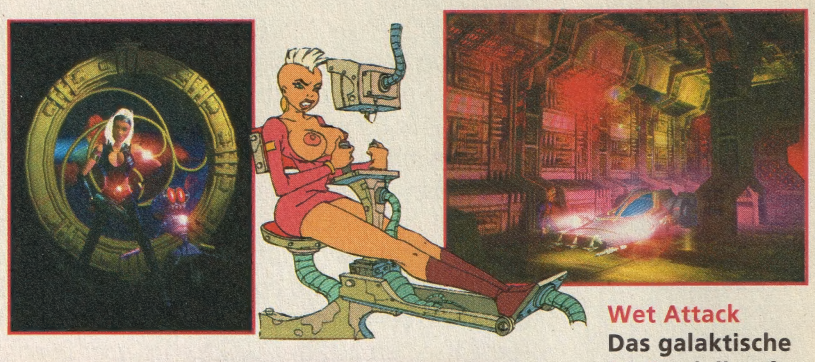
	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Status:	Behörde, rechtsverbindlich	Institution, nicht rechtsverbindlich
Auftrag:	staatlich legitimierter Jugendschutz	Altersempfehlungen für Produkte der Spieleindustrie
Finanzmittel:	Steuergelder	bis zu 1000,- DM Gebühr pro Prüfverfahren
Instrumente:	Indizierung (Verbot der Bewerbung, öffentlichen Auslage und Abgabe an Jugendliche), Weitergabe an Staatsanwaltschaft zwecks Beschlagnahme bei strafrechtlichem Tatbestand	Altersempfehlung (bzw. Verweigerung derselben), Bericht an Hersteller
Aktivität:	nur auf Antrag eines Jugendamtes, Ministeriums oder der Staatsanwaltschaft	nur auf Antrag eines Herstellers oder Vertreibers
Vorgehensweise:	Prüfung im 12er-Gremium (Neufeststellung), 3er-Gremium (offensichtlich schwer jugendgefährdend), Feststellung von Inhaltsgleichheit mit indiziertem Produkt	3 von insgesamt 25 Mitarbeitern prüfen 40 bis 50 Titel pro Woche, jugendliche Spieler werden im Einzelfall beteiligt
Arbeitspensum '97:	26 indizierte PC-Spiele, davon eines beschlagnahmt (zusätzlich: Filme, Videos, Druckerzeugnisse, Tonträger etc.)	822 geprüfte PC-Spiele

PC Joker Inhalt

SEX, GEWALT & SKANDALE

Reißerische Überschrift, dramatische Inhalte: Ein **VERGEWALTIGTES PLAYMATE ALS SPIELHELDIN** schockiert das prüde Amerika, **LADY DI WIRD AM BILDSCHIRM ZU TODE GEHETZT**, bei Interactive Strip werden **VIRTUELLE ZUHÄLTER GESUCHT** – und zu allem Überfluß ist in dieser Ausgabe auch noch ein böser **APRILSCHERZ** versteckt!

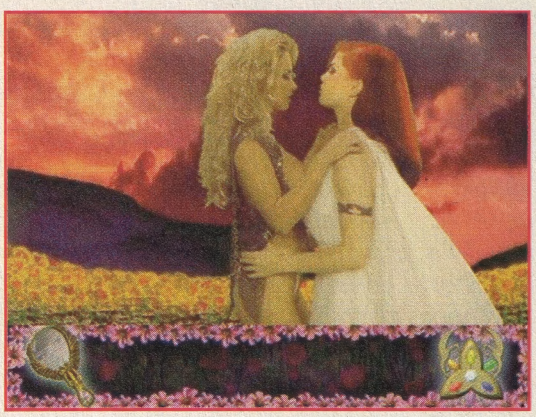




Wet Attack
Das galaktische PC-Bordell auf Seite 22



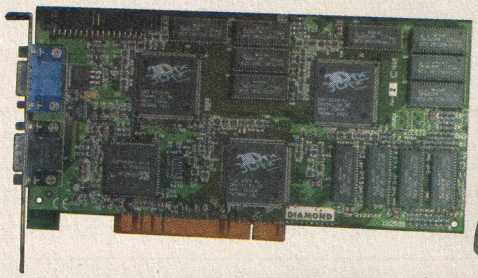
Diana – Queen of Hearts
Di Hard auf Seite 24



Riana Rouge
Sex & Crime auf Seite 88

VERSPIELTE HARDWARE

Sie interessieren sich für **KURIOSE EINGABEGERÄTE**? Sie wollen eine Marktübersicht zu **ADD-ON-KARTEN FÜR 3D-BESCHLEUNIGUNG**? Sie brennen darauf, endlich **DAS ERSTE VOODOO 2 BOARD IM TEST** zu sehen? Dann lesen Sie das rechte Magazin zur rechten Zeit.





Hot Spot

Messe
Spielwarenmesse Nürnberg . . . **46**
News
Branche 18
Hardware 14
Spiele 16
Previews
ACM 1918 41
Descent: Freespace **38**
Diana – Queen of Hearts 24
F-15 40
Final Fantasy 7 28
Grand Prix 500cc 30
Might & Magic 6 . . . . . **26**
Newman-Haas Racing **32**
Redline 44
RoboRumble **42**
Star Control 4: Cataclysm 44
Wet Attack **22**

Lösungshilfen

Antworten
Atlantis 106
Prisoner of Ice 106
Robinson's Requiem 106
Komplettlösungen
Granny **107**
Oddworld: Abe's Oddysee 109
Tips & Tricks
Age of Empires 112
Bleifuß Rally 113
Croc **112**
FIFA 98 113
Nuclear Strike 113
Oddworld: Abe's Oddysee 113
Pandemonium 2 . . . . . **113**
Seven Kingdoms 114
Starbyte Collection 113
Streets of SimCity **114**
TOCA Touring Car Championship . . **114**
Turok 114
Wing Commander Prophecy . . **114**

Interviews

Interactive Strip/CDV (Wet Attack) . . 22
Parallax/Volition (Descent: Freespace) . 38
Studio 33 (Newman-Haas Racing) . . . 33
Trinode Entertainment
(Dunkle Manöver) 69

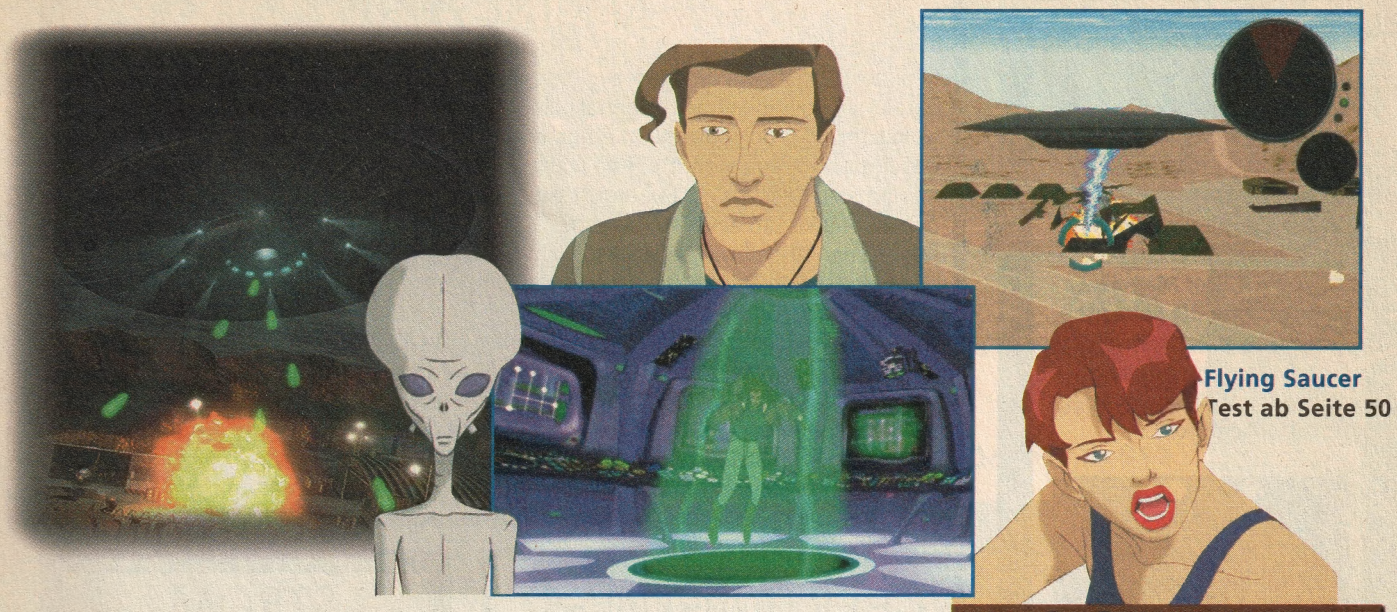
Online Guide

Mix
Schrege Vögel 96
Die total verrückte Comicseite . . . 96
Jung-Frauen bei Virgin 97
Lieber Millionär als irgendwer 97
Manuela's Useless Pages 96
Web.de in neuem Look 97
Previews
X-Fire 103
Spiele
Fighter Ace **98**

Titel in rot = Titelstory

AKTE X AM PC

Einmal mehr sind die UFOs am Bildschirm gelandet – doch diesmal suchen sie einen Piloten: In **FLYING SAUCER** wird erstmals eine fliegende Untertasse mit allen Schikanen simuliert! Lesen Sie den ausführlichen Bericht vom Testflug mit einem der spektakulärsten Spiele dieses Jahres.



Flying Saucer
Test ab Seite 50

DIE RICHTIGE TAKTIK

...mußten unsere Redakteure für diese Ausgabe häufig finden: Freuen Sie sich auf neue Strategiespiele satt. Ob Rundenkampf oder Echtzeit, Fantasy oder Science-fiction, diesmal ist für jeden Fan des Genres das Richtige dabei.



WarBreeds
Test ab Seite 64



Dunkle Manöver
Test ab Seite 68



Warhammer: Dark Omen
Test ab Seite 60

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Betrayal at Krondor 8
Demos, Patches & Goodies 10
Minigolf Deluxe 9
Charts 89
Comic 128
Editorial 3
Gewinner 117
Hardware
Aktuelle 3D-Beschleuniger . . .118
Die erste Voodoo 2 Karte im Test .120
Kuriose Eingabegeräte 116
Impressum 130
Inserenten 117
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 130
Leserbriefe 124
Lösungsindex 115
Preisausschreiben
Aprilscherz 6
Special
O Konsole mio! Teil 3 122
Testindex 129
Update Service 92
Vorschau 134

Spieletests

ABENTEUER
Riana Rouge 88

ACTION
Jazz Jackrabbit 2 80
Lifeforce Tenka 91
Pandemonium 2 78
Zombieville 91

GENRE-MIX
Arcade's Greatest Hits 2 90
Asterix und Obelix: Die Suche nach dem schwarzen Gold 90
Battlezone 72
You don't know Jack 76

SIMULATION
Flying Saucer 50
Star Trek Pinball 54

SPORT
BugRiders 86
Formel 1 '97 82
Powerboat Racing 87

STRATEGIE
Deadlock 2: Shrine Wars 56
Dunkle Manöver 68
Evolution 66
Rising Lands 58
Seven Years War 91
Shanghai: Dynasty 67
Spunky Duffle's Dueling Shuffle . .90
WarBreeds 64
Warhammer: Dark Omen 60

CHEFSACHE

Seit unser Herausgeber einen 3D-Turbo im Privatrechner hat, kann ihn selbst seine hübsche Gattin Brigitta nur noch unter Androhung von Gewalt vom Bildschirm weglocken. Hier **Michaels ganz private 3D-Favoriten** in alphabetischer Reihenfolge – natürlich ohne jeden Anspruch auf Vollständig- oder sonstige Richtigkeit…



Croc



Incubation



Resident Evil



Shadows of the Empire



Sub Culture

APRILSCHERZ

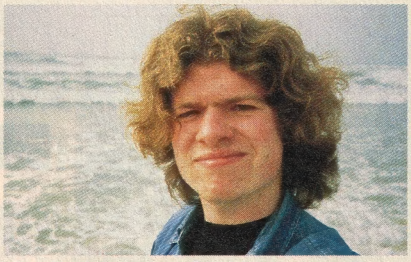
In dieser Ausgabe nehmen wir eine seit seligen Amiga-Tagen gepflegte Tradition wieder auf: Irgendwo auf den folgenden Seiten versteckt sich eine **faustdicke Lügenstory**. Wer sie findet, kann **eines von je 10 aktuellen Spielen und Freiabos gewinnen** – wer dagegen auf sie hereinfällt, darf auf Aufklärung an gleicher Stelle im nächsten Heft hoffen. Es handelt sich dabei übrigens um einen in sich abgeschlossenen Artikel, wir haben also nicht etwa bloß einem Testprogramm ein paar zusätzliche Features angedichtet.
Kurzum, die Jagdsaison für Zeitungsenten ist hiermit eröffnet, eventuelle Abschüsse gehen bis zum 20.3.1998 (Einsendeschluß) unter Ausschluß des Rechtsweges an nebenstehende Adresse der Joker-Forstverwaltung.



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

ÜBERTRAGUNGSFEHLER

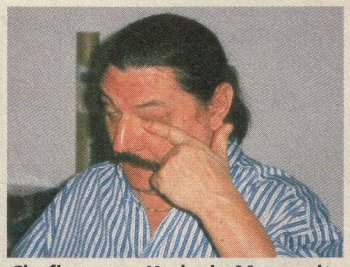
Kaum war Markus auf Einladung von Eidos ein paar Tage in Los Angeles, um das zweiteilige Preview zur PC-Version des Mega-Rollis „Final Fantasy 7" von der Playstation zu erstellen, schon mußten die Kollegen büßen: Nicht nur, daß etwa der letzte Lösungsteil komplett auf dem Schreibtisch von Newcomer Marco landete, nein, es traten gewichtigere Probleme auf. So wollten die Bilder zum Rollenspiel den Weg über den großen Teich einfach nicht finden – die **E-Mail kam gar nicht an, der per Eilkurier aus den USA versandte Film um Tage zu spät**. Am Ende konnte nur eine Sonderschicht im Expreßlabor den Artikel retten.



Von Problemen nichts ahnend, amüsierte sich Markus in Übersee prächtig

STROMAUSFALL

Kurz vor Redaktionsschluß der letzten Ausgabe verließen uns Glück und Saft: Während in der Redaktion noch einige Rechner klaglos liefen, **brach im Layout die Stromversorgung viermal hintereinander total zusammen** und damit das reine Chaos aus! In der Folge verschwanden nämlich die bereits komplett fertigen Seiten des Online-Teils im digitalen Nirwana. Aber unsere Leute von der „bildenden Kunst" sind ja gottlob an Überstunden gewöhnt…



Cheflayouter Karl, ein Mann mit Nerven aus Stahl

PRÄZEDENZFALL

Um ein Haar hätten wir per **Einstweiliger Verfügung** unsere März-Ausgabe nicht ausliefern können! Es entbrannten nämlich Streitigkeiten darüber, wer denn nun tatsächlich in Besitz der **Lizenzrechte für die 24 Vollversionen der „Starbyte Collection" auf unserer Begleit-CD** war. Böse Sache, da es uns im Prinzip natürlich völlig schnuppe ist, an wen wir nun die geforderten Gebühren abdrücken. Doch zum Glück konnte der Fall vor dem Landgericht Bochum rechtzeitig in unserem Sinne (und dem unserer Leser) beigelegt werden – puh!



G-Police, the G-Police logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1996-97 of Psygnosis Limited. ALL RIGHTS RESERVED.

Betrayal at Krondor

Ein Spiel, das bereits einen inoffiziellen Nachfolger („Betrayal at Antara") hat und in naher Zukunft eine offizielle Fortsetzung („Return to Krondor") erfährt, muß wohl Kultstatus genießen: Nach Erfolgen wie „Red Baron" sorgte Sierra-Tochter Dynamix mit diesem **epischen Rollenspiel nach Motiven des Erfolgsautors Raymond E. Feist** für Furore.

Im Fantasyreich Midkemia und dessen Stadt Krondor leben Menschen, Elben und Zwerge. Hier entspinnt sich eine **neun Kapitel plus Epilog** lange Geschichte um Mord und Verrat, auf die ein **Intro und animierte Zwischensequenzen** einstimmen. In einer **Gruppe aus drei Recken** durchstreift man das Land und fightet auf einem separaten Iso-Bildschirm rundenweise mit Schwert, Rapier, Armbrust etc. um die Besitztümer der Gegner – **das strategische Kampfsystem kann auch einer Automatik überlassen werden**. Hier fehlt nichts, was ein packendes Rollenspiel braucht: Heiltränke, Dietriche, Fackeln, Seile, Werkzeuge zur Reparatur abgenutzter Gegenstände, Rüstungen und teils magische Spezialwaffen. Zudem können **38 Zaubersprüche aus sechs Kategorien** erlernt werden. Daß dazu noch **Gespräche mit den Einheimischen**, die Erledigung von **Aufträgen**, das Knacken von **Rätseln** und Truhen sowie der **Tauschhandel** zum Arbeitspensum der Party zählen, versteht sich von selbst.

Nicht ganz so selbstverständlich sind die gleich **zwei Kartensysteme**, eine **kom-**



Der Spielscreen: oben 3D-Landschaften bei Tag oder Nacht, darunter Heldenporträts und Icons für die Basisfunktionen



In den Städten gibt es Läden für den Handel und Kneipen für den Tratsch



Gekämpft wird rundenweise auf einem isometrischen Extrabildschirm, optional auch automatisch

Installation und Start unter Windows 95

Nach Einlegen der CD-ROM klicken Sie im Joker-Menü bitte den Punkt „Vollversion" an, um zwei Möglichkeiten zu erhalten:

Deutsche Installation: Es wird zuerst automatisch die unter Windows eingerichtete Soundkarte bestimmt und ein Installationsverzeichnis (normalerweise C:\GBAK2) angelegt. Sie sollten die README-Datei lesen und gegebenenfalls vom Programm eine Bootdiskette anfertigen lassen, um den Anforderungen an die Speicherkonfiguration zu entsprechen. Danach werden die Daten (ca. 15 MB) auf die Festplatte kopiert.

Englische Installation: Auch hier wird die unter Windows eingerichtete Soundkarte automatisch erkannt und ein Installationsverzeichnis (normalerweise C:\DYNAMIX\BAKCD) angelegt. Nach dem Lesen der README-Datei und der eventuellen Anfertigung einer Bootdiskette durch das Programm kann zwischen der Vollinstallation (15 MB) und einer Teilvariante (2.6 MB) gewählt werden.

Zum Start wechseln Sie jeweils in das angelegte Festplattenverzeichnis und klicken die Datei KRON.EXE doppelt an. ACHTUNG: Verwenden Sie *keinesfalls* die Datei KRONDOR.BAT zum Start!!!

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das **deutsche Installationsprogramm** aufgerufen. Dort wählen Sie bitte Ihre Soundkarte und das Installationsverzeichnis (normalerweise C:\GBAK2) aus, lesen die README-Datei und lassen vom Programm gegebenenfalls eine Bootdiskette anfertigen, um den Speicheranforderungen zu entsprechen. Danach werden die Daten (15 MB) auf die Festplatte kopiert. Zum Start wechseln Sie in das angelegte Festplattenverzeichnis und geben dort den Befehl KRON.EXE ein.

Auf gleiche Weise kann die englische Version installiert werden, nur daß hier der Befehl INSTALL aus dem CD-Verzeichnis „bakengl" heraus gegeben werden muß.

fortable Maussteuerung (Drag & Drop) sowie natürlich die einst als revolutionär gefeierte **3D-Polygongrafik mit Tag- und Nachtwechsel**. Dazu gibt es stimmungsvolle Musik und **deutsche Sprachausgabe**. Bis die Fortsetzung zu Feists „Riftwar Saga" im Sommer erscheint, können wir also beste Unterhaltung mit dem Original versprechen.



Teils gut versteckte Elbentruhen lassen sich nur mit dem richtigen Lösungswort um ihre Schätze erleichtern

Handbücher, Tips und Video

Im CD-Ordner „Handbuch" finden Sie **das vollständige Manual in deutscher Sprache** als Word-Dokumente. Alternativ liegen diese Informationen auch im TXT-Format vor und können mit jedem Texteditor eingesehen und ausgedruckt werden. Im CD-Ordner „Hints" findet sich für Windows-Benutzer ein **menügesteuertes Hilfsprogramm**, das über das Joker-Menü unter dem Punkt „Hints" installiert werden kann. Weitere Hinweise zu Installation und Problemstellungen im Spiel selbst entnehmen Sie bitte den Word- bzw. Textdokumenten im CD-Ordner „Tips". Als besonderes Schmankerl gibt es ein **Video-Interview des Programmierers** als AVI-File im CD-Ordner „Interview". Der benötigte Player läßt sich über einen Doppelklick der Datei SETUP.EXE im CD-Ordner „Winvideo" installieren.

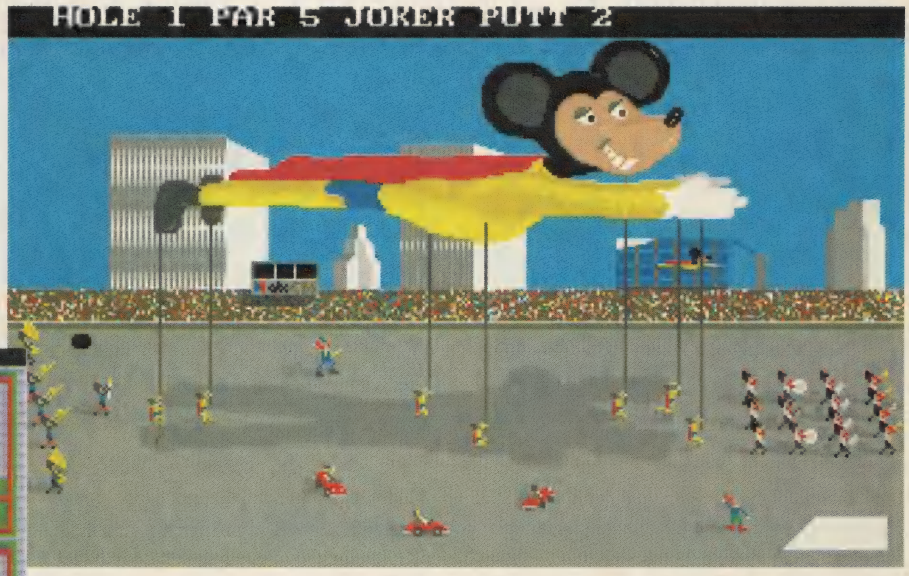
Betrayal at Krondor
(Dynamix/Sierra)

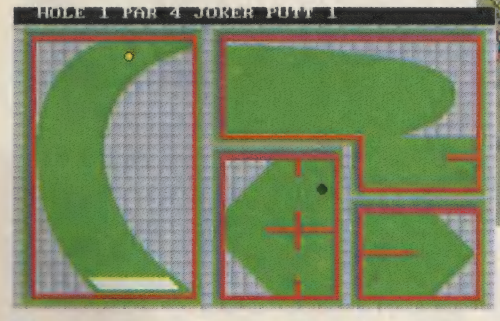
Episches Rollenspiel aus Raymond E. Feists „Riftwar Saga"

FEATURES:	9 Kapitel, 3 Helden, 2 Kartensysteme, 38 Zaubersprüche, animierte Zwischensequenzen, Tag- und Nachtwechsel, rundenbasierte ISO-Kämpfe (optional auch automatisch), deutsche Sprachausgabe, Video-Interview mit Programmierer
STEUERUNG:	Maus, Drag & Drop plus Icons
SPRACHE:	komplett deutsche und englische Version mit Sprachausgabe
MINDESTKONFIGURATION:	486er mit Win 3.1 oder DOS 5.0, 4 MB RAM und 15 MB auf der HD
HANDBUCH & INSTALLATION:	automatische Installation unter DOS und Win 95, weiterführende Informationen plus Spieltips auf der CD-ROM

Minigolf Deluxe

Das auch unter dem Titel „Hole in One Miniatur Golf" bekannte Spiel von DigiTek/Magic Bytes ist ein digitales Freizeitangebot für die ganze Familie: Putten Sie **zu viert auf acht ausgeflippten Kursen**, erlernen Sie die ersten Schläge in fremden Welten und von Monstern attackierten Städten mit einem praktischen Tutorial.





Bis zu vier Spieler können auf teils sehr originellen Bahnen gegeneinander antreten

Installation und Start unter Windows 95

Nach Einlegen der CD-ROM klicken Sie im Joker-Menü unter dem Punkt „Vollversionen" bitte „Minigolf" an. Anschließend geben Sie das Laufwerk und den Pfad (z.B. C:\minigolf) ein, wohin das Spiel (2 MB) dann kopiert wird. Im dortigen Verzeichnis wird zum Start die Datei GOLF.BAT doppelt angeklickt.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) geben Sie zuerst den Befehl CD MINIGOLF ein und danach INSTALL X: (X steht für das Laufwerk, auf dem Sie das Spiel installieren wollen). Zum Start wechseln Sie bitte in das angelegte Verzeichnis auf der Festplatte und geben den Befehl GOLF ein.

Minigolf Deluxe
(DigiTek/Magic Bytes)

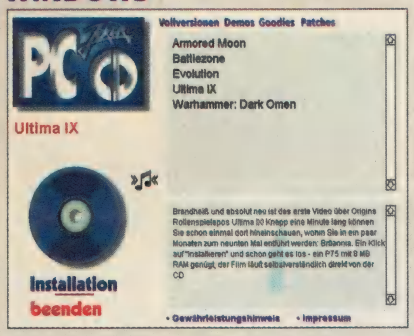
36 teils sehr originelle Minigolfbahnen für bis zu vier Spieler

FEATURES:	8 Kurse, originelle Bahnen, Tutorial, realistisches Ballverhalten, Replayfunktion, Scoreboard, Animationen und Soundeffekte
STEUERUNG:	Tastatur, Maus oder Joystick mit Spielhilfen
SPRACHE:	komplett englisch
MINDESTKONFIGURATION:	386er mit Win 3.1 oder DOS 5.0, 2 MB RAM und 2 MB auf der HD
HANDBUCH & INSTALLATION:	unter Windows und DOS möglich

Die Begleit-CD

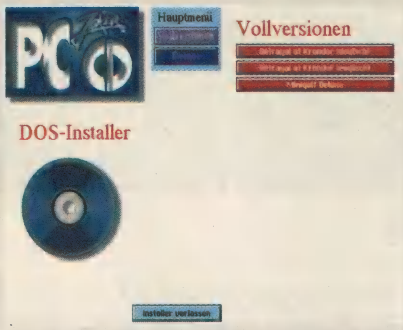
Demos, Patches und Goodies

MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt über unsere neu gestaltete Benutzeroberfläche installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen. Mit einem Klick auf das Notensymbol gibt es dazu nun auch Musikbegleitung.

MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS



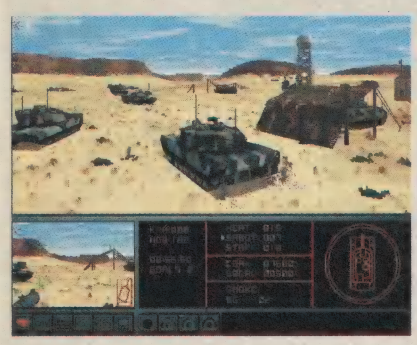
Unter DOS wechselt man auf das CD-Laufwerk, tippt den Befehl DOSINST ein und bestätigt mit Return. Es erscheint eine **neugestaltete und mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die Vollversionen oder DOS-Demos bequem und direkt installieren lassen.

AIR WARRIOR 3



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: spielbare Instant-Action
BESONDERHEIT: Online-Hilfe, Multifunktionsjoysticks (Throttle, Pedalerie etc.) werden unterstützt
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM (für 2D-Grafik) oder P133 mit 24 MB RAM (für 3D-Grafik), Win 95, DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor) und 32 MB auf der HD

ARMORED FIST 2



GENRE: Panzersimulation
UMFANG: spielbare Mission
BESONDERHEIT: Novalogics Voxel-Grafik, volle Joystickunterstützung (Buttons programmierbar etc.)
SYSTEM: P120 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX (liegt auf der CD-ROM vor) und 16 MB auf der HD

ARMORED MOON: THE NEXT EDEN



GENRE: SF-Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbare Sondermission
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD Nr.1
SYSTEM: ab einem 486 DX4/100 mit Win 95 oder DOS 5.0, 16 MB RAM und VESA-kompatibler Grafikkarte

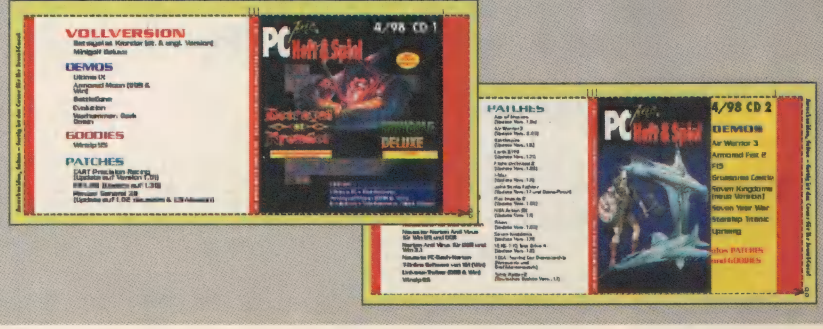
BATTLEZONE



GENRE: 3D-Action & Echtzeitstrategie
UMFANG: 4 Trainingsmissionen und ein Einsatz auf US-Seite
BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, liegt auf CD Nr.1
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM, DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor), SVGA-Karte und 35 MB auf der HD

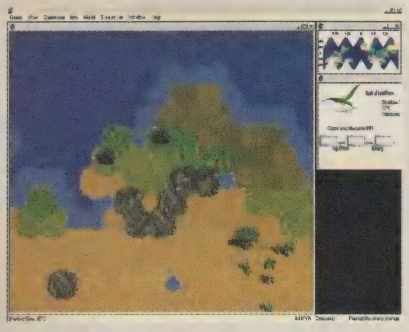
CD-COVER FÜR SAMMLER

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (preisgünstig im Joker-Shop erhältlich) zum Ausschneiden – die Größe ist passend für verschiedene Formate gewählt. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!



EVOLUTION

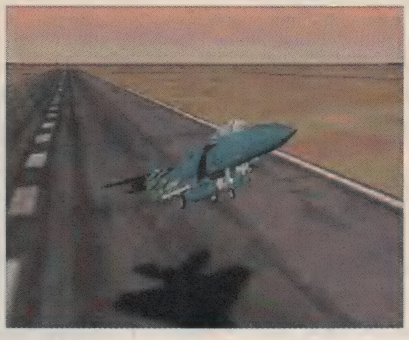
Test in dieser Ausgabe



GENRE: Strategie
UMFANG: zeitlich begrenzte Spieldauer
BESONDERHEIT: 2 Spezies müssen sich gegen 2 starke CPU-Gegner behaupten, liegt auf CD Nr.1
SYSTEM: P60 mit Win 95 und 16 MB RAM, 16 Bit-Grafikkarte und 38 MB auf der HD

F-15

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: selbstablaufendes Video (ca. 1 Min.)
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P75 mit Win 95 und 8 MB RAM

GRUESOME CASTLE



GENRE: 3D-Actionabenteuer
UMFANG: spielbarer erster Abschnitt
BESONDERHEIT: Das familienfreundliche 3D-Actionadventure im Stil von „Mario 64" unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Karten
SYSTEM: P166 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor), 3D-Beschleuniger und 14 MB auf der HD

SEVEN KINGDOMS



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 neue und komplett spielbare Szenarien
BESONDERHEIT: überarbeitete Version mit einer Bildschirmauflösung von 800 x 600 Pixel bei 256 Farben
SYSTEM: P75 (besser P133) mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor) und 35 MB auf der HD

SEVEN YEARS WAR

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbares Einzelszenario
BESONDERHEIT: japanische Sprachausgabe, läuft direkt von der CD
SYSTEM: P60 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX (liegt auf der CD-ROM vor) und PCI-Grafikkarte

STARSHIP TITANIC



GENRE: Abenteuer
UMFANG: spielbarer Anfang in 3 Render-Lokationen
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM , SVGA-Grafikkarte und QuickTime32 (anbei)

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Haben Sie auch schöne Musik komponiert wie unser Leser „Ecki" Mormann aus Duisburg, dem wir den neuen Sound im Joker-Installer verdanken? Oder haben Sie vielleicht nette Spiele und Tools programmiert? Oder Bilder am PC gemalt? Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail an nachstehende Adresse und bestätigen schriftlich, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist zudem Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

JOKER VERLAG
CD-PRODUKTION
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL:
104707.774@compuserve.com

Die Begleit-CD

UPRISING



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 3 Trainingsmissionen und ein Einsatz aus der Kampagne
BESONDERHEIT: reine 3Dfx-Version
SYSTEM: P90 (besser P133) mit Win 95, 16 MB RAM (besser 32 MB), DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor), 3Dfx-Grafikbeschleuniger und 57 MB auf der HD

ULTIMA IX



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: selbstablaufendes Video (ca. 1 Min.)
BESONDERHEIT: erste Blicke in Origins kommendes Mega-Rollenspiel, läuft direkt von CD Nr.1
SYSTEM: P75 mit Win 95, 8 MB RAM

WARHAMMER: DARK OMEN



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: eine komplett spielbare Mission
BESONDERHEIT: Stadtverteidigungsmission aus der Kampagne, unterstützt Direct3D, liegt auf CD Nr.1
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (liegt auf der CD-ROM vor), SVGA-Karte und 16 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Patches" das DOS-Programm „pkunzip.exe" oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante „Winzip 32" für Win 95.
Da beim letzten Mal die beiden aufgelisteten Patches zu „NBA Action '98" und „TOCA" leider verschusselt wurden, reichen wir sie hiermit nach – samt Entschuldigung.

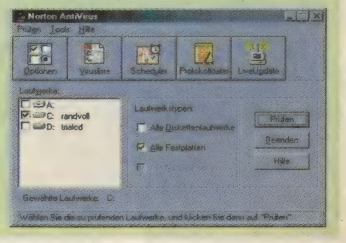
Age of Empires (Update auf Version 1.0a)
Air Warrior 3 (Update auf Version 3.00)
Battlespire (Update auf Version 1.5)
CART Precision Racing (Update auf Version 1.01, u.a. mit verbesserter KI)
Earth 2140 (Update auf Version 1.71, Netzwerk/Modem-Patch)
FIFA 98 (Update auf Version 1.30, Direct3D-Patch)
Flight Unlimited 2 (Update Version 1.03)
I-War (Update auf Version 1.11)
Joint Strike Fighter (Update Version 1.1)
Joint Strike Fighter (Patch Demoversion)
NBA Action 98 (Update Version 1.1, Gamepad/Joystick-Patch)
Panzer General 3D (Update Version 1.02 für deutsche Fassung)
Panzer General 3D (Update Version 1.02 für US-Fassung)
Pax Imperia 2 (Update Version 1.03)
Riven (Update Version 1.02)
Seven Kingdoms (Update Version 1.11, Multiplayer-Patch)
Test Drive 4 (Update Version 1.2 mit neuem Auto, mehr Sound usw.)
TOCA Touring Car Championship (Update der deutschen/englischen Version für Netzwerkoptionen und verschiedene Grafikkarten)
Tomb Raider 2 (Update der deutschen Version 1.1)

GOODIES

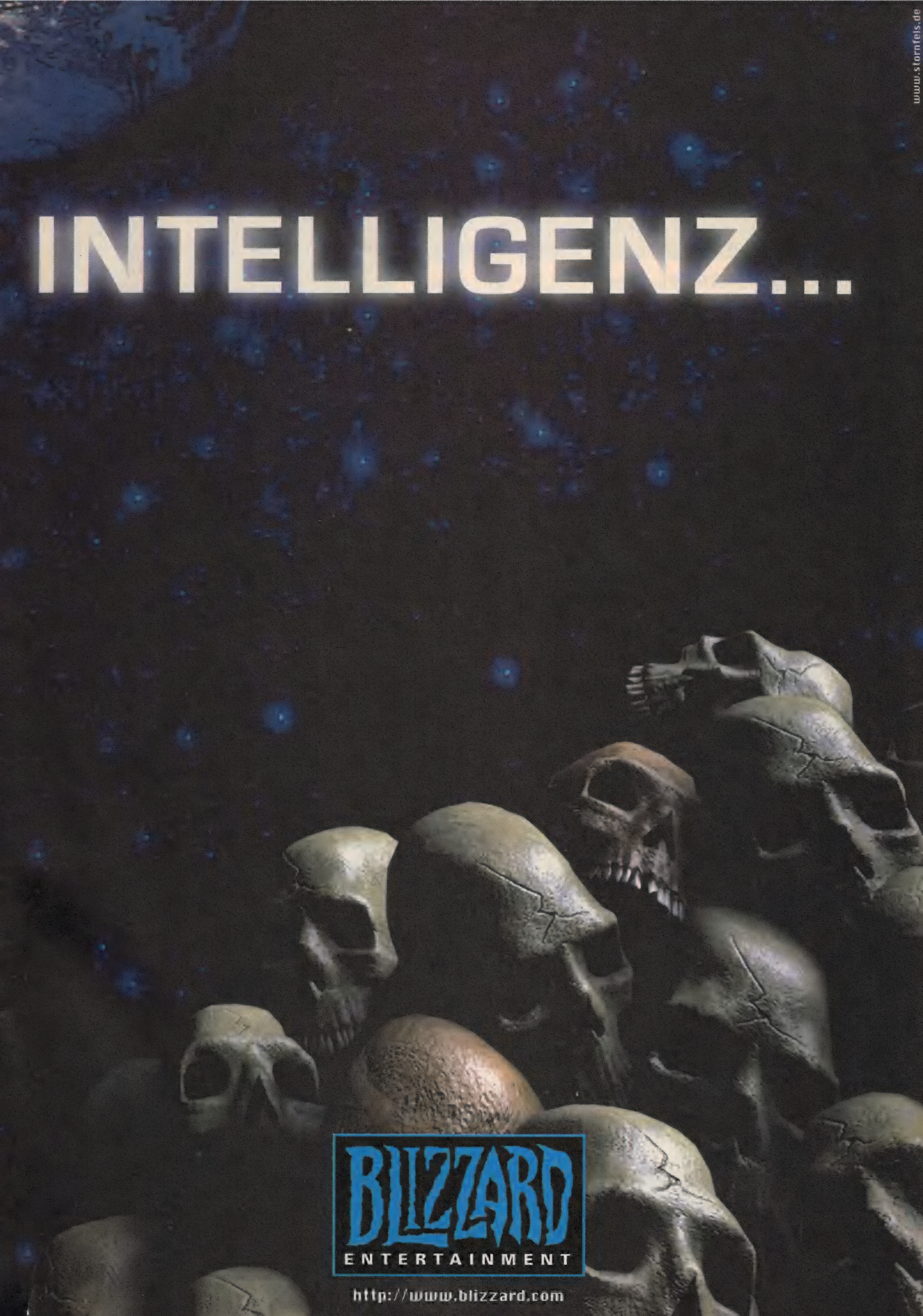
Die **T-Online-Zugangssoftware Version 1.2d** kann nebst einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit mehr als 1,7 Mio. Teilnehmer) über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man bekommt **10 Freistunden,** und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**.
Ganz neu dabei sind die aktuellsten Virenscanner aus dem Hause Symantec. Für Win 95 steht die **komplett deutsche Version des Norton Anti Virus 3.00** zur Verfügung; wer DOS bzw. Win 3.1 benutzt, wird mit der neuesten **englischen Variante 4.0** versorgt.
Mit **DirectX 5** kann die aktuellste Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich nach dem „Zip"-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative wartet **pkunzip**. Außerdem sind wieder **Hex-Editoren für DOS und Win95** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu **Treiber für Elsa-Karten**, der **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten sowie der neue **Acrobat Reader 3.0** in Versionen für 16 oder 32 Bit. Für DOSisten gibt's immer noch die alte Version 2.1.
Last, not least finden Besitzer von Saiteks Zocker-Keyboard rund **ein Dutzend ausdruckbare Gamecards für „PC Dash"**. Darunter Tastatur-Layouts zu solchen Highlights wie „Age of Empires" oder „Tomb Raider 2".



Mit dem T-Online-Dekoder von 1&1 Direkt ins Internet – am besten gleich auf unsere Homepage unter http://cinetic.de/joker



Der Digi-Grippe keine Chance: Norton Anti Virus 3.00 komplett in deutsch für Win 95



www.sfornfels.de

STIMMIGES HANDLING



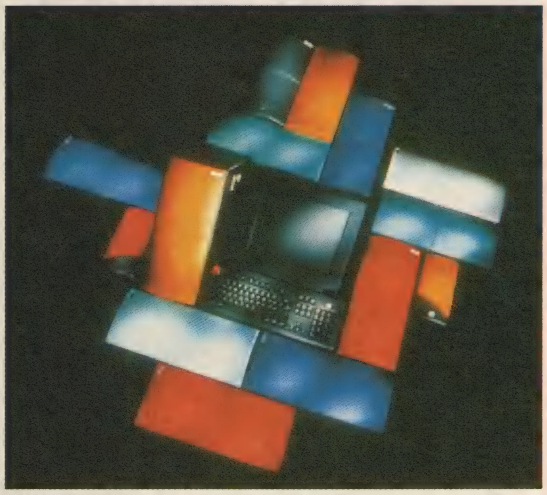


Dem Verbal Commander sollen Computerspiele aufs Wort gehorchen

Für **ca. 199,–DM** bietet Topgrade ein **Sprachsteuerungssystem namens „Verbal Commander"** an. Unabhängig von Dialekt oder Landessprache soll es jedes Tastaturkommando durch einen gesprochenen Befehl ersetzen – und das in jedem DOS- oder Windows-Spiel. Gedacht ist dabei in erster Linie an Simulationen, doch soll die Sache auch mit Strategie- sowie Actiongames funktionieren. Wie gut sie das in der Praxis tut, können wir demnächst anhand eines bereits bestellten Musters austesten.
Bis es uns erreicht, glauben wir dem Hersteller einfach mal, daß die im ausführlichen Handbuch erklärte Plug & Play-Installation keinerlei Probleme bereitet. Zumal der Lieferumfang mit 8 Bit-ISA-Karte, Software, Kabel, Adapter, Headset und Blue Bytes Action-Heli „Extreme Assault" mehr als komplett ist.

ABER BITTE IN FARBE!

Die in sieben Farben erhältlichen PC-Komplettsysteme aus ComTechs ColorLine sind ab sofort in fünf verschiedenen Leistungsklassen lieferbar. Vom preisgünstigen **Einsteigermodell mit IBM MX PR 200 zu 1.333,– DM** bis hin zum **Hochleistungs-PII mit 300 MHz zu 2.799,– DM** (beide ohne Monitor) ist für jeden Zweck das Richtige dabei. Darunter auch der brandneue Preis/Leistungs-Hit mit **IBM MX PR 233 Prozessor für gerade mal 1.799,– DM** inklusive 15"-Bildschirm. Nähere Infos zu Ausstattung und Extras gibt es beim Hersteller unter der Telefonnummer: 07151/980-200.



Bunte Rechenknechte von ComTech

STEUERPARADIES



Endors Rally-Steuer verfügt über F1-Schaltflügel, eine Pedalerie kann gesondert zugekauft werden

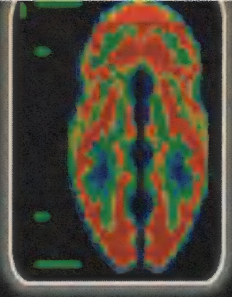
Für Spieler mit Benzin im Blut hat Endor eine neue **Steuersäule** im Lieferprogramm. Das Lenkrad besitzt vier Standardknöpfe auf der Oberseite und krallt sich sowohl mit Stahlklammern als auch über Saugnäpfe fest an die Tischkante. Das eigentliche Steuer ist mit griffigem Gummi überzogen und sorgt dank mehrerer Stahlfedern für gleichbleibenden Widerstand – die Version „Rally" verfügt zudem über zwei Schalthebel im Stil der Formel 1. Die zugehörigen Pedale liegen wegen der Gumminoppen aber so oder so unverrückbar auf dem Boden. Und selbst die Installation der Software stellt kein Problem dar, da standardisierte Sticktreiber zum Einsatz kommen.
Ab 199 Märker wandert die einfache Version („Le Mans") nebst Pedalerie über den Tresen, die gehobenere Variante („Rally") wird zum Preis von 149,– DM ohne Gas und Bremse geliefert. Wer zudem seine Füße beschäftigen möchte, muß daher weitere 79 Mark investieren.



PLATZWUNDER

ViewSonic bietet mit dem **17"-Monitor GS771** seit Ende März den ersten „Short-Depth-Screen" an. Aufgrund einer neuen Bildröhrentechnik weist das Gerät eine deutlich geringere Tiefe auf als vergleichbare Modelle. Für eine gestochen scharfe Darstellung und ein klares, helles Bild auf somit kleinstmöglichem Raum sorgen die Lochmaske mit 0,27 mm, das doppelt-dynamische Fokussystem sowie der SuperClear-Screen. Und die Vertikalfrequenz von 180 Hz nebst Bildwiederholrate von 87 Hz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten eignet sich für praktisch sämtliche Anwendungsbereiche.
Die beim amerikanischen Hersteller übliche Drei-Jahres-Garantie inklusive kostenlosem 24-Std.-vor-Ort-Austausch-Service ist im moderaten Preis von **1.329,– DM** enthalten.

Klein, aber oho: der GS771 mit „Short-Depth-Screen"



IDENTIFIKATION: PROTOSS
HOCHENTWICKELTE INTELLIGENZ
PSI-KRAFTE

...BESTIE







In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels WARCRAFT II

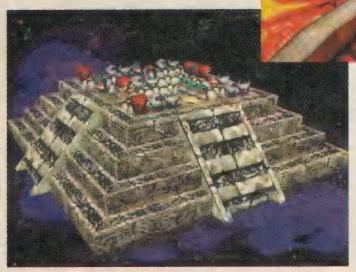
STARCRAFT

Windows® is a registered trademark of Microsoft Corp. StarCraft is a trademark of Davidson & Associates, Inc. All rights reserved.
©1997 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

NEUES VON SOFT ENTERPRISES

Nach der Trennung von Ikarion sind die Macher des „Project Paradise" auf der Suche nach einem neuen Vertriebspartner. Alle drei 98er-Titel basieren auf der hauseigenen 3D-Engine mit ihren vielfältigen Grafikeffekten. So soll im Spätherbst ein paradiesischer Nachfolger auftauchen: **Project Darkside** verspricht erneut düstere SF-Szenarien, Kampf und Knobelei bei stärkerer Betonung der Rollenspielelemente. Bereits im zweiten Quartal will **Scout** frischen Wind in das Genre der Ego-Shooter blasen, da man zur Steuerung des hiesigen Erkundungsroboters neben flinken Ballerfingern auch taktisches Geschick benötigt. Und **Twisted Mind**, eine Mischung aus klassischer Knobelei und hübsch in Szene gesetzter 3D-Action können wir wohl schon in der nächsten Ausgabe unter die Testlupe nehmen.





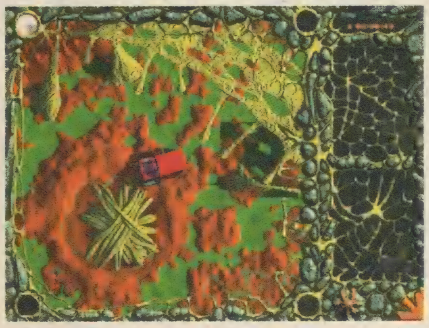
Knobeln in 3D: Twisted Mind

VANGERS

Die titelgebenden Vangers sind mutierte Nachkommen der heutigen Menschen und werden im kommenden Game von Interactive Magic von Aliens als Brutplätze für Larven mißbraucht. Viel mehr ist zum **Spiel eines russischen Programmierteams** bislang nicht bekannt. Es soll jedenfalls in keine Genre-Schublade passen und mit „lebender" Echtzeitgrafik aufwarten. Wenn das Game nur halb so originell wie der Umschlag für die Presseinfos wird, steht uns da wohl einiges bevor!



VANGERS
one for the road.



Von Alien-Larven und blutbesudelten Umschlägen: Vangers

NEUE SPIEL-FILME



Mark Hamill hat angeblich schon für die Hauptrolle von **Wing Commander – The Movie** unterschrieben, während die Zelluloid-Lara noch immer nicht gefunden ist: Demi Moore und Liz Hurley sind für die Hauptrolle der Verfilmung von **Tomb Raider** im Gespräch. Bereits in der Vorproduktion befindet sich der Streifen zu **Resident Evil**, wobei Alan McElroy („Spawn") für das Drehbuch verantwortlich zeichnet. George „Zombie" Romero wird nach dem Werbespot für „Resident Evil 2" in Japan hier allerdings nicht Regie führen, sondern George Sluizer.



Zombies vom Meister: Romeros Japan-Spot zu Resident Evil 2

DIE NEUE SPIELEGENERATION

Die Sexisten um Carsten Korte, Carsten Wieland und Helmut Theuerkauf („Wet") basteln neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten „Wet Attack" an drei weiteren Titeln für 1998. Dabei wird **Dark Secrets** von New Generation Software als archäologisches Fantasy-Actionadventure angekündigt – was immer das außer untergegangenen 3D-Kulturen bedeuten mag. Als Musikproduzent darf man dagegen in der Wirtschaftssim **Power Charts** Bands unter Vertrag nehmen, Hits produzieren und die eigene Plattenfirma zum Erfolg führen. In dem Unterwasserspektakel **Battledome Atlantis** will New Generation schließlich mittels einer eigens entwickelten Engine in strategische Spieltiefen auf Rundenbasis vorstoßen.



Hier spielt die Musik: Power Charts

DIE WÜSTE LEBT

DUNE 2000
LONG LIVE THE FIGHTERS!

In den Westwood Studios bastelt man derzeit an einem Remake des klassischen Strategiespiels zu Frank Herberts SF-Saga um den Wüstenplaneten: Aus „Dune 2" von anno 1992 wird noch dieses Jahr **Dune 2000** – mit komplett überarbeiteter Grafik, optimierter Steuerung, Multiplayer-Modi sowie folgenden Neuheiten:

- verbessertes Kampfsystem
- neue Einheiten (u.a. Stealth- und Sabotage-Truppen) sowie Gebäude mit Reparatur- und Verkaufsoption
- Radarkontrolle über den Luftraum
- Statistiken und Shortcuts



Ein Klassiker kehrt zurück: Aus Dune 2 wird Dune 2000

JAGDSAISON FÜR DINOS

Als der Comic-Indianer in polygonaler Kriegsbemalung erstmals am PC auf die Pirsch ging, erhielt Hersteller Iguana viel Lob für die schicke Optik, die atmosphärischen Audiotracks und realistischen Soundeffekte des 3D-Shooters. Jetzt hat Lizenzinhaber Acclaim **Turok 2** geordert – natürlich mit mehr Gegnern und größerem Einsatzgebiet. Vor allem soll die neue Rothaut aber einer total überarbeiteten Grafikengine entspringen. Mehr aus dem Reservat der Techno-Dinos dann im Rahmen eines ausführlichen Previews.



Turok 2 kommt: mehr Monster, mehr Landschaft, mehr Grafikpower

ZURÜCK IN DIE HÖLLE

...schickt Blue Byte demnächst Major Rachel Rutherford und ihr Team mit der **Incubation Mission-CD**. Während der Evakuierung der Chromianer vom Planeten Scraya ist nämlich ein Container mit äußerst wertvollen Rohstoffen zurückgeblieben, den das Kommando nun sicherstellen soll. Anläßlich einer 40 Missionen umfassenden Kampagne erwarten den Spieler in drei neuen Grafikwelten je drei zusätzliche Gegner- bzw. Waffentypen. Und an gesellige Alienjäger wird mit neuen Multiplayer-Karten und Netzoptionen ebenfalls gedacht. Genaueres dann im Update Service der kommenden Ausgabe.



Aliens im Dschungel: Die Incubation Mission-CD verspricht 40 neue Aufträge in drei bisher nicht gekannten Einsatzgebieten

NOCH NETTER



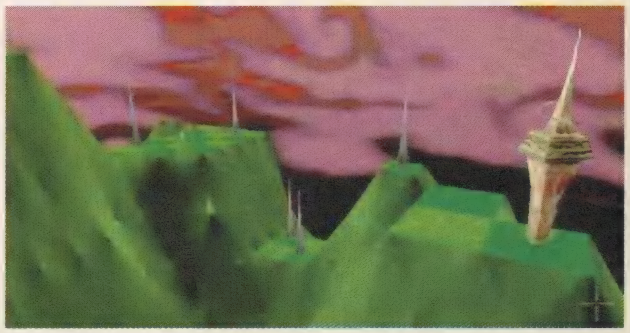
Im Auftrag von Magic Bytes schraubt Synetic gerade **N.I.C.E. 2**, den Nachfolger zur Raserei „Have a N.I.C.E. Day" zusammen: Neben einer realistischen Rennsimulation wird es natürlich wieder den Arcademodus geben, wo beinharte Piloten in über 20 verschiedenen Fahrzeugen mit brandneuen Waffensystemen um die Pole-position kämpfen. Die 24 anspruchsvollen Strecken sollen dabei zu so exotischen Schauplätzen wie Hawaii führen.
Um den Vorfahrer auch grafisch in den Schatten zu stellen, kitzelt man feine Licht- sowie plastische Metalleffekte aus den 3Dfx-Turbos der Spieler. Und die **Tuningarbeiten am Gameplay** umfassen eine wahre Flut an altbekannten und zusätzlichen Features: Netzwerkmodus für bis zu acht Fahrer, veränderliche Außenbedingungen, Boxenstopps, bisher nicht gekannte Anbauteile, ein frei definierbares Ligasystem mit fünf Rennserien, abwechslungsreiche Modi wie Meisterschaft, Time-Attack oder Fox Hunt und noch einiges mehr. Im bereits für die nächste Ausgabe avisierten Preview schauen wir den ballernden Boliden dann genauer unter die Haube.



Trügerische Idylle: N.I.C.E. 2 wird sicher kein Fall für Sonntagsfahrer

COMEBACK EINES KLASSIKERS

Anno 1985 sorgte die ursprünglich für den BBC Micro entwickelte 3D-Actionknobelei **Sentinel** auf allen gängigen Systemen für Furore. Jetzt soll das fesselnde Konzept um rotierende Roboter, absorbierte Energie und Höhengewinn bei Psygnosis eine **Neuauflage mit zeitgemäßer Optik inklusive Unterstützung für 3D-Beschleuniger, Multiplayermodi und einem Soundtrack von John Carpenter** (der Regisseur von Kultschockern wie „Die Klapperschlange" und „Halloween") erfahren. Man darf gespannt sein!



Die klassische 3D-Knobelei bald mit Musik von John Carpenter: Sentinel

DIE NEUE LARA

Letzten Herbst präsentierte Eidos die Schauspielerin Rhona Mitra auf Messen als reales Alter ego der virtuellen Schönheit Lara Croft. Dann sorgte man sich plötzlich um den Spielcharakter des Spielcharakters und entließ die fesche Grabräuberin. Doch durch das Internet geistern bereits Bilder einer neuen Fleisch-und-Blut-Beauty aus „Tomb Raider": Ob in Kampfstiefeln oder im Tauchanzug, **das Model Vanessa Demouy sieht Lara Croft wirklich verblüffend ähnlich**. Da es sich dabei nur um den PR-Gag eines französischen Magazins handelt, kann auch Eidos ohne Reue mitschmachten.



Die neue Internet-Lara: Vanessa Demouy

BILL GATES WIRD KONSOLERO

Lange wurde spekuliert, jetzt ist es offiziell: **Sega arbeitet mit Microsoft an einer neuen 64 Bit-Spielkonsole**. Das Konkurrenzprodukt zu Nintendos N64 und Sonys Playstation läuft unter dem Arbeitstitel „Katana" und wird Ende dieses Jahres zunächst in Japan veröffentlicht – der Release in Europa ist kurz darauf geplant. Das sind auch für uns gute Nachrichten, denn eine ähnliche Hardwarearchitektur wie am PC soll künftig Konvertierungen erheblich vereinfachen. Ob dann auch auf unserem System zünftige Prügeleien und authentische Arcade-Konvertierungen eine größere Rolle als bisher spielen, bleibt freilich abzuwarten.





Die technische Verwandtschaft zwischen Segas neuer 64 Bit-Konsole und dem PC soll für authentische Arcade-Konvertierungen wie etwa „Sega Rally 2" bürgen

Die andere Seite

Unter diesem Motto finden Sie künftig **Statements ranghoher Vertreter der Spielebranche** zu aktuellen Themen. Dabei dürfte sich zeigen, daß die von vielen Spielern oft als „Gegenseite" betrachteten Hersteller letzten Endes sehr ähnliche Interessen verfolgen wie die Konsumenten: Nur gute Software verspricht gute Umsätze. Die regelmäßige Kolumne mit angebundenem Firmenporträt dient aber nicht allein der „Völkerverständigung", denn hier wollen wir auch brisanten Themen nachspüren – diesmal ist es die Problematik mit dem deutschen Jugendschutz, für weitere Folgen zählen wir auf Ihre Mitarbeit. Vorschläge und Anregungen bitte an diese Adresse:

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

Activision bebt

Wir unterhielten uns mit Wolfram von Eichborn, dem Geschäftsführer von Activision Deutschland, anläßlich der Indizierung des jüngsten id-Shooters in seinem Vertrieb über die deutschen Jugendschutzgesetze und ihre Folgen für den Spielemarkt – hier seine Meinung.



An jeder Ecke steht ein frei zugänglicher Zigarettenautomat, im TV laufen dubiose Werbespots im Kinderprogramm, während sich Itchy & Scratchy zur Begeisterung der „Simpsons" gegenseitig die Birne blutig klopfen – nur der mündige Computerspieler darf nicht selbst über seinen Konsum entscheiden. Damit mich keiner falsch versteht: Jugendschutz kann und muß stattfinden, bloß bitte nach international einheitlichen Standards. Aber nicht nach Paragraphen, die weder in das Zeitalter der neuen Medien passen, noch auf die Bedürfnisse moderner Verbraucher zugeschnitten sind. Ist es etwa richtig, gewalttätige Spiele in Deutschland zu indizieren oder gar zu beschlagnahmen, während sie im benachbarten Ausland bzw. via Internet weiterverkauft und so erneut importiert werden?

„Wir brauchen Selbstbestimmung statt Regularien!"

Für mich bedeutet Jugendschutz Aufklärung statt Verbot. Eltern müssen entscheiden dürfen, was sie sich und ihren Kindern zumuten. Um ihnen hier einen Überblick über den Markt zu ermöglichen, hat die Industrie die USK ins Leben gerufen. Sie vergibt auf Basis gesetzlicher Bestimmungen eine bindende Alterseinstufung, die genügen sollte. Wir brauchen keine zusätzlichen Regularien, auch nicht wirtschaftlich: Die digitale Unterhaltung hat sich in den letzten Jahren zu einem bedeutenden Wirtschaftszweig entwickelt – bloß halt überall auf der Welt mehr als hierzulande. Daran trägt die übermäßige Regulierung durch den Gesetzgeber sicher entscheidende Mitschuld.

VERSPIELTE PIONIERE:

ACTIVISION

Wer versorgt uns eigentlich Monat für Monat mit spielbarem Nachschub, wer sind die Leute hinter den Games? Antworten auf solche Fragen soll an dieser Stelle ein Blick in die Firmengeschichte bedeutender Publisher liefern. Den Anfang macht eine Firma, deren Name seit Jahren untrennbar mit Entertainment am Bildschirm verbunden ist.

Activision wurde bereits im Oktober 1979 gegründet. Also zu einer Zeit, als IBM die ersten „Personal Computer" verlötete und Bill Gates mit MS-DOS den Grundstein für sein heutiges Imperium legte. Mit David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead und Larry Kaplan brachten die Gründerväter allesamt einschlägige Erfahrung von ihrer Arbeit beim Arcade-Pionier Atari mit. Kein Wunder, wenn sie Spiele ab 1980 zunächst eigenverantwortlich für die Konsole Atari VCS 2600 produzierten: Das Jump & Run **Pitfall!** beispielsweise lebt noch heute im 1995 erschienenen PC-Sequel **Pitfall: The Mayan Adventure** und dem angekündigten Hüpf-Abenteuer **Pitfall 3D** fort. Und wer den Klassiker unter Win 95 im Original sehen möchte, findet ihn zusammen mit etlichen anderen Ur-Konsoleros auf den „Atari Action Packs".

18 Jahre Tops und Flops

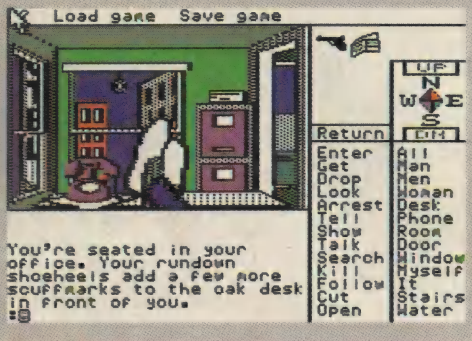
Es folgten Chartbreaker wie die Zehnkampfsimulation **Decathlon**, das Spiel zum Film **Ghostbusters** und „River Rayd", einer der ersten indizierten Titel überhaupt. In der anschließenden Ära der 8 und 16 Bit-Computer stand der Name Activision für innovative Spielideen wie das Datenklau-Strategical **Hacker**, den Tamagotchi-Vorläufer **Little Computer People**, die Lebenssimulation **Alter ego** und den interaktiven Roman **Portal**. Dabei kamen teils zum allerersten Mal Benutzeroberflächen mit Fenstern zum Einsatz. Spätestens mit dem Aufkauf der Adventure-Schmiede Infocom etablierte sich Activision im Jahre 1987 dann als Experte für digitalen Abenteuerurlaub. Beispielsweise wurde **Borrowed Time** am C-64 per Icons bedient und von der Floppy statt einer Datasette geladen – damals ein Novum!

Anno 1988 wurde Activision vorübergehend in Mediagenic umbenannt und konzentrierte sich weitgehend erfolglos auf Anwendersoftware. Erst vier Jahre später gelang mit Hilfe neuer Kapitalgeber die Rückkehr ins Spielebusiness. Und das recht erfolgreich, wie neuere Highlights vom Schlage eines **Return to Zork**, **Mechwarrior 2** oder **Interstate '76** beweisen. In den vergangenen Monaten schuf sich der kalifornische Publisher durch den Aufkauf der Gütersloher Marketingcompany Take Us und des Burglengenfelder Distributors NBG dann zwei deutsche Standbeine. Als nächstes ist der Umzug in südliche Hauptquartiere geplant – wir freuen uns bereits auf eine fruchtbare Nachbarschaft. (rl)

Highlights von gestern



Hüpfen anno 1982: Pitfall! am Atari VCS 2600



Abenteuer anno 1988: Borrowed Time am C-64



Ein moderner PC-Klassiker aus dem Jahr 1993: Mechwarrior 2

Highlights von morgen



Ballern anno 1998: Sin



Fliegen ab Juni: Fighter Squadron



Hüpfen ab August: Pitfall 3D

Das hau


CHAMPIONS-PACK
Bundesliga manager
DIE BUNDES LIGA
RTL
SPIELEDITION
Bundesliga Manager 97
Bundesliga Manager Professional
Bundesliga Manager Hattrick
SOFTWARE 2000
Bundesliga
JETZT ÜBERALL IM HANDEL
69,95 DM
unverbindliche Preisempfehlung
AWARD
PC Games
PC POWER
PLATIN
AWARD
PC ACTION
GOLD

t Sie um



Bundesliga Manager - Champions-Pack

Zehn Jahre geballte „Bundesliga Manager" Power!

Die aktuellste Version zusammen mit allen Klassikern der Serie.

Starten Sie eine neue Karriere als Teammanager und meistern Sie alle vier Teile der Erfolgsserie.

DIE BUNDES LIGA

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr
Internet: http://www.software2000.de

„Mein Geschmack ist Lula nicht!"



Ein Gespräch mit Spielgrafiker und -designer Carsten Wieland

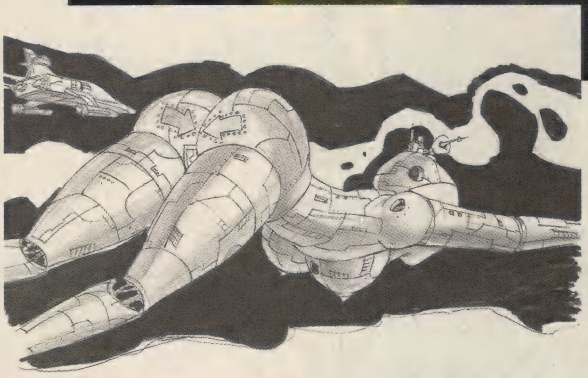
?: *In Ihrer Obhut hat sich Sexbombe Lula ja ganz schön verändert...*
CW: *Nicht nur sie, auch ihre Umgebung – alles wird sich in komplett gerenderten 3D-Welten abspielen. Diese neue grafische Dimension ist für mich eine echte Herausforderung, da ich mich erst mal in die entsprechenden Programme einarbeiten mußte. Zumal wir keine vorgefertigten, sondern nur hausgemachte Texturen verwenden, um dem Spiel einen ganz eigenen Look zu geben.*

?: *Ihre sexy Zeichnungen in „Wet" kamen beim Publikum doch gut an, warum also die grafische Totalrenovierung?*
CW: *Daß der Spieler beim Vorgänger die Auswirkungen seiner Handlungen nicht immer am Bildschirm zu sehen bekam, hat mich einfach gestört. Damit diesmal wirklich alle Aktionen visualisiert werden, geben wir uns gerade bei den Animationen viel Mühe: Allein das rege Treiben im Raumschiff ist uns an die 170.000 Frames wert! Außerdem wird es runde 30 Minuten an MPEG-Videos geben.*

?: *Unter den Sexisten in der Redaktion laufen Wetten, ob es ein reales Lula-Vorbild gibt. Wer gewinnt?*
CW: *Recht haben all jene, die auf ein reines Phantasiegeschöpf tippen. Ich habe in Lula einfach alles gepackt, was man(n) sich meiner Meinung nach so unter einer Traumfrau vorstellt. Dabei entspricht sie nicht einmal meinem persönlichen Geschmack!*



Mit „Wet – The Sexy Empire" hat Interactive Strip letztes Jahr einen Volltreffer gelandet: Über 100.000 Exemplare der erotischen Wirtschaftssimulation wurden verkauft. Wir konnten nun in Hamburg einen ersten Blick durch das Schlüsselloch auf den Nachfolger riskieren.

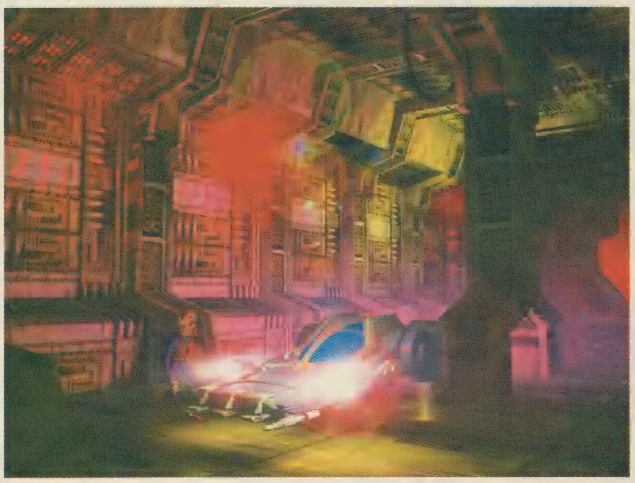


Nomen est omen: Raumschiff „Pussee One" existiert bislang nur als Skizze

In „Wet Attack" wird man die Rolle des futuristischen Taxifahrers Bug übernehmen, den Lula, die wohlproportionierte Hauptdarstellerin des Vorgängers, zu Hilfe ruft. Die Blondine hat sich mittlerweile nämlich vom provinziellen Betthäschen zur Karrierefrau auf dem Stern Pleasure 6 gemausert. Dort geht es relativ frivol zu – was einem prüden Oberbösewicht mit dem schönen Titel Pimperator jedoch ein Dorn im Hosenstall ist...

„Für die Releaseparty des Games möchte ich nackte Frauen und mindestens fünf männliche Table-Dancers!"
(Claudia Rieflin, CDV)

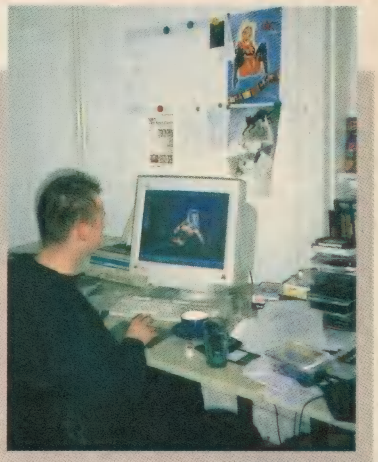
Der Kampf um die intergalaktische Libido wird sich auf rund 100 Planeten erstrecken; etwa 20 der Gestirne sollen bewohnt sein. Und statt mit Bilanzen pur wird man es im stetigen Wechsel mit gleich drei Genres zu tun bekommen. Da wäre zunächst das raumschiffeigene Bordell, mit dem sich Geld wortwörtlich erwirtschaften läßt. Zu diesem Zweck muß das Iso-Etablissement im Stil von Bullfrogs „Theme"-Serie hinsichtlich der Bedürfnisse etwa 50 verschiedener Alienrassen optimiert werden: Manche Space-Freier stehen eben auf Wassertank statt Himmelbett. Gewinne lassen sich auch in bessere Antriebssysteme, Schutz-



Während des Adventure-Parts wird Held Bug ohne Inventory auskommen müssen

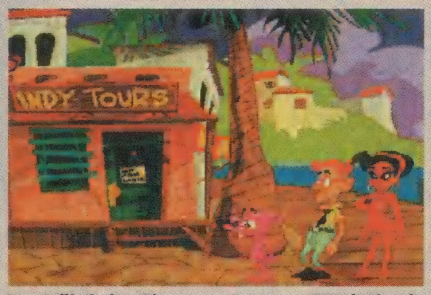
Steckbrief: Carsten Wieland

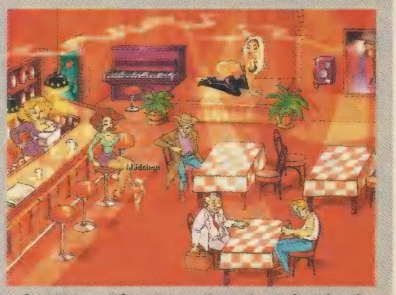
* geboren 1965 in Siegen
* bis 1988 Grafikdesignstudium an der Fachhochschule Essen
* bis 1992 Comics, Werbecartoons, Animationen der Nasenhörnchen für Frank Elstners TV-Show „Nase Vorn", freier Illustrator für verschiedene Publikationen wie das Satire-Mag „Kowalski"
* seit 1992 Design und Grafik für Computerspiele: für Starbyte u.a. „Bazooka Sue" (Vollversion: PCJ 11/97) und „Hollywood Pictures" (Vollversion: PCJ 3/98), PR-Games wie „Space Job", „Tom Long" oder „Hurra Deutschland"
* ab 1995 mit New Generation Software „Chewy – Esc von F5" für Blue Byte
* 1996 Beginn der Zusammenarbeit mit CDV bei „Clif Danger"
* 1997 ruft New Generation das Label Interactive Strip ins Leben und veröffentlicht über CDV die erotische Wirtschafts-Sim „Wet – The Sexy Empire". Die schnuckelige Hauptdarstellerin kam bei den Käufern so gut an, daß man mit „Lula Inside" gleich noch eine Tamagotchi-Variante nachschob.
* 1998 macht CDV für das neue Projekt „Wet Attack" eine runde Million Mark für Entwicklung und Marketing locker. Die Veröffentlichung im Rahmen einer Riesenparty ist für den August geplant.



Der Hamburger Pixelkünstler bei der Arbeit







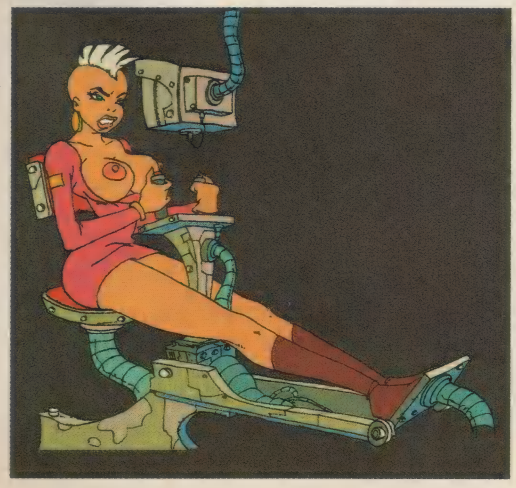
Carsten Wielands Stil ist unverkennbar: „Bazooka Sue" (links), „Chewy – Esc von F5" (Mitte) und „Wet – The Sexy Empire" (rechts)

schilde oder gleich einen komplett neuen Raumer investieren.
Solcherart gerüstet, dürfte es etwas gelassener in die optionalen Scharmützel mit den Piraten gehen. Vom Gefechtsstand aus macht man den Freibeutern dann im zum Zuge kommt. Dabei dirigiert der Spieler Bug durch Renderräumlichkeiten und löst knobelige Rätsel à la „Riven". Trotz oder gerade wegen des Umstiegs von handgezeichneter Grafik auf kühle Renderanimationen macht Carsten Wie-

„Ich hätte ja gerne mehr Männer eingebaut, aber da kenne ich mich mit der Anatomie nicht so gut aus"
(Spielgrafiker und -designer Carsten Wieland)

Stil der Meteoriten-Sequenz aus „Shadows of the Empire" die Hölle heiß. Ob auch das Bergen von Frachtcontainern aus herumtreibenden Wracks zum Geschicklichkeitstest wird, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Fix ist hingegen der Adventure-Part, der in den Ansiedlungen lands zweiter (An-)Griff unter die Gürtellinie optisch einiges her. Wie sich „Wet Attack" schließlich anhören und spielen wird, läßt sich in diesem frühen Entwicklungsstadium allerdings noch nicht sagen: Erst im Hochsommer soll es auch am Bildschirm wieder heiß hergehen. (st)





Die neue Lula ist bis über beide... äh, ...Ohren bewaffnet



Vom Entwurf zum fertig gerenderten Gefechtsstand

Diana
Queen of Hearts



Das mußte wohl kommen: Bei Infernal Games in London bereitet man soeben das Spiel zur früh verschiedenen Märchenprinzessin vor. Doch was aus der „Königin der Herzen" am PC werden soll, könnte für einen handfesten Skandal sorgen.

Die königliche Familie wird wohl eine Extraportion englisch-schwarzen Humor benötigen, wenn sie die für Herbst angekündigte Endversion zu Gesicht bekommt: Der wegen seines hierzulande noch vor Verkaufsstart indizierten PC-Hundekampfs „Pitbull" in Verruf geratene Hersteller plant einen Genre-Mix im Stil von „Shadows of the Empire" – mit einem 3D-Motorradrennen der Paparazzi zum Pariser Todestunnel als makaberem Höhepunkt!

Di hard: ein 3D-Rennen zum Pariser Todestunnel

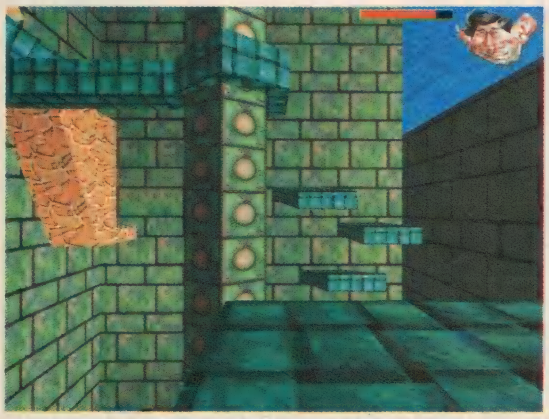
Mag man in London noch in einer frühen Produktionsphase stecken, Konzept und Technik des Programms versprechen interessant zu werden. So soll zunächst ein Adventure-Teil Dianas Leben bis zur Traumhochzeit mit Prinz Charles nachstellen. Hier wird die Spielfigur (ein fiktiver Jugendfreund der Prinzessin) direkt in dokumentarische Originalvideos eingebaut, wobei die seit dem Film „Forrest Gump" bekannte Technik zum Einsatz kommt. Es folgt ein „Quiz Royal" mit pikanten Multiple-choice-Fragen wie dieser: Wie oft hat sich Diana während ihrer Bulimie-Phase pro Nacht übergeben? Weiter geht's gar mit einem Plattformer, der die Seitensprünge des Königssohnes mit Camilla Parker Bowles abdeckt. Nach einem satirischen Ego-Shooter in den Dungeons des Londoner Towers (die Queen mit dem Zepter in der Waffenhand auf Jagd nach indiskreten Lakaien) wird dann ein 3D-Motorradrennen durch Paris das Finale bilden.

In gerenderten Zwischensequenzen soll die königliche Familie die Fortschritte des Spielers kommentieren. An der Steuerung wird noch geschraubt, der Sound ist noch nicht komponiert – angeblich laufen Verhandlungen mit Elton John über die neue Version von „Candle In The Wind" als Titeltrack. Bleibt abzuwarten, ob die Käufer die Vision von Infernal-Chefdesigner Peter Windegg teilen: „Unser Game wird der Legende um Diana einerseits den Pathos nehmen, andererseits aber so unterhaltsam sein, daß selbst ihre Söhne die Finger nicht davon werden lassen können!" (ml)





Da dürfte die Queen kaum „amused" sein: der Pariser Todestunnel aus dem makaberen 3D-Motorradrennen



Noch ist die Plattformwelt leer, später wird Charles hier Seitensprünge zu Camilla wagen



Mit der aus dem Film „Forrest Gump" bekannten Technik wird die Spielfigur in Originalvideos einkopiert

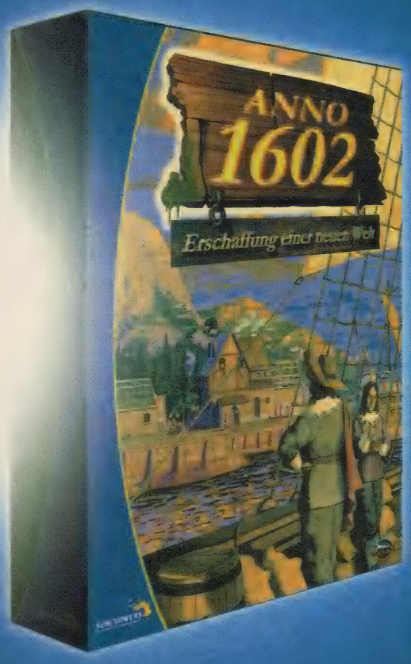
Doubles gesucht!

Für eine vorläufig noch geheime Bonussequenz sucht Infernal Games über internationale Spielezeitschriften Doubles der königlichen Familie. Wer also glaubt, irgendwie Prinz Charles, Diana, der Queen oder einem sonstigen Royal ähnlich zu sehen, sollte uns umgehend ein Foto von sich schicken. Unsere Leser werden dann nach Veröffentlichung entscheiden, wer **die Chance bekommt, vielleicht in „Diana – Queen of Hearts" persönlich aufzutreten**.

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

DER TAG IST NAH'...

...an dem Du Deine neue Welt erschaffst!



SUNFLOWERS
the world of entertainment
http://www.sunflowers.de

DESIGN

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

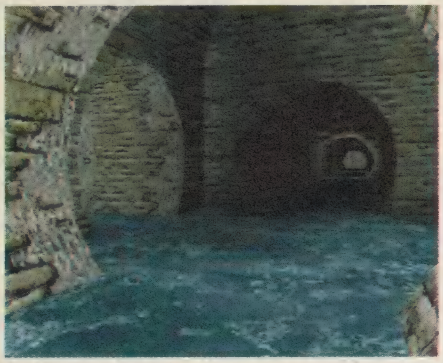
Might and Magic VI

The Mandate of Heaven



Im Render-Intro leitet ein Dämonenüberfall den drohenden Untergang der herrschenden Klasse ein

Für den neuesten Teil der mächtig magischen Rollenspielserie hat New World Computing nicht nur das „Mandat des Himmels", sondern auch das der Kunden: Seit 1986 sind weltweit mehr als 3,5 Millionen Exemplare der Fantasy-Reihe über den Ladentisch gegangen.



Sechs Achsen garantieren höchste Bewegungsfreiheit im 3D-Gelände: hier die animierten Abwasserkanälen

Größer, schöner, besser

Wenn Macht und Magie im Frühjahr zum sechsten Male aufeinander treffen, dürfen nach Abenteuern dürstende Rollenspieler wortwörtlich ein Faß aufmachen: Die zu erkundende 3D-Welt ist nicht nur detaillierter und schöner, sondern stolze zehnmal größer als beim auch nicht eben schwachbrüstigen Vorgänger aus dem Jahre 1994. Die Mastkur ist den beiden weiterentwickelten Grafikengines „Labyrinth" und „Horizon" zu verdanken, welche dem Spieler demnächst auch nahezu uneingeschränkte Bewegungsfreiheit bieten werden. In der Praxis sind damit Drehungen um volle 360 Grad und sechs Achsen in 16 Bit Highcolor gemeint.



Die kleine Kneipe in unserer Straße

Das Leben geht weiter

Wie im richtigen Leben wird die Zeit auch während dieses Abenteuers ihren Lauf nehmen: Tage und Nächte ziehen ins Land, für die über 100 Nichtspielercharaktere (NPCs) geht der Alltag immer weiter – unabhängig davon, ob die bis zu vier Mann/Frau starke Spielerparty sich nun in den zahlreichen Dungeons, Wäldern und Städten herumtreibt oder lieber eine ruhige Kugel in der nächstbesten Kneipe schiebt.
Doch welcher wackere Held will schon auf der faulen Haut liegen, wenn dem Land ein Umsturz droht? Nach dem mysteriösen Verschwinden des guten Königs Roland ist die herrschende Ironfist-Dynastie nämlich nahezu am Ende. Darüber hinaus schüren Naturkatastrophen und eine Dämoneninvasion die Gerüchte um den bevorstehenden Weltuntergang. Kein Wunder also, wenn das einfache Volk nun ernsthafte Zweifel am himmlischen Herrschaftsmandat der Eisernen Faust befallen.







Eine virtuelle 3D-Welt mit Schnee, Nebel, Tag und Nacht

Die mächtig magische Historie

Im November 1986 genügte dem rundenbasierten Rollenspiel **Might & Magic** noch die Ich-Perspektive, um auf den damals gängigen XT-Rechnern als Innovation gefeiert zu werden. Der Nachfolger **Might & Magic 2** setzte dann wieder Maßstäbe im Genre: Eine solche 3D-Grafik hatte man anno 1987 noch ebensowenig gesehen wie das Automapping. Für etwa 40,– DM nach wie vor als Trilogie erhältlich sind die weiterentwickelten Teile drei bis fünf, also **The Isles of Terra**, **Clouds of Xeen** und **Darkside of Xeen**. Die beiden Xeen-Abenteuer lassen sich dabei sowohl gesondert wie als Großkampagne spielen und werden vom 1995 erschienenen, inoffiziellen Nachfolger **Swords of Xeen** zur „World of Xeen" komplettiert.

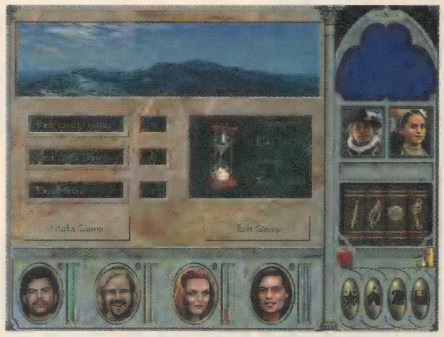
Gruppendynamik

Des Spielers Truppe aus Kriegern und Magieren wird sich eigenhändig aus der Taufe heben und natürlich mit Waffen, Rüstungen sowie diversen Fähigkeiten (u.a. Bodybuilding, Diplomatie, Schlosserkunde und Identifizierung) ausstatten lassen. Die Zauberkundigen im Team dürfen dann aus Sprüchen neun verschiedener Magieschulen wählen; das Angebot reicht von den vier Elementen über drei Priesterklassen bis hin zu den Pfaden Licht und Dunkel. Ein Sorcerer tendiert dabei etwa zur destruktiven Elementarmagie mit Kältestrahl etc. und kann sich zum Wizard oder Archmage hocharbeiten. Und die Heilkräfte von Druiden verstärken sich, indem man einen Lehrgang zum Großdruiden absolviert.

Um das Auffinden entsprechender Lehrer werden sich denn auch einige der Quests innerhalb der epischen, nicht linear strukturierten Spielstory drehen. Nach Monstergruppen aller Kategorien wird man hingegen nicht erst lange suchen müssen, denn die Bandbreite der auftretenden Feinde soll vom tumben Goblin bis hin zum ausgewachsenen Minotaurus so ziemlich das gesamte Fantasy-Genre abdecken.



Der Charaktergenerator erlaubt individuelle Recken durch das bewährte Verteilen von Punkten auf diverse Werte



Optional wird eine verstellbare Uhr die Echtzeitpausen beschleunigen

Technik auf Stufe 6

Der Preis für so viel Komplexität bei grafischem Schick ist wie immer beim Hardwarehändler zu entrichten: Ohne 3D-Beschleuniger wird zumindest ein P100 mit Win 95/NT, 16 MB RAM, 170 MB auf der HD und PCI Grafikkarte samt DirectX-Unterstützung erforderlich, empfohlen sei jedoch ein P166 mit 32 MB RAM. Mit einem Direct3D-, 3Dfx- oder Rendition-Chipsatz unter der Haube soll indessen ein P133 oder gar P90 genügen, um alle Feinheiten des Fantasyreiches mit seinen 65.000 Farben zu Gesicht zu bekommen. Genaueres dann anläßlich des Tests in der kommenden Ausgabe. (js)



Sehenswert animierte Monster wie diese schreien nach einem Grafikbeschleuniger

Neue Features

* zehnmal größer als der Vorgänger (1.000 Quadratkilometer)
* komplett in 3D und 16 Bit Highcolor (65.000 Farben)
* Bewegung über 6 Achsen, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt
* Kombination aus Echtzeit und rundenbasiertem Gameplay
* nicht lineare Story mit zahlreichen Miniquests
* 9 kombinierbare Magieschulen, über 100 eigenständige NPCs

Im Netz der Macht

Als Publisher von New World Computing präsentiert die 3DO Company im WWW abhängig von der Tageszeit unterschiedliche Informationen zum Spiel. Sie erreichen die offizielle Homepage unter der Adresse: **www.3do.com/mm6**



Originell: Wenn auf der Homepage der Mond aufgeht, ändert sich das Informationsangebot

FINAL FANTASY VII

Über Story und Spielablauf des Mega-Rollis aus dem CD-Schacht der Playstation haben wir Sie bereits im letzten Heft informiert, jetzt geht's ans Eingemachte. Was ist von der PC-Konvertierung zu erwarten: Abstriche oder neue Highlights?

Die Arbeit eines Jahres

Januar 1997: Die Arbeit an der PC-Version von „Final Fantasy 7" beginnt
Juni 1997: 3D-Animationsengine und Movie-Player sind betriebsbereit
August 1997: Das Programm für die Bewegung im Spiel ist fertiggestellt
September 1997: Das Unterspiel „Condor War" ist fertig, das Menüsystem ist übertragen, der endgültige US-Code für die Playstation trifft aus Japan ein
Oktober 1997: Soundeffekte und Musikstücke werden eingebunden, das Unterspiel „Chocobo Race" läuft
November 1997: Das Kampfsystem und das Highway-Motorradspiel funktionieren
Dezember 1997: Die Weltkarte steht, Magie-Effekte werden in die Kämpfe übertragen
Januar 1998: Achterbahn und U-Boot-Jagd sind fertiggestellt, erstmals kann ein Spiel aus verschiedenen Einzelprogrammen zusammengesetzt werden



Square Softs „Konverter" in Costa Mesa: Wer hätte nicht gern solche Kollegen?



Die Texte für die deutsche Version werden direkt aus dem Japanischen übersetzt

Insgesamt fünf Millionen verkaufte Playstation-Exemplare sprechen für sich: Final Fantasy 7 ist ein Spiel, wie es facettenreicher kaum sein könnte – eben marschiert man noch über die Weltkarte, plötzlich findet man sich mitten in einem Kampf wieder. Dann wiederum taucht aus heiterem Himmel ein Rätsel oder gar ein komplettes Unterspiel auf. Dieser Abwechslungsreichtum spiegelt sich auch in den vielen verschiedenen Szenarien auf dem Monitor wider.
Die Weltkarte, über die man den gerade aktuellen Anführer stellvertretend für das gesamte Helden-Trio lenkt, besteht aus flott zoomenden und rotierenden Polygonen, die je nach Region unterschiedlich ausgeleuchtet werden. Besonders deutlich wird dies, sobald der Spieler über eines der schnelleren Vehikel (etwa den Jeep oder das Luftschiff) verfügt, die sich im Verlauf der Geschichte finden. Da kann es dann geschehen, daß in Sekundenschnelle eine romantische Abenddämmerung hereinbricht oder der Himmel über der Hauptstadt Midgar eine giftgrüne Färbung annimmt. Sobald man allerdings eine Siedlung oder einen Dungeon betritt, verändert sich die Landschaftsdarstellung: Alle Lokationen sind nun vorgerendert und werden zumeist aus einer schrägen Draufsicht gezeigt. Leider werden die mehrere Screens großen Örtlichkeiten für den PC nicht komplett neu berechnet, vielmehr müssen die farboptimierten Playstation-Vorlagen genügen.
Ein Vorteil der niedriger aufgelösten Hintergründe (die Spielfiguren werden selbstverständlich in SVGA übertragen) ist die fast übergangslose Verschmelzung mit den zahlreichen Videosequenzen. „Das war anfangs eines unserer Hauptprobleme", meint Chefprogram-



Trotz Streß gut gelaunt: Chefprogrammierer Son Ton



Die Polygonmodelle innerhalb der Kampfsequenzen gleichen den Entwürfen fast aufs Haar



Für schicke Grafikeffekte bei flotten 60 Bildern pro Sekunde ist ein 3D-Beschleuniger die Voraussetzung

mierer Son Ton von Square Soft. „Das und natürlich die irre aufwendigen Kampfszenen. Dabei programmieren wir hier ja nur die Direct3D-Version; um die optimale Anpassung an ihre Karten kümmern sich 3Dfx, Rendition und NEC dann selbst. Mit einem solchen Beschleuniger im PC wird das Spiel auch mit den angepeilten 60 Bildern pro Sekunde laufen, doch selbst ohne 3D-Turbo werden 15 fps das Minimum sein. Auf schwächeren Rechnern lassen sich zudem diverse Grafikdetails abschalten." Wie in der Konsolenvorlage steuert man das Abenteuer auch am PC über ein simples Menüsystem. Es kann hier aber nicht nur von einem Pad, sondern auch über Maus und Tastatur gehandelt werden. Die bereits fertigen Abschnitte zeigen freilich insbesondere bei den hektischen Kämpfen, daß ein digitaler Steuerknochen mit zumindest vier Buttons nach wie vor die bessere Wahl ist. Mit einem solchen Eingabegerät geht es am komfortabelsten durch die verwinkelten Szenarien, zumal bei Dialogen und ähnlichen Requestern ohnehin meist nur zwei oder drei Auswahlmöglichkeiten gegeben sind.

Das aufwendigste Konsolenspiel aller Zeiten setzt zum Sturm auf den PC an

Ebenfalls unverändert werden die Soundeffekte und die CD-Begleitmusik von der Playstation übernommen, alternativ gibt's etwas dünnere Midi-Klänge. Sprachausgabe wird man, wie in Fernost-Rollenspielen üblich, jedoch vergebens suchen: Alle Dialoge werden als reiner Text eingeblendet, wobei Vertrieb Eidos derzeit mit zwei Teams verhandelt, die sich um eine Neuauflage der sehr schlampigen Konsolenübersetzung kümmern sollen. Schade bloß, daß sich die Charaktere selbst in den rund 50 Minuten an mehr oder minder kurzen Renderfilmen in vornehmes Schweigen hüllen.

Was hingegen wir noch zu dieser vielversprechenden Konvertierung zu sagen haben, das verkünden wir im Test – laut Square Soft und Eidos ist bereits in den nächsten Wochen mit einem aussagekräftigen Muster zu rechnen. (mz)



Die detaillierten Hintergründe werden unverändert von der Playstation übernommen



Der Menü-Screen: Die Charakterporträts werden noch einer SVGA-Kur unterzogen

Coming soon: Final Fantasy 5 PC

Gleich nach Veröffentlichung von FF 7 will das Gespann Square Soft/Eidos die bislang nur in Japan erschienene Folge fünf der Rollenspiel-Serie am PC nachreichen. Grund hierfür ist laut Square Softs Vizepräsident Randall Fujimoto, daß Teil vier und sechs in Amerika bereits als Final Fantasy 2 und 3 erschienen sind – jetzt will man die Lücke schließen. Technisch sollte man sich dabei allerdings nicht allzu viel erwarten, denn **Final Fantasy 5 wird inklusive Grafik und Sound 1:1 von der 16 Bit-Konsole Super Nintendo konvertiert**.



PC-Lückenfüller im altbackenen 16 Bit-Look: Final Fantasy 5

Grand Prix 500cc



Besonders beeindruckend sind die Replays der Starts



Natürlich steht auch die Fahrerperspektive zur Auswahl

Überraschung: Auf der Nürnberger Spielwarenmesse gab es in diesem Jahr nicht nur fernöstlichen Plastikmüll zu bestaunen, sondern auch einige interessante PC-Games – wie diese vielversprechende Motorradsimulation.

Wer auf vier digitalen Rädern unterwegs sein möchte, erhält dazu in letzter Zeit ja reichlich Gelegenheit. Doch wann wurde der Motorradrennsport zuletzt originalgetreu versoftet? Das liegt jedenfalls lange genug zurück, um der deutschen Spieleschmiede Ascaron (Anstoß 2) als Marktlücke zu dienen.

Ein Blick auf das erste Messedemo von GP 500cc weckt denn auch hohe Erwartungen: Schon jetzt zieht das Feld der mit originalen Namen und Maschinen aus den realen Rennserien versehenen Fahrer dank 3Dfx-Unterstützung sehr flüssig seine Runden auf den detailliert in Szene gesetzten Kursen. Bei Verkaufsstart im Juni sollen dann allerdings nicht nur Augenmenschen auf ihre Kosten kommen, vielmehr setzt Ascaron auf eine akkurate Simulation der 97er-Saison in drei Klassen für 125ccm, 250ccm und 500ccm. Neben zahlreichen Einstellmöglichkeiten bezüglich Pilot und Motorrad ist sogar ein richtiger Karrieremodus versprochen. Als ausdauernder Biker wird man sich hier den Aufstieg in die „Königsklasse" durch gute Plazierungen hart erkämpfen müssen.

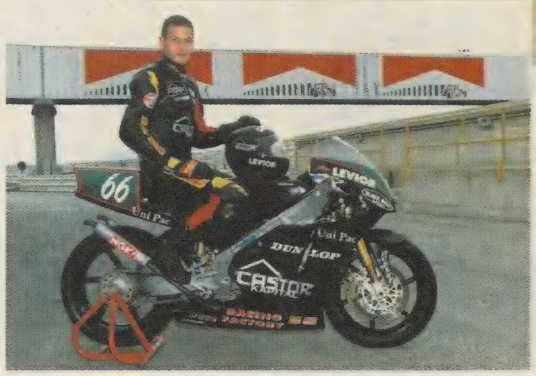


Fix dank 3Dfx: Aufgewirbelter Sand wird mit Transparenzeffekten schick in Szene gesetzt

Feuerstühle für Realisten

Im Vergleich zu den Arcade-Racern des letzten Jahres werden die Stärken des Spiels im Detail zu finden sein. So läßt sich auf vier zusätzlichen Teststrecken das Feintuning der Feuerstühle verbessern, während technische Aufzeichnungen nach jedem Rennen eine exakte Analyse der Fahrt ermöglichen. Um dennoch auch Anfänger nicht zu überfordern, werden drei Schwierigkeitsgrade sowie automatische Setups den Einstieg in den Motorsport erleichtern. Sind jedoch die ersten Siege eingefahren, soll eine „dynamische Rennlogik" mit gewiefteren Computerfahrern dagegenhalten.

Das klingt in der Theorie ja alles sehr gut, doch hinter den fahrerischen Qualitäten von Grand Prix 500cc steht vorläufig noch ein Fragezeichen – eine vernünftig spielbare Vorabversion ist erst für die nächsten Wochen angekündigt. (mz)



Die „Racing Factory" bürgt für Realismus

Fakten, Fakten, Fakten

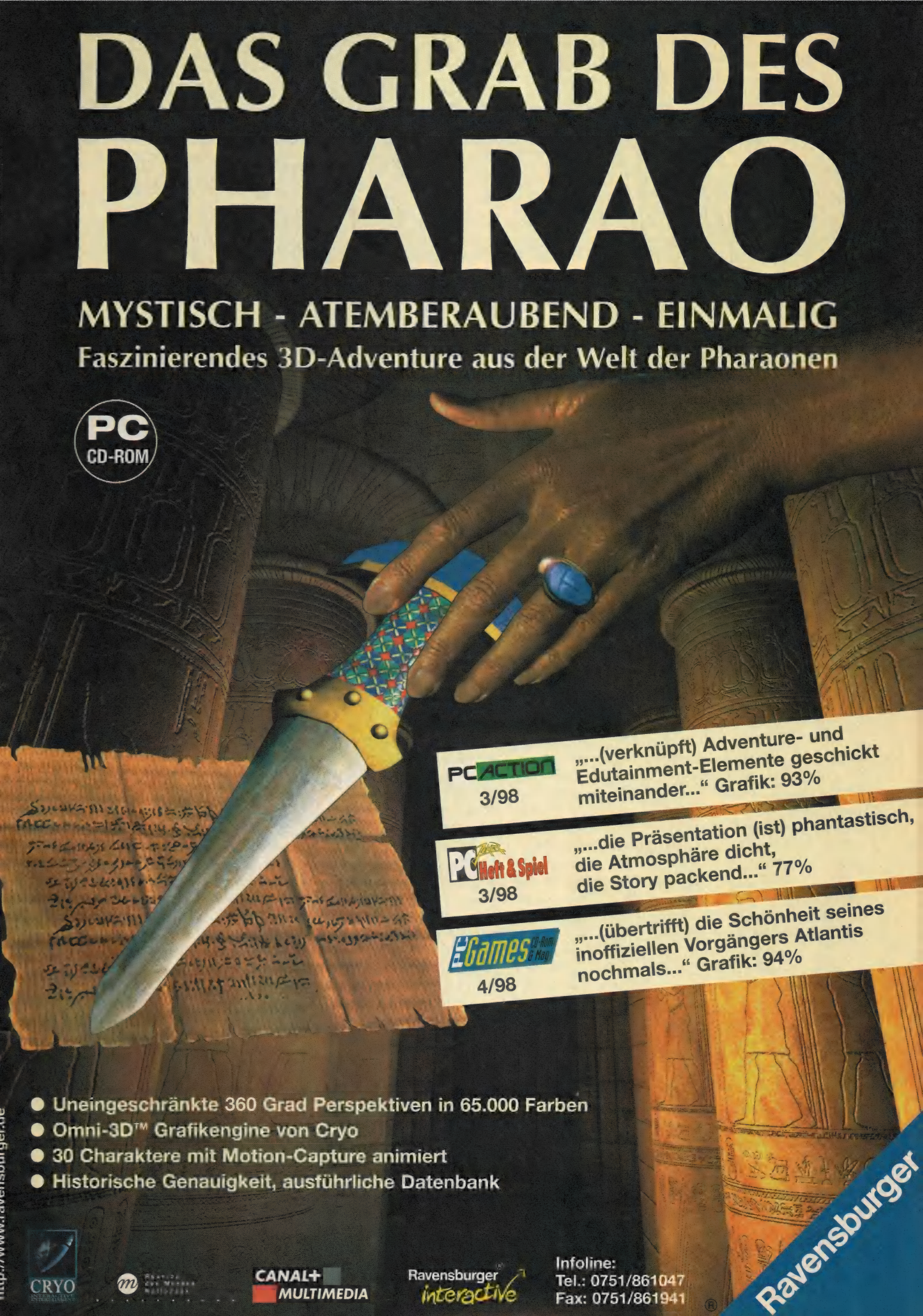
- diverse Spielmodi wie Testfahrten, Grand Prix, WM und Karriere
- 15 originale GP-Strecken der 97er-Saison
- 3 Rennklassen: 125ccm, 250ccm, 500ccm
- ca. 100 originale Fahrer mit individuellen Statistiken
- Fahrphysik und Setup der Maschinen sind realistisch
- wechselnde Wetterbedingungen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Netzwerkunterstützung
- 16 Bit-Farbtiefe bei 640 x 480 Bildpunkten
- Unterstützung von 3Dfx-Karten und Force-Feedback-Steuergeräten

DAS GRAB DES PHARAO

MYSTISCH - ATEMBERAUBEND - EINMALIG

Faszinierendes 3D-Adventure aus der Welt der Pharaonen

PC CD-ROM



PC ACTION 3/98 „...(verknüpft) Adventure- und Edutainment-Elemente geschickt miteinander...“ Grafik: 93%

PC Heft & Spiel 3/98 „...die Präsentation (ist) phantastisch, die Atmosphäre dicht, die Story packend...“ 77%

PC Games CD-Rom & Mag 4/98 „...(übertrifft) die Schönheit seines inoffiziellen Vorgängers Atlantis nochmals...“ Grafik: 94%

- Uneingeschränkte 360 Grad Perspektiven in 65.000 Farben
- Omni-3D™ Grafikengine von Cryo
- 30 Charaktere mit Motion-Capture animiert
- Historische Genauigkeit, ausführliche Datenbank

CRYO INTERACTIVE

CANAL+ MULTIMEDIA

Ravensburger interactive

Infoline:
Tel.: 0751/861047
Fax: 0751/861941

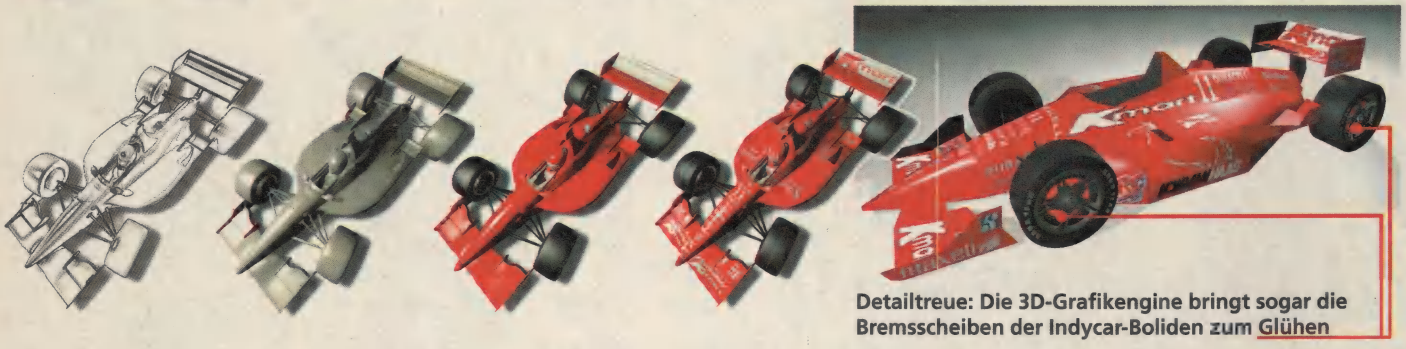
Ravensburger®

http://www.ravensburger.de



NEWMAN/HAAS RACING

Nicht die Formel 1, sondern die CART-Serie gilt über dem großen Teich als Königsklasse im Automobilsport. Und was Psygnosis zusammen mit Studio 33 ab Ende April aus den 800 PS starken Indycars zu holen gedenkt, ist auch am PC königlich: Start frei für eines der grafisch spektakulärsten Rennspiele!



Detailtreue: Die 3D-Grafikengine bringt sogar die Bremsscheiben der Indycar-Boliden zum Glühen

Erst UBI Softs „F1 Racing Simulation", dann „Formel 1 '97" von Psygnosis und bald schon „F1 Racing" von Eidos – die Masse aktueller F1-Versoftungen nimmt langsam unübersichtliche Dimensionen an. Ganz anders sieht es bei der in den USA so populären CART-Serie (Championship Auto Racing Team) aus, wo sich die digitale Konkurrenz derzeit auf Microsofts „CART Precision Racing" beschränkt. Beste Chancen für das titelgebende Team aus dem rasenden Schauspieler Paul Newman und dem ehemaligen Profipiloten Carl Haas also.

Freilich muß Newman-Haas Racing mit einem kleinen Handicap in das Rennen um die Käufergunst gehen: Mangels offizieller Lizenz wird man nicht auf originale Teams stoßen, lediglich 16 Fahrer sollen ihre echten Namen behalten. Gegen sie wird der Spieler in einem von zwei Dutzend Cockpits gute Trainingszeiten herausfahren, Einzelläufe oder die komplette Meisterschaft bestreiten dürfen. Und wer sich lieber mit Konkurrenten aus Fleisch und Blut mißt, startet eben am Splitscreen bzw. im Netzwerk. Die 15 Austragungsorte werden sich dabei aus vier US-typischen Hochgeschwindigkeitsovalen, sieben eher europäisch angelegten Rundkursen sowie vier Großstadtpisten zusammensetzen. Dazu soll sich als kleines Schmankerl vielleicht noch ein skurriler Bonusparcours mit abgedrehten Automobilen gesellen.

Mit 350 Sachen ab in die Steilkurve

Vor, während und nach den Rennen wird man in der Werkstatt oder an den Boxen umfangreiche Schraubereien an Fahrwerk, Motor und Chassis durchführen können. Zuerst wird man aber wohl einen 3D-Beschleuniger in seinen Rechner geschraubt haben müssen, da die überragend detaillierte Grafik ansonsten kaum auf Touren kommen dürfte – bis Redaktionsschluß galt zudem ein Pentium-Motor mit 166 Umdrehungen als Untergrenze. Immerhin sollten zum Genuß der realistischen Sounds und versierten Rennkommentare aber ganz gewöhnliche Boxen genügen... (rl)







Vier US-typische Ovale, sieben klassische Rundkurse sowie vier Stadtfahrten sind im Rahmen der CART-Meisterschaft zu bewältigen



Am Splitscreen und im Netzwerk liefern sich Computergegner und Multiplayer heiße Positionskämpfe



Rückspiegel, Flaggensystem, authentische Boxenstopps und Trümmer nach dem Crash sind Beispiele für den hohen Grad an Realismus

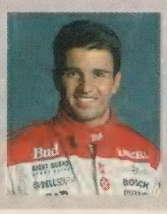




Geburt einer virtuellen Rennstrecke: Auf Basis von Fotos, Videos und technischen Datenblättern werden die Wege- und Höhendaten in den Rechner eingegeben, zu Drahtgittern umgesetzt und anschließend mit Texturen geschmückt

Ein starkes Team: Newman-Haas

Bereits im Jahre 1983 tat sich der rennsportbegeisterte Schauspieler Paul Newman mit Profipilot Carl Haas zusammen. **Mit dem ehemaligen F1-Weltmeister Mario Andretti am Steuer** eines Lola-Modells fuhr das Team beachtliche Erfolge in der amerikanischen CART-Serie ein. Im vergangenen Jahr setzten dann Sohnemann Michael Andretti und Christian Fittibaldi (ein Verwandter des Formel 1-Veteranen Emmerson Fittibaldi) im Swift-Chassis mit rund 800 PS starker Ford Cosworth-Befeuerung die flotte Familientradition fort.





Fuhren 1997 für Newman-Haas (nicht nur) um die Familienehre: Christian Fittibaldi (l.) und Michael Andretti (r.)

„So ein steiles Rennspiel hat die Welt noch nicht gesehen!"



Stellvertretend für Studio 33 stand uns Dominic Giles Rede und Antwort

?: PC-Racing, wohin das Auge blickt – braucht die Welt wirklich noch ein Rennspiel?

DG: Unseres unbedingt, denn so ein steiles Teil hat die Welt eben noch nicht gesehen! Nein, im Ernst: Wir glauben, daß Indycars bis heute nicht akkurat versoftet wurden und holen das jetzt nach. Wir wollen eine möglichst perfekte Simulation der CART-Liga an den Start stellen, deren Handling aber nicht zu kompliziert sein darf. Tatsächlich soll das Programm den Spieler noch Monate nach dem Kauf zur Weiterfahrt animieren können.

?: Wodurch wird Newman-Haas Racing den hohen Anspruch rechtfertigen?

DG: Beispielsweise durch einen im Genre ungewöhnlich dramatischen Mehrspielermodus dank integrierter Computergegner. Und natürlich durch unsere Detailverliebtheit. So werden sich die Fahrzeugmodelle physikalisch wirklich korrekt verhalten, also auch bei Crashs in die richtigen Einzelteile zerfallen. Die virtuellen Cockpits sind außerdem mit den originalgetreuen Digitalanzeigen ausgestattet, es gibt Rückspiegel usw. Vor allem soll das Game aber von der ersten Motorumdrehung bis zur Zieldurchfahrt einfach Spaß machen. Und das erreicht man am ehesten mit astreiner Spielbarkeit.

?: Wie viel der gebotenen Detailtreue ist der Unterstützung durch das real existierende Team Newman-Haas zu verdanken?

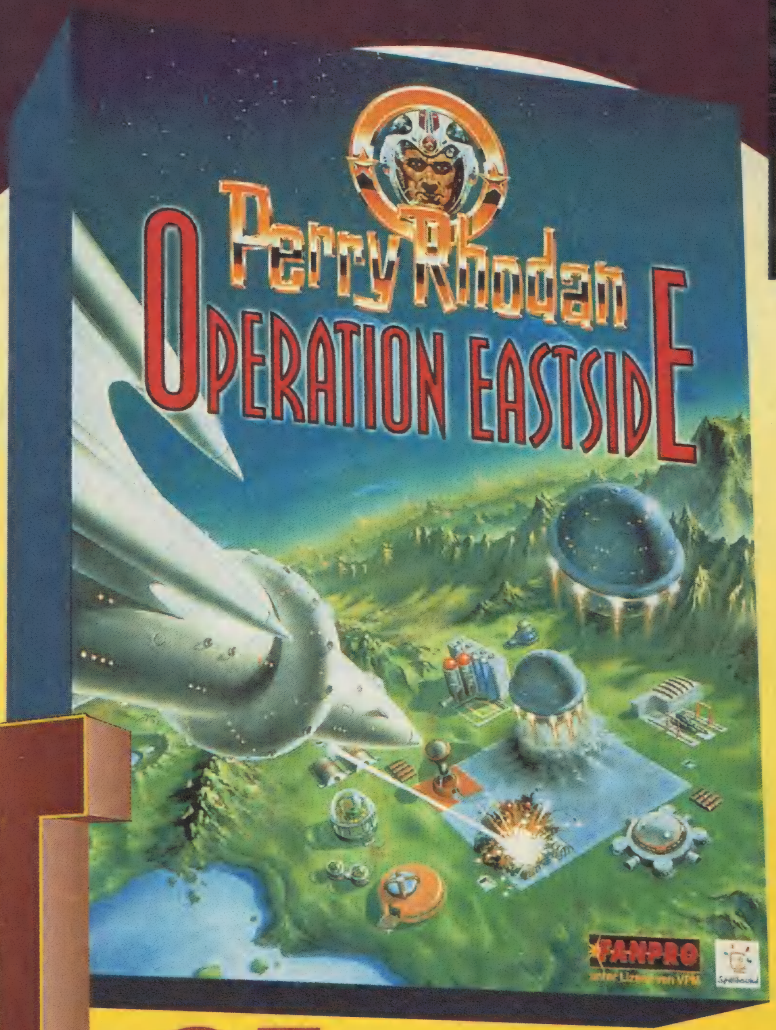
DG: Eine Menge. Die Jungs haben uns mit Kurs- und Fahrzeugdaten versorgt, außerdem mit Hintergrundinformationen zu den beiden Piloten Michael Andretti und Christian Fittibaldi. Von unschätzbarem Wert war die Einladung zum Training nach Milwaukee: Selber fahren durften wir zwar leider nicht, aber erst wer die Rennatmosphäre am eigenen Leib gespürt hat, kann sie auch am Computer rüberbringen.

Unser Mann im All sucht neue Abonnenten











85 Prozent in Ausgabe 3/98

Im Abo ...erhält man jeden Monat zumindest ein Top-Game (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie Tests, News, Specials und Lösungshilfen bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre – für nur 87,– DM* anstatt der kiosküblichen 102 Mark. Da sollte es Ihnen nicht schwerfallen, einen Freund von diesen Vorzügen zu überzeugen. Dann erhalten Sie nämlich den brandaktuellen Strategie-Hit **PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE** **gratis** als Werbeprämie! Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben. Wozu hat man schließlich Freunde und Familie?

Achtung! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte etc.) neue Leser werben!

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 D-85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM
Bedingungen siehe Impressum

DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR™

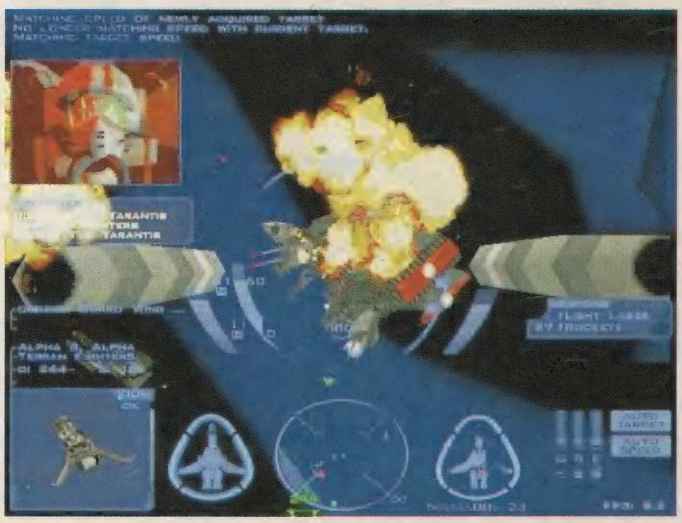




Aufwendige Zwischensequenzen sollen den PC-Monitor zum Heimkino machen

Mit „Wing Commander: Prophecy" und „I-War" sind erst kürzlich zwei hervorragende Weltraumshooter auf den PC-Orbit eingeschwenkt, können es die Macher des Kultklassikers „Descent" wirklich besser? Aber auf jeden Fall, meint man bei Parallax/Volition.

Ab Mai wird wieder der stellare High-Noon ausgerufen: Einmal mehr attackieren Außerirdische unsere Welt, erneut liegt es am PC-Piloten, die Invasoren mit Flugkunst und Waffengewalt zurückzuschlagen. Aus seinen Erfolgen strickt der Handlungsfaden dann individuelle Story-Muster. Abhängig von den Aktionen des Spielers mag also etwa eine zweite Alienrasse ins Geschehen eingreifen oder ein Streit mit irdischen Kolonisten im fernen All entbrennen. Für einen spannenden Missionsverlauf sollen dabei schlaue Computergegner bürgen, für cineastische Erlebnisse eine Vielzahl an gerenderten Zwischensequenzen.
Laut Designer wird die Pilotenkarriere vom gekonnten Umgang mit der strategischen Umgebungskarte, den über 50 Tastaturkommandos sowie taktisch klugen Entscheidungen bestimmt. Letztere betreffen u.a. die Wahl des richtigen der bis zu zwölf im Hangar geparkten Raumschiffe, die sich mit allerlei Primär-, Sekundär- und Extrawaffen ausrüsten lassen. Aber auch mit heftigen Wortgefechten ist zu rechnen, sei es bezüglich der Angreifer oder im Dialog mit den eigenen Flügelmännern. Apropos Dialog: Neben dem Storymodus sind auch Multiplayer-Gefechte



Besonderen Wert legen die Entwickler auf spannende Dogfights und feurige Explosionen

„Wir suchen die Herausforderung!"



Der ausführende Produzent Jim Boone inmitten des Volition-Teams

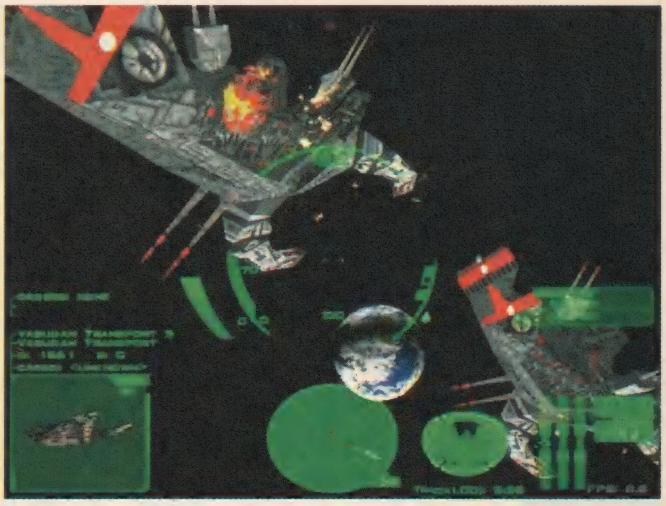
Erst letzten Herbst hat man bei Parallax die Firmenstruktur renoviert: Als Dachgesellschaft der beiden neuen Tochterunternehmen Outrage („Descent 3") und Volition („Freespace") will man sich verstärkt um das Marketing der neuen Titel kümmern, während die Produktion selbst in den Händen der jeweiligen Teams ruht. Wir unterhielten uns mit Jim Boone, dem ausführenden Produzenten von „Freespace".

?: *Außer dem werbeträchtigen Titel hat „Freespace" wenig mit dem klassischen „Descent" gemeinsam, das bleibt mit „Descent 3" den Kollegen von Outrage überlassen. Was trieb Sie aus den 3D-Korridoren hinaus in die Weiten des Alls?*
JB: *Ein Großteil unseres Teams spielt nun mal gerne futuristische Shooter und war auf der Suche nach einer neuen Herausforderung. Der Weltraum gibt uns da einfach zusätzliche Entfaltungsmöglichkeiten; wir können etwa computergesteuerte Flügelleute in die Schlacht schicken.*

?: *Wo sind die großen Unterschiede Ihres Produkts zu vergleichbaren Konkurrenztiteln?*
JB: *Im Solomodus werden die Missionen vielfältig verzahnt sein und sich gegenseitig beeinflussen – überlebt ein Gegner, wird er im späteren Verlauf auch wieder auftauchen. Je nach der Performance des Spielers kann die Story also sehr unterschiedliche Wege nehmen, wobei Raumschlachten und Videosequenzen nahtlos ineinander übergleiten. Das ganze Szenario wirkt dadurch glaubwürdiger.*

?: *In „Descent 2" war der Multiplayer-Modus ein echtes Schmuckstück – was darf man diesbezüglich von Ihrem Titel erwarten?*
JB: *Bis zu 16 Spieler werden sich via Netzwerk und Internet gegenseitig oder teamweise bekämpfen können. Wir werden dazu einen Server installieren, der alle aktuell laufenden WWW-Gefechte ermittelt und in Tabellenform listet; selbstverständlich inklusive Ping-Zeit. Die besten 100 Piloten werden dann in eine ständig aktualisierte Rangliste aufgenommen. Zudem kann hier jedermann seine mit dem im Game integrierten Missionseditor erstellten Aufträge zum Upload freigeben, oder sich selber neue Herausforderungen herunterladen. Das sollte Stoff für viele unterhaltsame Stunden bieten.*

via Netzwerk oder Internet vorgesehen. Dazu schnelle Instant-Schlachten und eine optionale Unterstützung für acht Joystickbuttons anstatt der komplexen Flugi-Steuerung.
Was wir bereits anhand unseres Vorabmusters bestätigen können, das ist die wahrhaft galaktische 3D-Optik: Wenn eine gewaltige Raumstation auf den Piloten zurotiert, während sich das Sonnenlicht im Cockpit seines Jägers bricht und Angreifer in gleißenden Explosionen vergehen, dann sieht das schon fast mehr nach einem Film denn nach einem Computerspiel aus. Die Endversion soll sogar bereits unterhalb eines P200 auf Touren kommen, erst recht bei Vorhandensein eines Direct3D-Beschleunigers. Und die Ohren werden ohnehin unabhängig von der Rechenpower mit aufwendig lokalisierter Sprachausgabe und situationsabhängigem Bombastsound verwöhnt. Also immer her mit den kleinen Aliens! (rl)



Gefahr aus dem Weltraum: Kreuzer der Vasudaner attackieren die Erde



Neben Training, Erkundungsflügen, Rettungsmissionen und Angriffen stehen u.a. auch Eskorten für terranische Frachter im Lastenheft der Freespace-Piloten



Hilfe, die Aliens kommen: hier noch als Bleistiftskizze bzw. Rendermodell

Im Anflug: Descent 3

Wo „Descent" draufsteht, ist nicht unbedingt eine Fortsetzung des Klassikers aus dem Jahre 1995 drin: **Erst gegen Weihnachten wird der offizielle Teil drei der Saga Lasergefechte in frei befliegbaren 3D-Tunnels ermöglichen**. Dann geht es mit neuen Waffen gegen neue Gegner, wobei der Schwerpunkt wie gehabt auf Multiplayer-Schlachten liegt. Daß 3D-Grafikbeschleuniger unterstützt werden, ist Ehrensache – schließlich muß man grafisch mit Highlights wie „Forsaken" von Acclaim konkurrieren.



Erste Flugsequenzen aus Descent 3

Das Multi-Media-Ereignis im Westen!

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.
Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.
Neben der Produktpräsentation informieren Computer-Clubs kostenlos über PC-Anwendungen und Fragen zum Thema INTERNET.

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
22.–26.4.98
21. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media" mit neuesten Produkten

Sonderschauen:
- **Computer-Kunst** Von der Entwicklung bis zur Realisation: Computer-Künstler demonstrieren via Großprojektion die Entstehung faszinierender Computer-Kunst.
- **Virtuelle Welten** Erleben Sie selbst virtuelle Abenteuer in künstlich geschaffenen Räumen.

Westfalenhallen Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf: 02 31 / 12 04-880 (Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de

Siehe auch Begleit-CD

F-15

Eigentlich hätte der neue Jet von Jane's ja vor Weihnachten abheben sollen, doch hat man wohl die Kollision mit einem gewissen Rentierschlitten befürchtet. Bis zur Schneeschmelze wird der Nachbrenner aber gezündet.

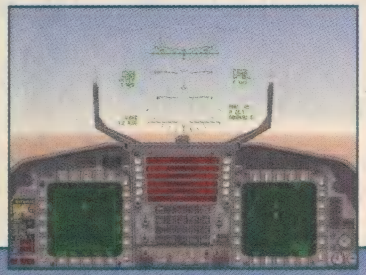


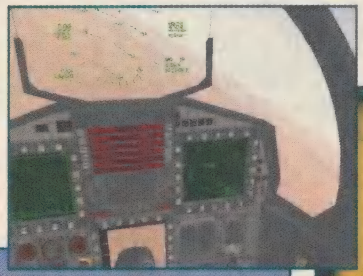
Die Unterstützung für 3D-Turbos verspricht viele Spezialeffekte, u.a. Anti-Aliasing und Lensflares

Tatsächlich hat die Verzögerung natürlich andere Gründe als die Angst um den dicken Mann in Rot: Erstmals wollen die amerikanischen Himmelsstürmer zwei vernetzte Piloten in einem Cockpit genehmigen! Via Modem oder Netzwerk ginge es dann also paarweise in zwei kriegerische Kampagnen, deren Missionen sich um das kunstgerechte Zerlegen genretypischer Ziele ranken werden.
In einem der dienstältesten Fighter der Air Force wird man also Jagd auf feindliche Bunkeranlagen, Konvois oder Brücken machen, während so illustre Vögel wie MiG-29, Tu-22, Mirage oder Tornado den Himmel bevölkern. Auch an mobilen und fest installierten Raketenwerfern wie SCUD, SAM, Sa8 und Hawk dürfte es dieser Sim nicht mangeln. Detaillierte Informationen über das gesamte Arsenal wird man, wie vom Hersteller gewohnt, einem Online-Lexikon entnehmen können. Und wer Spiele wie „Longbow 2" oder „ATF" kennt, der weiß, daß dabei zoom- und drehbare 3D-Modelle die harten Fakten untermauern.

Im Cockpit stimmt jedes Detail bis hin zur Pilotenbrille

Selbst für Kenner überraschend mag hingegen sein, wie detailbesessen man bei Jane's diesmal an die Gestaltung der texturierten und dank Gouraud Shading kantenglatten Polygon-Flieger gegangen ist: Vom kleinsten Schalter im Cockpit bis hin zur Pilotenbrille entspricht die Grafik realen Vorgaben. Anders sieht es bei dem fünf Millionen Quadratmeilen umfassenden Einsatzgebiet aus. Es soll seinen Ursprung zwar in real existierenden Schlachtfeldern wie dem der Operation „Desert Storm" haben, verzichtet jedoch zugunsten einer schöneren Optik auf eingescannte Satellitenkarten. Statt dessen werden vom PC nur die Höhenparameter der Originallandschaften in sanft ansteigende Hügel und zerklüftete Berghänge umgesetzt.
Mittlerweile fast schon Standard im Genre ist das interaktive Cockpit: Alle relevanten Instrumente wie z.B. die Multifunktionsmonitore werden sich ebenso direkt per Maus ansteuern lassen wie das Fahrwerk oder der Nachbrenner. Kaum minder selbstverständlich sind diverse Einzel- und Schnelleinsätze, ein Missionseditor sowie Multiplayer-Modi für Piloten in Netzwerken oder dem Internet. Und genauso selbstverständlich haben wir bereits einen Testflug zur nächsten Ausgabe gebucht – vielleicht können wir ja wenigstens dem Osterhasen noch eine Sidewinder ins Nest legen? (rf)





Als Alternative zum interaktiven Cockpit (links) wird es eine virtuelle Variante geben



Zwei dynamische Kampagnen sollen Abwechslung für bis zu zwei vernetzte Piloten pro Maschine garantieren



Nach guter, alter Hersteller-tradition lassen sich im Online-Lexikon alle am Kampf beteiligten Fahr- und Flugzeuge drehen und zoomen



Alles, was Flügel hat, fliegt: Vom alten Dreidecker des Roten Barons bis hin zur topaktuellen F-22 wurde eigentlich jedes Flugzeug schon mehrfach versoftet. Wie wäre es also mal mit spaßigen Dogfights in skurrilen Cartoon-Vögeln?



Im Genre bislang eher Mangelware: bildfüllende Konkurrenten aus nächster Nähe statt abstrakter Pixel in weiter Ferne

Wenn Project 2 im Oktober fliegende Kisten in die Händlerregale stellt, dürfen sich tollkühne Spieler auf ein originelles Konglomerat aus ernsthaftem Luftkampf à la „Red Baron" und überzeichneter Grafik im Stil von „Micro Machines" freuen. Obwohl die vorkommenden Flugzeuge nämlich auf realen Modellen des Ersten Weltkriegs fußen, sollen sie doch weniger der Authentizität als vielmehr dem puren Spaß am Fliegen dienen. Damit hier von Beginn an Freude aufkommt, legt der holländische Publisher besonderen Wert auf Instant-Handling. Novizen und Fliegerassen gleichermaßen rät der Hersteller dennoch jetzt schon zum Besuch der integrierten Flugschule – immerhin werden die Computergegner mit einem bemerkenswerten Maß an künstlicher Intelligenz ausgestattet. Begleitet von einem virtuellen Lehrer, übt der Pilot dann Immelmann und andere Kunststückchen, die im Englischen als „Aerial Combat Manoeuvres" (kurz ACM, daher der Titel) bekannt sind. Im Anschluß daran folgt der Ernst des Lebens: Kampagnen bilden den Rahmen für Eskortmissionen, Bombardements und weitere Aufträge. Gesellige Piloten werden sich zudem via Netzwerk oder Internet zu Dogfights verabreden können. Dabei kämpft dann jeder gegen jeden, optional auch im Team. Die technischen Voraussetzungen stehen noch nicht fest, was in Anbetracht der frühen Phase des Projekts freilich kaum verwundert. Was wir bereits wissen, zum guten Schluß in Stichpunkten: Die Musik ist mitreißend, das Gelände basiert auf digitalisiertem Fotomaterial. Und die 3D-Engine zaubert bei Unterstützung durch eine Beschleunigerkarte 65.000 Farben, Echtzeitbeleuchtung sowie Transparenzeffekte in den digitalen Himmel. (rl)

Die witzigsten Dogfights, seit es Flugis gibt



Ein typisches Missionsziel: die Zerstörung eines Zeppelins



In der Flugschule: Gelingt dem Eleven ein luftiges Kabinettstück, wird er vom Lehrer gelobt

Per Luftrad durch die Spielhalle

Wer noch vor dem Oktober spaßig skurrile Cartoon-Ausflüge erleben will, sollte mal in einer gut sortierten Spielhalle vorbeischauen: **Prop Cycle** ist Automat und Heimtrainer in einem. Durch kräftige Tritte in die Pedale hält man hier mit schierer Muskelkraft ein seltsames Flugvehikel in der Luft, um beim Umkurven von Gebirgszügen Ballons und Bonuspunkte einzuheimsen – während dicke Ventilatoren einen kleinen Sturm entfesseln!



ROBO RUMBLE

Zum TopWare-üblichen Einheitspreis von 49 Mark kann man bald die Robbis rollen lassen: Mit diesem originellen 3D-Echtzeitstrategical von Metropolis Software House will der deutsche Publisher den Erfolg von „Earth 2140" wiederholen.



Fulminante Explosionen leuchten das Iso-Schlachtfeld realistisch aus

Ein futuristischer Rüstungswettstreit zweier Konzerne wird sich hier über 15 Missionen pro Seite erstrecken – dem Sieger winkt ein Liefervertrag mit dem Militär für die im Kampf gegen herannahende Aliens benötigten Waffen. Ähnlich einfallsreich wie dieses Szenario werden die Möglichkeiten des Spielers: Man kann entweder verstärkt auf taktisches Geschick oder rohe Gewalt setzen.

Wir basteln uns einen Kampfroboter

Jeder Konzern wird über ein eigenes Arsenal an Roboterbauteilen verfügen, die sich beliebig kombinieren lassen. Zunächst sollte man daher versuchen, aus Untersatz (Beine, Luftkissen, Räder), vorgefertigten oder selbst entwickelten Waffen (Laser, MG, Raketen) und Eigenschaften (Reichweite, Durchschlagskraft, Tempo) einen vielversprechenden Droiden zu fertigen. Der Do-it-yourself-Mech wird dann in Testkämpfe geschickt, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.
Die Fights gegen konkurrierende Roboter und später den gemeinsamen Feind aus dem All werden via Tastatur und Maus geführt: Eine Zoomfunktion erlaubt freie Sicht auf die komplett gerenderte Iso-Grafik, wobei der Blickwinkel scroll- und nahezu beliebig einstellbar ist – besonders übersichtliche Perspektiven darf man speichern und auf Tastendruck abrufen. Die mit einem Statusbalken versehenen Einheiten aktiviert man genretypisch per Klick oder Zugrahmen, während Hotkeys den Umgang mit mehreren Gruppen gleichzeitig erleichtern. Den Umgang mit dem Gegner erleichtern unterdessen über das Schlachtfeld verstreute Sammelextras wie Waffenbooster oder Schildverstärker.
Dank realistischer Licht- und Transparenzeffekte, Morphing des Terrains in Echtzeit sowie Partikelexplosionen sieht RoboRumble schon in der Vorabversion sehr gut aus. Für die vollen 65.000 Farben ist dabei ein 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich, doch die Blechmänner lassen es auch ohne krachen. Angeblich unter CPU-Führung je nach den Fähigkeiten des Solisten, im Netzwerk, via (Null-)Modem und Internet aber auch mit bis zu vier Spielern. (js)



In der Fabrik werden Kampfroboter nach Maß verschraubt



Dank freier Zooms kann man den Mechs quasi direkt in den Laser schauen



Hier steht die Basis unter schwerem Beschuß, der Vergleichsbalken zeigt die Stärken der Parteien

Robo-Facts

- 2 Kampagnen mit je 15 Missionen
- anpassungsfähige KI
- Multimodi für bis zu 4 Spieler
- Konstruktion der Roboter aus Einzelteilen
- frei dreh-, schwenk- und zoombare Kamerasicht
- Licht- und Transparenzeffekte, Terramorphing in Echtzeit, Partikelexplosionen
- Direct3D- und 3Dfx-Karten werden in Highcolor unterstützt

DIE SAISON GEHT WEITER!
JETZT AUF PC

FORMEL 1 97



DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

•ALLE RENNSTRECKEN •ALLE TEAMS •SÄMTLICHE FAHRER
•8 KAMERAPERSPEKTIVEN •WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
•SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
•LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
•MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.









PSYGNOSIS

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PC CD ROM

www.psygnosis.com

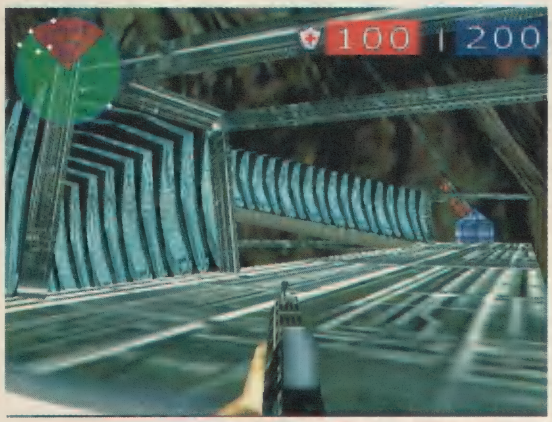
Accolade greift nach

Wer mit dem US-Softwarehaus in die Zukunft blickt, bekommt in den nächsten Monaten zweierlei zu sehen: eine ökologisch abgewrackte Erde als Tummelplatz für heiße 3D-Action und serienreife Handelsstrategie im All.

REDLINE

Mad Max im Erdbebengebiet

Schöne Aussichten: Dank fehlgeschlagener Umweltexperimente pfeift Mutter Erde bald aus dem allerletzten Loch – und zwar zum 3D-Actionmarsch der überlebenden Straßengangs. Wer sich hier als neues Bandenmitglied bewährt, dem wird der Einzug in die gesicherte Stadtfestung in Aussicht gestellt.
Den Kampf um das nackte Überleben einerseits und eine sorgenfreie Zukunft andererseits wird der Spieler in einem typisch postapokalyptischen Ambiente austragen. Wenn es in einer alten Fabrik oder auf einem stillgelegten Highway zu den Waffen geht, dann läßt also Mad Max grüßen. Freilich wollen die schönsten Wummen wie MG oder Flammenwerfer erst genretypisch gefunden sein, was vielfältige CPU-Konkurrenz zu verhindern trachtet. Daher knausern die Designer auch nicht mit herumliegender Zusatzmuni oder kräftigenden Erste-Hilfe-Rationen.
Das umfangreiche SVGA-Terrain wird man überwiegend auf Schusters Rappen erkunden, doch gelegentlich sind auch Ausfahrten in einem von insgesamt zehn Vehikeln wie Buggy oder Van vorgesehen. Die natürlich ebenfalls schwer bewaffneten Boliden sollen dabei durch korrekte Fahrphysik glänzen.
Redline dürfte also ein solider, wenn auch kaum innovativer 3D-Shooter im Stil der „bebenden" Indexkandidaten von id-Software werden. Effektvoll ausgeleuchtete und detailliert eingerichtete Polygonlabyrinthe sind somit Ehrensache, weshalb man bei Accolade eine ganze Latte von 3D-Beschleunigerkarten unterstützen will. Auch an Multiplayer-Scharmützel ist bereits gedacht: Über ein Netzwerk oder das Internet werden sich bis zu 16 Online-Rabauken in teils sehr unterschiedlich bewaffneten Gangs zusammenrotten dürfen. Was man sonst noch als Endzeitgladiator benötigt, das ist ein P133 und etwas Geduld – vor dem Frühsommer werden wir die rote Linie wohl nicht überschreiten dürfen.



Der Radarschirm links oben gehört zur Grundausstattung, die Waffen wie MG oder Flammenwerfer werden genretypisch zusammengeklaubt

STAR CONTROL 4: CATACLYSM

Starship Troopers im Handelskontor

Im dritten Versuch der Sternenkontrolle scheiterte Accolade zu Beginn letzten Jahres an der altbackenen Grafik. Das kann mit 3D-Gefechten nicht so leicht passieren – auch wenn das Gameplay an sich wieder aus galaktischem Handel und Wandel besteht.
Am Anfang wird die Wahl zwischen drei Rassen mit unterschiedlichen, aber erweiterbaren Fähigkeiten stehen. Auch sein Schiff darf man mit zahlreichen Zusatzmodulen aufmöbeln, um im Konkurrenzkampf mit Aliens wie den Pkunks, Utwig oder Vux die Nase vorne zu haben. Soweit es sich dabei um die Nase des Raumfahrzeugs handelt, will der Hersteller diesmal alle Register der aktuellen 3D-Technologie ziehen: Ob Jäger oder Frachter, jedes der SVGA-Modelle wird bereits serienmäßig mit schicken Texturen vom Stapel laufen. Wer darüber hinaus einen 3D-Turbo sein eigen nennt, darf sich auf Spezialeffekte wie Kantenglättung oder Lensflares freuen. Aber auch die galaktischen Handelspartner werden nicht mehr von maskierten Schauspielern dargestellt, sondern entstammen komplett dem Rechner.
Neben den üblichen Solomissionen sollen auch Multiplayer-Aufträge auf Sternenkontrolleure der vierten Art warten, dazu ein Missionseditor und Unterstützung für Force-Feedback-Sticks. Mehr dazu bereits in der kommenden Ausgabe, wenn wir zum Testflug starten. (rf)

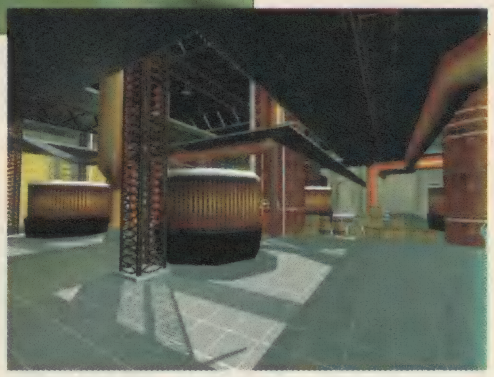


Auch im vierten Aufzug der Space-opera wird es wieder witzige Dialoge mit berüchtigten Alienrassen wie den Pkunks geben

den Sternen



Zu Fuß und in einem von zehn Fahrzeugen kämpft man gegen CPU-Gangs oder bis zu 15 Online-Gladiatoren



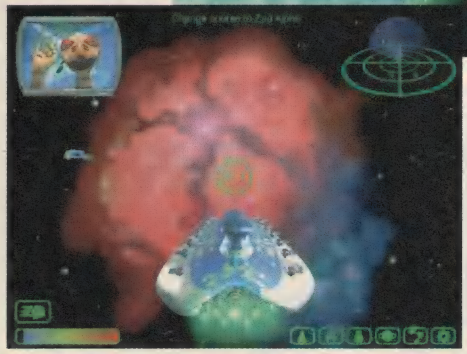
Vorgerenderte Kampfarenen wie diese werden vom Computer dann in Echtzeit berechnet

Fakten, Fakten, Fakten

- 3D-Shooter mit neuer Grafik-Engine
- postapokalyptische Gangs mit unterschiedlicher Bewaffnung
- 10 verschiedene Fahrzeuge
- Radarschirm ist Standard
- bis zu 16 vernetzte Spieler



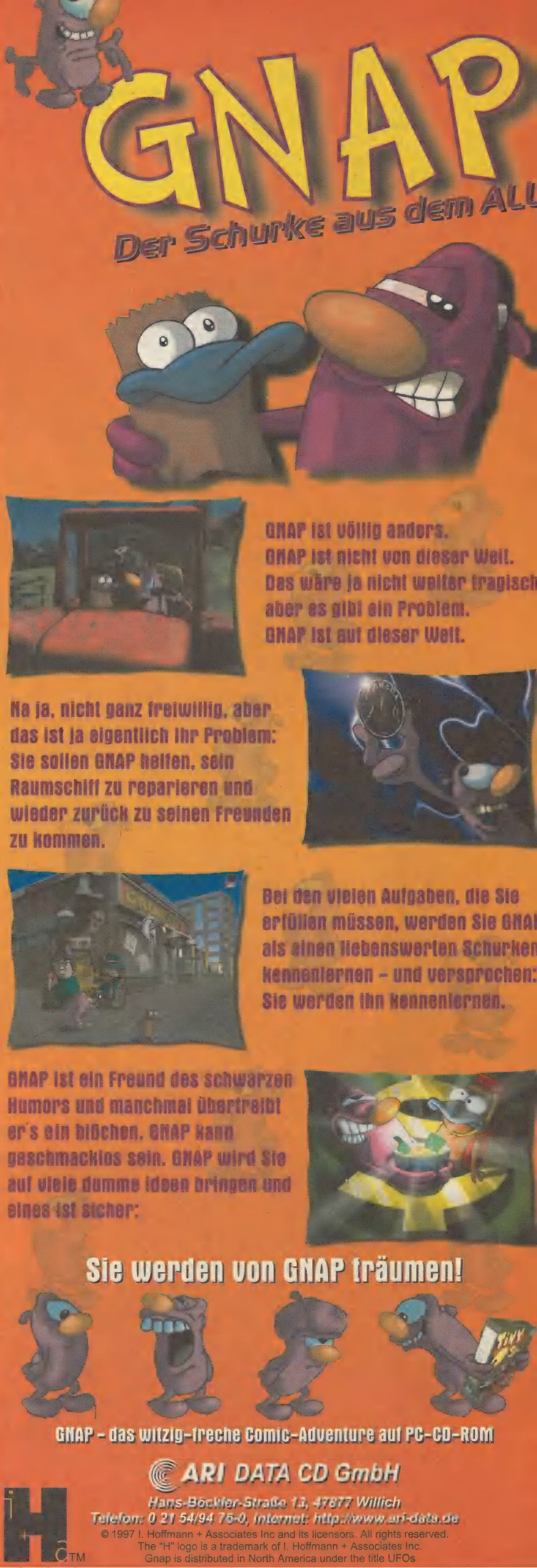
Für Ausflüge in ein derart grandios texturiertes All werden 3D-Beschleunigerkarten Pflicht sein



Neben dem Handel und Einzelmissionen sollen diesmal technisch brillante 3D-Raumschlachten im Stil von Wing Commander im Mittelpunkt stehen

Fakten, Fakten, Fakten

- Handels- und Kampfsimulation im All
- 3D-Raumschlachten in Echtzeit
- 3D-Beschleuniger erforderlich
- 3 Rassen zur Auswahl
- humorvolle Dialoge mit zahlreichen Aliens



49. SPIELWARENMESSE NÜRNBERG 1998



Zwischen dem 5. und 11. Februar gaben sich in der fränkischen Metropole mehr Publisher aus dem PC-Entertainment ein Stelldichein als je zuvor – vielleicht, weil auf der Hannoveraner CeBit im März spielerische Soft- und Hardware außen vor bleiben muß?

Im Labyrinth der Spiele

Mit **2.835 Ausstellern auf 145.000 qm** war es die größte Spielwarenmesse aller Zeiten. Vermutlich aber auch die unübersichtlichste: Chaotisch verwinkelte Hallen sorgten für Orientierungslosigkeit unter den Besuchern aus aller Welt. Der Lageplan wurde zum unentbehrlichen Begleiter, ein Kompaß schmerzlich vermißt – wann erfindet endlich jemand Automapping für Fußgänger?

Immerhin kamen die verirrten Joker-Redakteure so trotz randvollem Terminplan in den Genuß der Highlights fernab vom PC. So präsentierte Bandai u.a. neue Tamagotchi-Varianten: Die **DigiMons** lassen sich zusammenkoppeln, um im Kampfmodus zu ermitteln, welches Herrchen seinen Dino besser trainiert hat. Kupplungsfähig ist auch das **Tamagotchi Breeding**, hier gar zum Zwecke der Nachwuchszeugung. Und dann wäre da noch das mädelgerechte **Tamagotchi Angel**, bei dem durch Klopfen auf das Display (über einen Schocksensor) lästige Störenfriede bei der Fütterung vertrieben werden.

Ansonsten stolperte man über in jeder Beziehung billige Schießbudenpreise aus Fernost, zerbrechliche und sündhaft teure Porzellanpüppchen, Game Boys mit Mini-Kamera inklusive Bildbearbeitungsprogramm für den kleinen Lauschangriff, aufblasbare Alienpuppen oder riesige Monstertrucks mit eingebautem Autoradio und Beifahrersitz für die Sandkastenliebe.



Safer Sex aus Fernost: Tamagotchi Breeding

Bomico/Laguna

Beim deutschen Vertrieb ging es zwar ausschließlich um Konsolentitel, doch werden etliche davon auch für den PC umgesetzt. So vollendet Amazing Studios demnächst mit **HEART OF DARKNESS** das nach eigener Aussage „beste Plattformspiel aller Zeiten" – bei einer Entwicklungszeit von mittlerweile über fünf Jahren wollen wir das auch hoffen. Mehr als ein Trailer war davon allerdings immer noch nicht zu sehen…

Nicht ganz termingerecht zur Winterolympiade hat Ocean die Digi-Pisten für den **SNOW RACER 98** präpariert, denn die launige Talfahrt auf Skiern oder Snowboard wird erst im Frühling steigen. Bereits seit letztem Sommer sorgt hingegen Infogrames technisch wie spielerisch brillantes **V-RALLY** an der Playstation für Furore. Wann der Startschuß für die PC-Version des Mega-Racers fällt, stand jedoch nach wie vor nicht endgültig fest.

Schlußendlich ließ Bomico noch verlauten, daß man den Vertrieb von Beam Softwares Echtzeitstrategical **KKND 2** übernimmt. Ende des zweiten Quartals soll es in die neuen Futuro-Schlachten gehen.



Heart of Darkness – das beste Plattformspiel aller Zeiten?



Weiter warten auf V-Rally (Screenshot der PSX-Version)



Davilex/Koch Media

Dank der niederländischen Softwareschmiede Davilex dürfen Verkehrsrowdys demnächst am PC das tun, wofür es in Flensburg Punkte ohne Ende gibt: Trabbis von der Straße schubsen, mit 250 Sachen über den Kölner Ring düsen oder einen Stau bei München rechts überholen. Als **AUTOBAHN RASER** wird es unter strikter Mißachtung aller Verkehrsregeln über acht Strecken gehen – Rallyes durch vier Großstädte inklusive.

Ab Mai ist auf deutschen Highways die Hölle los: Autobahn Raser

Empire

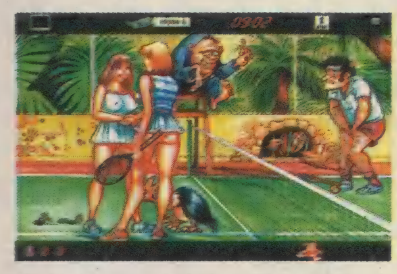
Bereits im nächsten Heft begeben wir uns mit Golflegende Gary Player aufs Digi-Grün, um unter seiner Anleitung unser Handicap bei **THE GOLF PRO** zu verbessern. Die Maussteuerung à la „Jack Nicklaus 5" vermittelt dabei das Gefühl eines echten Golfschwungs. Auf den beiden 18 Loch-Plätzen warten jede Menge Modi, 3.000 Kommentare zwecks detaillierter Analyse des Spielverlaufs, Netzwerkturniere für bis zu 32 Teilnehmer und etliches mehr.



Bringt frischen Schwung ins Genre: The Golf Pro

Magic Bytes

Die Features der Action-Raserei **N.I.C.E. 2** finden sich ja schon in den News dieser Ausgabe – am Stand konnten wir dann im Arcade-Automaten zu einer ersten Testfahrt starten. Schon jetzt wußte dabei die umwerfend schnelle und schöne Optik in Verbindung mit einer tollen Steuerung zu gefallen. Bei **BIING! 2**, dem Nachfolger von reLINEs erotischer Krankenhaussimulation, wird der Spieler keine weitere digitale Schwarzwaldklinik leiten. Mehr wollte man noch nicht verraten und ließ statt dessen Bilder sprechen. Ein echter Hammer dürfte das grafisch beeindruckende 3D-Abenteuer **RENT-A-HERO** der Österreicher von Neo werden, welches hierzulande der magische Byte-Chef Ralf Kleinegräber vertreiben wird.



Viel Witz, wenig Infos: Biing! 2



Neos Render-Held ist ab Herbst bei Magic Bytes zu mieten: Rent-A-Hero

UBI Soft

Die Franzosen arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung des Actionadventures **TONIC TROUBLE**. Ob das eigens für den Renderhelden Ed und sein enormes Bewegungsrepertoire entwickelte 3D-Integrationstool (für Mimik usw.) die investierten vier Millionen Dollar wert ist, wird ein Test in der nächsten Ausgabe zeigen.
Darüber hinaus hat man als Vertrieb etliche hochkarätige Titel in der Pipeline: Bei einem Probeflug von **PLANE CRAZY** (Europress) konnte die enorme Geschwindigkeit des Flugrennens im Stile von „Slipstream 5000" überzeugen. Und mit **VR 3000** (Vivid Image) und den Feuerstühlen aus **REDLINE RACER** (Criterion Studios) gehen ebenfalls im zweiten Quartal weitere Arcade-Rasereien an den Start. Auch die Plastiksoldaten der „Uprising"-Macher 3DO blasen im Sommer mit den **ARMY MEN** zum Angriff. Große Erwartungen setzt man dabei in die KI der Actionstrategie, schließlich ist sie das Produkt einer zweijährigen Entwicklung im Auftrag der US-Army



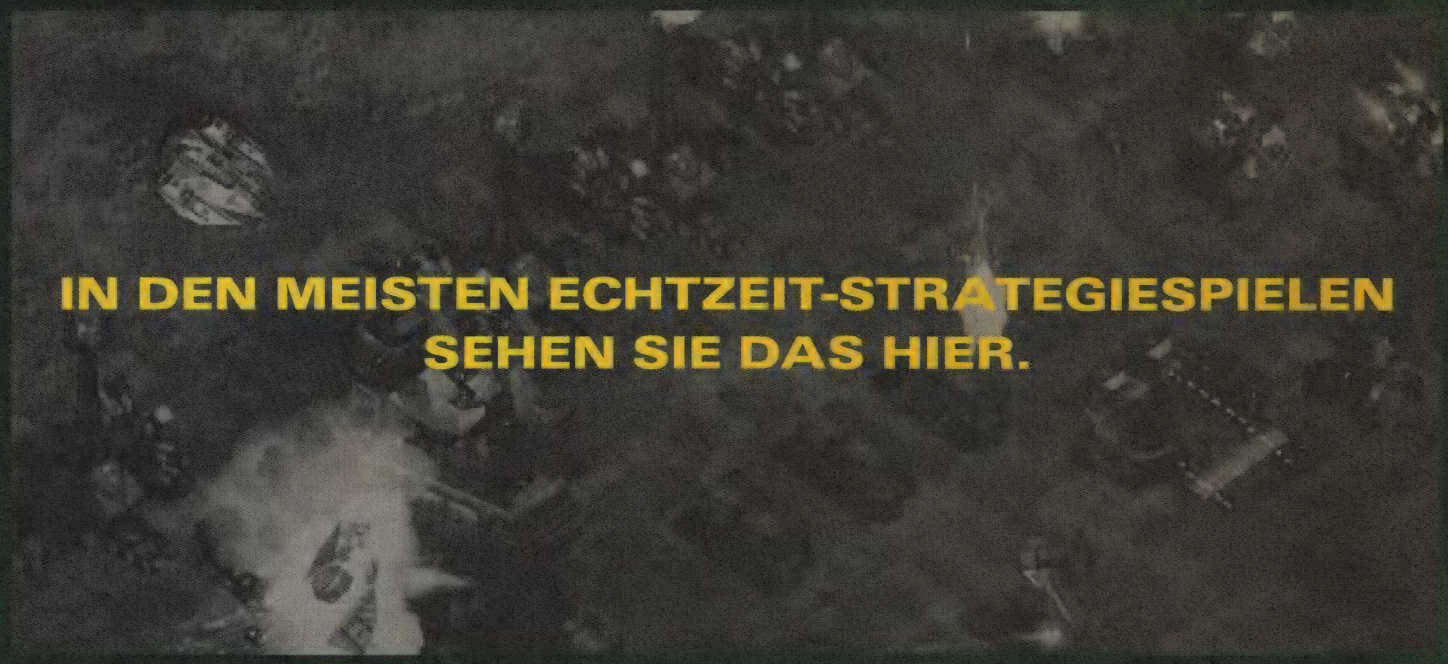
Tollkühne Männer in fliegenden Kisten: Plane Crazy



Kämpfen mit Köpfchen: Army Men

Messe-Fazit

Für unsereins gab es wider Erwarten erfreulich viel Neues zu sehen, zu hören und vor allem zu spielen. Wenn dieser Trend anhält, könnte sich die Nürnberger Spielwarenmesse durchaus als zweites Event für Computer-Entertainment in Deutschland etablieren. Schließlich findet die CeBit Home ja auch nur alle zwei Jahre statt. (st)



IN DEN MEISTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELEN
SEHEN SIE DAS HIER.



ZEIT FÜR EINE ANDERE PERSPEKTIVE.

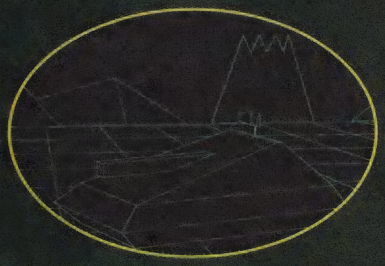
ACTIVISION

HIER HABEN SIE DAS KOMMANDO AUF DEM SCHLACHTFELD - NICHT DARÜBER.

1980 führte Battlezone die 3D-Grafik ein und gab Computerspielen ein neues Gesicht. Jetzt eröffnen wir Ihnen abermals eine neue Perspektive!

First-Person-Action pur

Erleben Sie den Kampf aus der Perspektive eines Soldaten, und nicht eines Vogels! Vom Cockpit Ihres Anti-Schwerkraftpanzers aus können Sie Ihre Gegner mit einem zerstörerischen Arsenal von 25 Waffen umpusten, einschließlich Panzerabwehrkanonen und Raketen. Sprengen Sie mit Minen und Mörsern Krater in das voll deformierbare 3D-Gelände, oder lassen Sie mit dem „Donnerschlag" die Erde beben, um Ihre Gegner aus den Löchern zu jagen, in denen sie sich verkrochen

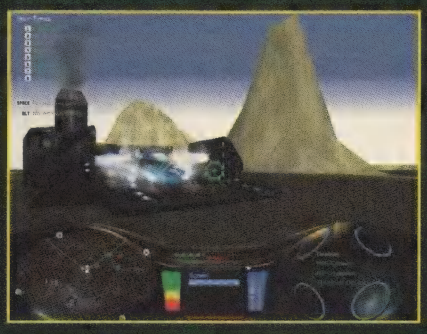


Das Original Battlezone war seinerzeit ein solcher Durchbruch, daß die US Army eine modifizierte Version zu Übungszwecken verwendet haben soll.

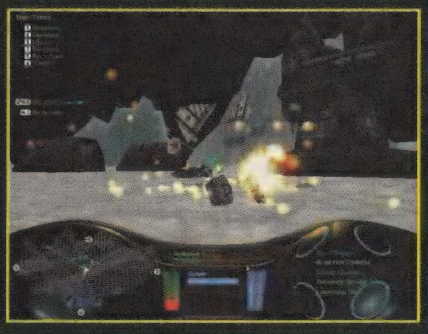
haben. Auch wenn es Ihren Panzer einmal erwischt hat, geht der Kampf noch weiter: Marschieren Sie zu Fuß zu Ihren Truppen, oder kapern Sie einfach ein nahegelegenes feindliches Fahrzeug – Ihre Langstreckenkanone wird Ihnen dabei sicher gute Dienste leisten.



Das ausgeklügelte HUD-System ermöglicht dem Spieler mit Hilfe der Auswahlmenüs und integrierten 3D-Radaranzeige eine schnelle und effiziente Bewegung seiner Truppen und eine optimale Kontrolle des Kampfgeschehens. „Die totale Kontrolle! Ein so übersichtliches Spiel-Interface wie das von BATTLEZONE sieht man nicht alle Tage." Chris Peller, POWER PLAY.



So viele Einheiten, so wenige Ressourcen ... warten Sie mit den strategisch besten Offensiv- und Defensivaufstellungen auf, die Sie sich leisten können.



Die Ich-Perspektive in Battlezone bringt Sie direkt an die Front des Kampfgeschehens.

Knallharte Echtzeit-Strategie

In Battlezone sind Sie kein Satellitenführer. Sie gehören zu den Bodentruppen und haben das Kommando über mehr als 30 verschiedene Fahrzeuge, die alle ihre ganz besonderen taktischen Vorteile haben.



Dank des topographischen 3D-Radars in Battlezone landet nichts auf dem Schlachtfeld, über das Sie nicht genauestens informiert wären.

Spezialeinheiten wie Infanterie und mobile Angriffskanonen setzen ihre künstliche Intelligenz ein, um Sie allein zum Meister des Schlachtfelds zu machen. Errichten Sie Stützpunkte, sichern Sie sich Ressourcen, spielen Sie mit Ihrer Macht – und all das, ohne jemals die Ich-Perspektive zu verlassen.

Intensive First-Person-Action gepaart mit kompromißloser Echtzeit-Strategie ... das neue Battlezone.

BATTLEZONE™

Mit Strategie an die Front.

www.activision.com

NBG VERLAG · ABC SOFTWARE · DYNAMIC SYSTEMS

Tel.: 09471 - 70170

Activision-Support, täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,20/min.) -
Technischer Support: 01805 - 225155
E-Mail: Support@activision.de

powered by NRJ ENERGY

Immer up to date mit der Activision-Infomail

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, füllen Sie diesen Coupon aus (bitte in Blockschrift), schneiden ihn aus, stecken ihn in einen ausreichend frankierten Briefumschlag und senden ihn an:
Activision Deutschland GmbH, Infomail, Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Vorname/Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Geburtsdatum: .....

Mag 20, Battlezone

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und ActivLink ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Battlezone ist ein Warenzeichen der Atari/JTS Corporation. © 1980, 1997 Atari/JTS Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Activision. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

FLYING SAUCER



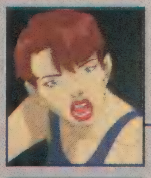


Das schöne Zeichentrick-Intro zeigt, wie Kampfpilot Boone Walker in der ominösen Militärbasis Area 51 seine verschwundene Stiefschwester sucht und ein UFO findet

Während sich Scully und Mulder noch auf ihre erste UFO-Jagd im Kino vorbereiten, sind bei Software 2000 die fliegenden PC-Untertassen bereits gelandet. So weit nichts Ungewöhnliches – doch diesmal soll sie der Spieler wieder starten!

Aus den X-Akten













Nahezu jeder im Spiel vorkommende Charakter ist in der einen oder anderen Beziehung in die UFO-Geschichte verwickelt. So verlor Held **Boone Walker** seine Eltern durch einen tragischen Verkehrsunfall – gibt es einen Zusammenhang zwischen dem mysteriösen Autocrash und der Tatsache, daß Mutter und Vater ihre Arbeitsstelle in der Area 51 gekündigt hatten?
Boones Stiefschwester **Emily Bond** geht auf ähnlich unerklärliche Weise verloren wie ihr Bruder **Stephen Bond**, der während eines Routinefluges einfach vom Radarschirm verschwand.





Stecken hinter all den Entführungen jene Außerirdischen, die sich selbst die **Grauen** nennen? Angeblich führen sie schon lange Krieg gegen die **Siegner** – oder sind das alles nur geschickt ausgestreute Falschinformationen?
Eventuell weiß General **George Legere**, derzeit Leiter der geheimen UFO-Forschungsgruppe ASA, mehr, als er zugeben möchte. Geheimdokumente sprechen von gebilligten Entführungen im Austausch gegen Alien-Technologie und einer geklonten Geheimarmee…
Auch die Bio-Wissenschaftlerin **Marisha Lee Roberts** ist in den Fall verstrickt. Laut Gerüchten ist ihr bereits die Fusion von menschlicher und außerirdischer DNS gelungen. Doch **JKL241**, einer ihrer „Schützlinge", soll im Laufe seiner Kampfausbildung ein eigenes Bewußtsein entwickelt haben und befindet sich seither auf der Flucht.

Nacht über Roswell

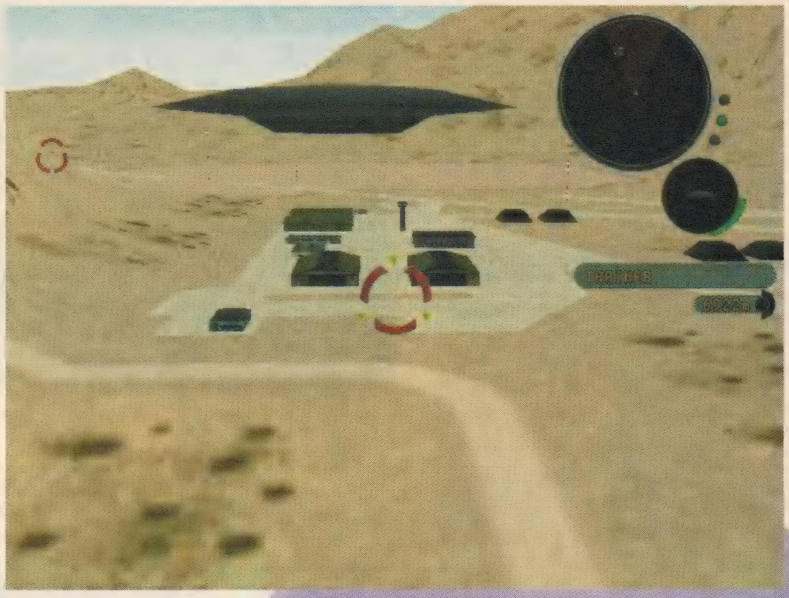
Schon mit dem schön gezeichneten Intro hebt sich diese originelle Flugsimulation der Entwickler von Postlinear Entertainment angenehm vom sattsam bekannten Render-Eintopf ab: Vor den Augen des Ex-Piloten Boone Walker wird Stiefschwester Emily von geheimnisvollen Kräften weggesaugt. Der nächtliche Besuch in der berühmt/berüchtigten Area 51 (der Gral aller UFO-Gläubigen nahe dem US-Stützpunkt Roswell) bringt dem Flieger zwar nicht die entfleuchte Verwandte zurück, ihn dafür aber in den Besitz eines vom Militär erbeuteten Raumschiffs außerirdischer Herkunft.
An Bord des Alien-Frisbees werden Held und Spieler dann mit beunruhigenden Fakten konfrontiert. So gibt es sogar zwei intelligente Rassen im Weltraum: Die „Grauen" haben schon vor vielen Jahren Kontakt zur Erde aufgenommen, die „Siegner" sind mit ihrer Flotte gerade auf dem Weg zu uns…



Eine spielbare X-Akte: Sind die von der Regierung gezüchteten Alien-Klone der Grundstock für eine Killerarmee?

An Bord des UFOs

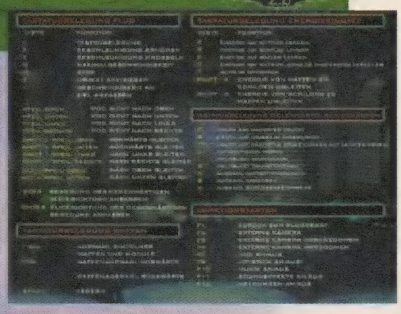
...stehen zunächst zwei Trainingsmissionen zur Verfügung, damit man sich mit dem Handling der interstellaren Untertasse vertraut machen kann: Steuerung, Navigation und Bedienung von Traktorstrahl plus Scanner dürfen gleich vor Ort einstudiert werden, vor der Küste Japans erlernt man im Simulator anschließend den Umgang mit Waffensystemen wie Laser oder Plasmageschütz. Dabei wird schnell klar, daß die Aliens entweder durchtrainierte Finger oder einen Stick mit allen Schikanen besitzen, denn die Steuerung des Schiffes ist diffizil. So kann die Scheibe nicht nur auf der Stelle auf- und niederschweben, sondern auch ruckartig im Zickzack über die Ebenen düsen. Bei derlei typischen UFO-Manövern kann und muß die Energie stufenlos zwischen Antrieb, Bewaffnung und Schilden aufgeteilt werden.



Eine der beiden simulierten Trainingsmissionen: Folgen Sie dem vorausfliegenden UFO, ohne den Abstand zu groß werden zu lassen



Das aufgeräumte Cockpit des Alien-Frisbees zeigt alle relevanten Daten auf einen Blick: links Energieverteilung und Waffensysteme, rechts der umschaltbare Radarschirm mit Zielerfassung



Die einblendbare Hilfstafel gibt einen kleinen Eindruck über die komplett belegte Tastatur

Gedankenscanner & Traktorstrahl

Die mit überraschenden Wendungen durchzogene Spielstory um düstere Regierungsgeheimnisse im Stil der Kultserie „Akte X" ist so abwechslungsreich wie jede der 22 Missionen: Kaum ist die Flucht aus dem sandigen Nevada geglückt, muß man in der Antarktis und dem Bermuda Dreieck weitere UFOs jagen und wichtige Informanten per Traktorstrahl entführen. In Ägypten sind dann Kampfjets wie F-15 und F-22 vom Himmel zu holen, oder man verteidigt eine Militärbasis gegen anrollende Panzer und LKWs. Ganz am Schluß geht's erst auf die dunkle Seite des Mondes und dann zum finalen Showdown in Richtung Saturn.

Unterwegs stehen via Traktorstrahl eingesaugte Informationen in der Alien-Datenbank ebenso zur Verfügung wie die per Gehirnscanner entschlüsselten Gedanken der Entführungsopfer. Und jeder so absolvierte Auftrag wird mit einem schönen Kurzfilm sowie zusätzlichem Equipment (erweiterte Waffensysteme, solidere Schilde, stärkere Energiegeneratoren) honoriert.



Die Einsatzgebiete erstrecken sich von glühenden Wüsten über eisbedeckte Schneelandschaften bis hinaus in den Weltraum

Ganz persönlich



Jack

Zunächst scheint die Steuerung zwar tatsächlich für Aliens mit zwei Dutzend Fingern konzipiert zu sein, doch irgendwann bekommt man das UFO in den Griff. Und dann machen die ungewohnten Manöver schon sehr viel Spaß. Auch die Aufgabenstellungen in den Missionen sind eine erfrischende Abwechslung zu herkömmlichen Flugis; vom wirklich gelungenen Storymodus ganz zu schweigen. Für mich ist Flying Saucer daher ganz klar die beste UFO-Sim – daß es bislang keine anderen gibt, hat damit nur begrenzt zu tun.

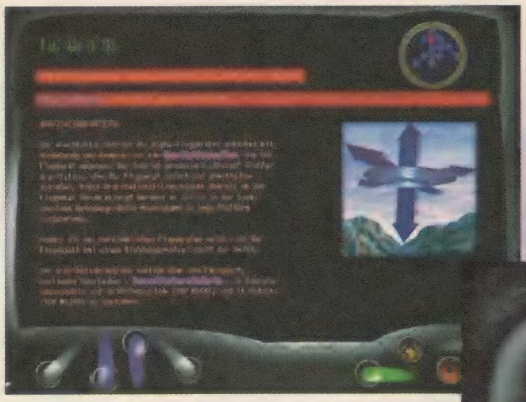
Aliens unter uns?

Azteken-UFOs
Das erste Flugobjekt unbekannten Ursprungs wurde angeblich schon vor gut 2.000 Jahren in Neu-Mexiko gesichtet. Jedenfalls meinen ein paar umstrittene Wissenschaftler wie etwa Erich von Däniken („Waren die Götter Astronauten?"), in den Felsreliefs der Azteken eine Figur mit Raumanzug zu erkennen. Nach der vorherrschenden Meinung handelt es sich bei dieser Darstellung aber um einen maskierten Priester.

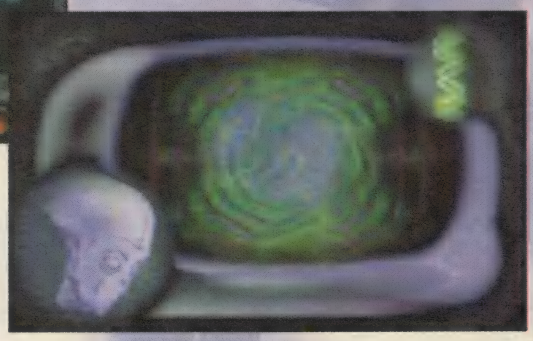
Die Akte Roswell
Der bekannteste UFO-Zwischenfall war der vorgebliche Absturz einer Untertasse am 2. Juli 1947 in der Nähe des Luftwaffenstützpunktes Roswell in Nevada. Entsprechende Meldungen wurden von offizieller Seite nachträglich mit der Begründung dementiert, es habe sich nur um einen Wetterballon gehandelt. Seither soll das Raumschiff nebst Insassen in der vom US-Militär geheimgehaltenen Area 51 lagern.

Ein zuverlässiger Zeuge?
Der amerikanische Pilot L. Gordon Cooper gab 1953 nach einem Flug über die Bundesrepublik die Sichtung eines UFOs zu Protokoll. Und als Spinner kann man den Mann schlecht abtun, war er 1963 doch Astronaut in der „Mercury 9" und zwei Jahre später gar Kommandant des Raumflugs von „Gemini 5".

Für alle Fälle
...kann man sich im Internet gegen Begegnungen der dritten Art sogar versichern. Wer dann nachweislich von kleinen, grünen Männchen gekidnappt wird, erhält für seine Prämie von 20 US-Dollar bis zu zehn Millionen.
Mehr Infos unter:
http://www.ufo2001.com



Im bordeigenen Alien-Internet lassen sich alle erbeuteten Informationen per Browser und Datenlinks durchstöbern



Die Gedanken und Träume gekidnappter Menschen lassen sich mittels Gehirnscanner entschlüsseln

Überirdische Präsentation

...in Form geglätteter Bodentexturen ist erst mit einem 3D-Turbo unter dem futuristischen Armaturenbrett zu erwarten. Dann haben auch bereits P100-UFOs Starterlaubnis, während die texturierten Polygonobjekte in und über den hügeligen Feldern, Wiesen und Wasserflächen ohne zusätzliche Beschleunigung zumindest einen P166 erwarten. Davon unabhängig quittiert der Sound jede Bewegung auf dem Bildschirm mit passenden Effekten – seien es nun vorbeirasende Jets, zischende Laser oder die deutsche Sprachausgabe im Funkverkehr. Auch die Musikbegleitung ist stimmig, läßt sich bei Nichtgefallen aber ebenso herunterregeln oder abschalten wie die übrige Akustik.



Ziel erkannt, Feind gebannt: Auf Wunsch verfolgt die fliegende Untertasse das anvisierte Ziel selbständig, was allerdings ungewöhnlich viel Energie kostet



So richtig nett nur mit 3D-Set: Erst ab einem P166 ist der flüssige Flugverkehr auch ohne Beschleunigerkarte möglich, mit sieht's natürlich besser aus

Ganz persönlich

...halte ich ja herzlich wenig vom grassierenden UFO-Wahn, den X-Akten und ähnlichen Phantastereien. Trotzdem sprechen selbst die harten Fakten für dieses Spiel: Die Animation der gezeichneten Darsteller kann locker mit den Zwischensequenzen aus „Monkey Island 3" mithalten, und die Manöver der fliegenden Untertasse sind einzigartig. Schade nur, daß das Vergnügen eher kurz ist – die 22 Missionen hatte ich quasi mit Lichtgeschwindigkeit durch.

Markus



Pro & Kontra

- originelle Thematik
- schöne Intro- und Zwischensequenzen
- abwechslungsreiche Story
- volle Bewegungsfreiheit in alle Richtungen

- relativ kleines Einsatzgebiet
- komplizierte Steuerung
- keine Multiplayer-Funktion



Das UFO beherbergt nur drei Stationen: Datenbrowser, Gedankenleser und Steuerzentrale



Es gibt zwar nur eine Außenansicht, doch die läßt sich dafür drehen und zoomen

Per Anhalter durch die Galaxis?

Wir können und wollen den außerirdischen Konstrukteuren unser Lob nicht verhehlen: Wer mit dem UFO abhebt, hat einen extravaganten Flugsimulator mit frischen Ideen, packender Story und schöner Präsentation erworben – wieviel mehr kann man auf dieser, unserer Welt für 80 Mark verlangen? (rf)



Der Traktorstrahl kann sowohl Daten transferieren als auch alle möglichen Arten von Energie für die Waffensysteme absorbieren

Flying Saucer
(Software 2000/Postlinear Entertainment)

Unterhaltsame UFO-Simulation mit abwechslungsreicher Storyline im Stil der X-Akten

GRAFIK	*77%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*69%*
MOTIVATION	*88%*



85%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 70 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel) Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.software2000.de





Ein Flipper, unendliche Langeweile: Konterfeis der ersten Enterprise-Generation genügen einfach nicht für einen guten Digi-Tisch. Damit man sich das bei Interplay auch merkt, sollte Spock den Jungs mal die Ohren vulkanisch formatieren.

Nachdem der Trekker am Startbildschirm die zweifach variable Auflösung und die Lautstärke der Beschallung geregelt hat, darf er sich die (Silber-)Kugeln geben: Im All warten drei aus schräger Draufsicht dargestellte Rendertableaus im Föderationsdesign.

Bei „To Boldly Go" kämpfen bis zu vier Space-Kadetten mit drei Paddles um Punkte. Das Durchlaufen der Rampen macht sich dabei ebenso positiv am Scoreboard bemerkbar wie das dortige Herauspicken des richtigen Tribbles zu Beginn des Spiels. Alternativ geht es zu den Klingonen auf „Qapla'", die maximal zu fünft (hintereinander) in die Schlacht um das Punktekonto ziehen – indem sie mit drei Schlägern Jagd auf Sonderboni machen. Interessanter ist der „Nemesis"-Tisch mit seinem Duellmodus: Im Stil des Arcade-Klassikers Breakout reißen zwei Pinball Wizards mit unlimitierten Kugeln Barrieren ein und ergötzen sich an Sammelextras wie beschleunigten Bällen, gesperrten Barrieren oder einer umgekehrten Steuerung.

Das Gameplay ist an den beiden erstgenannten Flippern freilich an Eintönigkeit kaum zu überbieten, die Grafik verläßt sich hier wie dort auf die Serienmotive um Kirk & Co. – Scrolling oder zusätzliche Betrachtungswinkel sucht man vergebens. Besser gefallen der Sound mit seinen Originaleffekten und die Steuerung über Pad oder frei belegbare Tastatur. Daß der auf der Packung angepriesene Netzwerkmodus nun erst später als Patch nachgeliefert werden soll, bringt aber den Warpantrieb endgültig zum Stillstand. (rf)

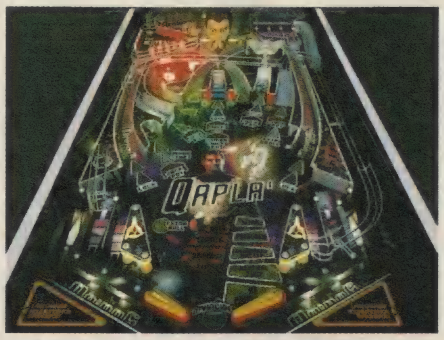
Pin me up, Scotty



Ärmlich: Keiner der Tische (hier: „To Boldly Go") kennt Scrolling oder eine andere Grafikperspektive



Bei „Nemesis" sollen zwei Spieler in vier Runden die Schildchen umnieten – mit Hilfe klassischer Breakout-Extras



Klingonisch: „Qapla'" heißt zu deutsch Erfolg – dem hier bis zu fünf Spieler hintereinander nachjagen können

Star Trek Pinball
(Interplay)

Drei fade Renderflipper aus Captain Kirks Altenheim

GRAFIK	*55%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*39%*



45%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS 6.22 oder Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 oder 600 x 800 Pixel)
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Screen, Internet-Modus soll als Patch nachgereicht werden
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

Pro & Kontra

Pro

* launiger Duell-Modus
* frei konfigurierbare Steuerung
* originale Soundeffekte aus Star Trek

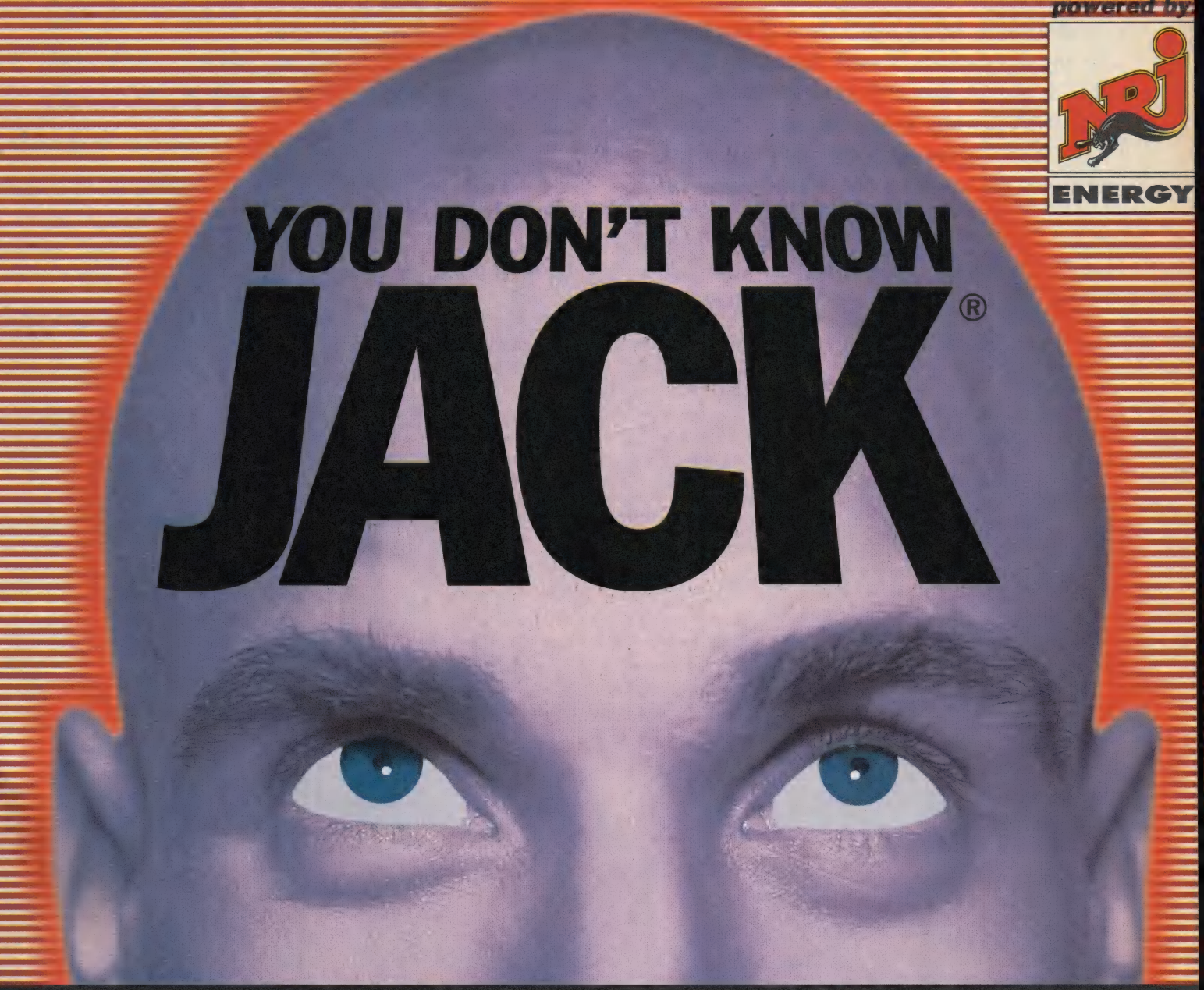
Kontra

* langweiliges Spieldesign
* kein Scrolling, nur eine starre Grafikperspektive
* auf der Box beworbener Netzwerkmodus fehlt

Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Al Bundy™ einen trinken gehen?

JACK sagt es Ihnen!

powered by NRJ ENERGY



Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz

Hier rauchen die Köpfe!

CD-ROM für PC und Apple Macintosh

BERKELEY SYSTEMS

CHECK OUT:
www.bmginteractive.com / www.jack.de

BMG

DEADLOCK II
SHRINE WARS

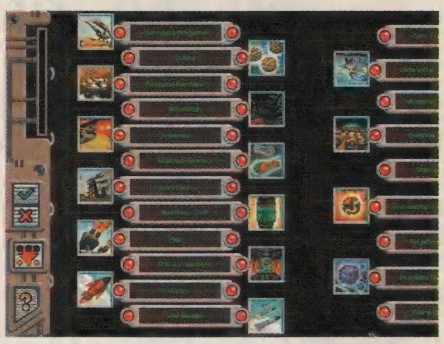
Anderthalb Jahre nach dem interstellaren Krieg um Gallius IV ruft Accolade erneut zur Schlacht: Gefordert sind wieder Wirtschaftskapitäne und strategisch firme Generäle in Personalunion, als Preis winkt das technische Vermächtnis einer Superrasse.



Unterschiedlich große Gebäude und zufällig verteilte Ressourcen erfordern architektonische Planung



Sobald die Arbeit mangels Wohnraum eingestellt wird, droht als nächstes eine Revolte



Die Entwicklungen der Forschungsabteilung (z.B. Tarnvorrichtungen und Teleporter) bauen aufeinander auf

Errichten und erobern

Wer die Schätze aus dem Erdinneren des Planeten Barradica heben will, muß sich zunächst für eines von sieben sehr unterschiedlich begabten Weltraumvölkern entscheiden, seinen Namen bekanntgeben, den Schwierigkeitsgrad bestimmen und vielleicht noch im Optionsmenü nach dem Rechten sehen. Danach wird die erste Region Barradicas zur rundenweisen Besiedelung freigegeben.

Für die Gebäude (erst Minen und Farmen, später auch Fabriken, Häfen, Flugplätze usw.) sind natürlich Rohstoffe wie Holz oder Stahl zu gewinnen. An der richtigen Stelle plaziert, ergeben sich auch wieder Zweitnutzen – in Nähe eines Waldes mögen Farmen also als Holz- und Getreidelieferanten gleichzeitig dienen. Die Bau- und Produktionszeit hängt dabei in erster Linie von den Fähigkeiten der gewählten Rasse und der Anzahl ihrer Arbeiter ab. Praktischerweise kann der Spieler seine Untertanen jederzeit vom Maurer zum Mechaniker oder Landwirt umschulen. Auch Akademiker sind gefragt, denn ohne Forschung bleiben bessere Waffensysteme, stärkere Energiekonverter oder eine Anlage zum Klonen der Soldaten ein unerfüllter Traum. Das gleiche gilt für die zur Expansion auf benachbartes Territorium benötigten Kolonieschiffe.

Engpässe in der Produktion lassen sich auch mal am galaktischen Schwarzmarkt überbrücken, doch die Bedürfnisse der Bevölkerung haben Vorrang: Ohne genug Nahrung, Wohnraum und Unterhaltung (nach wie vor nur im Kulturpalast) regt sich Unzufriedenheit. Ähnliches gilt für Skandale; etwa wenn Sabotageakte, Spionage oder Schwarzhandel ruchbar werden.

Die glorreichen 7



Als Insekten vermehren sich die **Ch-Cht** zwar wie die Fliegen, doch stehen sie mit der Technik auf Kriegsfuß. Ergo arbeiten ihre Späher nebenberuflich auch als Industriespione.



Wer braucht Technik, wenn er seine Feinde mit Gedankenkraft eliminieren kann und die Späher nebenbei ganze Ernten vernichten? Entsprechend verkümmert ist der Forschungsdrang bei den **Chyt**.



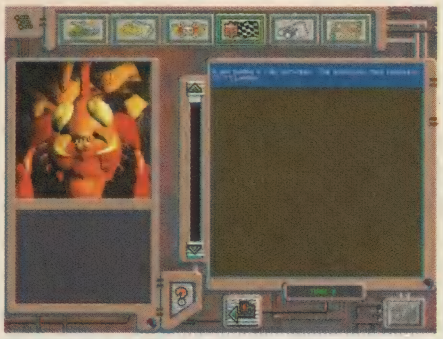
Auch die **Maug** können einen Schraubenzieher nicht von einer Banane unterscheiden, verstehen dafür aber um so mehr von Spionage und Sabotage. Quasi ein ganzes Volk im Geheimdienst...



Als einzige Rasse können die **Re'Lu** vom Start weg die komplette Karte einsehen. Hier zwingt man Gegner durch Hypnose in die eigenen Reihen und läßt die Moral des Feindes ins Bodenlose sacken.



Wir **Menschen** sind bekanntlich geschäftstüchtig und kriegerisch. Aus diesen Qualitäten ergeben sich zwanglos Stärken im Handel und beim Aufstellen einer schlagkräftigen Infanterie.



Nach jeder Runde hagelt es Informationen, Kritik und Anregungen vom Berater



Das Render-Intro ist schön gemacht, aber relativ kurz

Praxis und Präsentation

Bei den Gefechten hat der Spieler im Vorfeld mit Mengenbeschränkungen seiner Einheiten zu kämpfen, den eigentlichen Fight macht der Computer (unter Berücksichtigung von Zufallsfaktoren) wieder unter sich aus. Immerhin lassen sich aus den selbstablaufenden Animationssequenzen aber einige Rückschlüsse auf die Stärken bzw. Schwächen des jeweiligen Gegners ziehen. Und wer lieber am diplomatischen Parkett antritt, wird das auch wieder lieber im Netz tun – das Verhandeln und Schachern mit Silikongegnern macht eben nur halb so viel Laune.
Ebenso schonend wie das Gameplay wurde die Präsentation überarbeitet: Die nach wie vor zweistufig zoombare Iso-Grafik zeigt sich zwar nicht mehr im schnöden Windows-Design, reißt aber hinsichtlich ihrer Details immer noch keine Bäume aus. Zudem dürfte Deadlock-Veteranen so manches Gebäude ebenso vertraut sein wie die trotz Online-Hilfe schwer durchschaubare Steuerung. Die Soundeffekte sind eher dezent, lediglich die (vorläufig noch englische) Sprachausgabe der verschiedenen Rassen weiß wirklich zu gefallen. Kaum Neuheiten also, aber wieder viel solide Komplexität im Rundentakt. (rf)



In die Kämpfe kann man nicht eingreifen, doch lassen sie sich nachträglich im Replay analysieren



Die **Tarth** besitzen zwar die schlagkräftigste Armee weit und breit, sind aber ungemein gefräßig. Bei so vielen Farmen, wie dieses Volk braucht, bleibt kaum Platz für andere Bauten!



Die **Uva Mosk** sind Weltmeister im Bergbau und der Energieerzeugung, ihre Infanterie kann auch als Späher eingesetzt werden. Eine gute Wahl, wenn man nach Allroundern sucht.

Ganz persönlich

Der Apfel fiel nicht weit vom Stamm: Wie beim Vorgänger können Grafik und Sound nicht mit der Präsentation aktueller Echtzeitstrategie konkurrieren, doch dafür gibt es mehr Spieltiefe. Das dürfte zumindest Runden-Fans auf der Suche nach neuen Herausforderungen von der Straße holen. Auf der anderen Seite lassen sich mit dem unzeitgemäß komplizierten Handling in Tateinheit mit oftmals mangelnder Übersicht wohl nur schwer neue Spieler rekrutieren. Ich jedenfalls mußte erst den inneren Schweinehund überwinden, ehe mir das Game wirklich Spaß gemacht hat. Dann haben mich die sehr unterschiedlichen Völker aber eine ganze Weile beschäftigt.



Jack

Deadlock 2: Shrine Wars
(Accolade)

Wieder ein komplexer Mix aus Strategie und Wirtschaft im Rundentakt, wieder etwas dröge präsentiert

GRAFIK	*63%*
SOUND	*63%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*72%*



68%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch (Importmuster), deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 Kolonisten im Windows-Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.accolade.com





Die Starteinheiten sind teils flexibel einsetzbar (z.B. ein Dieb als Bogenschütze) und gewinnen an Kampferfahrung

In Frankreich hat man sich bislang eher vornehmer Zurückhaltung befleißigt, wenn es um Echtzeiteroberungen ging. Vorbei: Microids läßt hier einen Kampf um die postatomare Welt entbrennen, an dem vier Strategen zündeln.

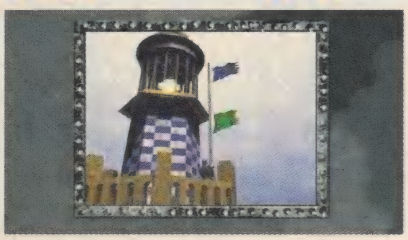
Echtzeitstrategie in der Sackgasse

Nach dem dritten Weltkrieg rangeln vier Clans um die traurigen Reste. Innerhalb der Kampagne über 25 Missionen soll der Solospieler den Blauen zum Sieg verhelfen – indem er wie gewohnt seine Ressourcen (Nahrung, Steine, Metall) klug verwaltet und eine schlagkräftige Truppe aufstellt.

Das hört sich nach Warcraft & Co. an und sieht auch so aus, spielt sich aber nicht ganz so kampflastig: Zunächst werden im HQ einfache Siedler zu Bauern, Bauarbeitern und Mechanikern ausgebildet, die für den Rohstoffnachschub sorgen. Gleichzeitig erweitert man sein Lager um Höhlen, Kasernen, Labors, Märkte usw. Das Material ist zu Beginn knapp, weshalb alle Produktionen wohlüberlegt sein wollen. Mit den drei anderen (in fünf Multiplayer-Szenarien von Mitspielern gelenkten) Clans lassen sich dann Bündnisse schließen oder Schlachten schlagen. Insgesamt stehen 19 Einheiten sowie 22 Gebäude zur Verfügung, die man sich erst nach und nach erarbeiten bzw. erforschen muß. Weil die Aufgabenstellungen sich nicht auf das schiere Abschlachten der Feinde beschränken (es geht auch um Entdeckungen, Erforschungen etc.), bietet sich ein Vergleich mit dem Microsoft-Hit Age of Empires an. Bloß schneiden die Clans dann sehr schlecht ab: Gegner tauchen hier wahllos auf, um die KI der eigenen Jungs ist es auch nicht allzu gut bestellt – sie merken es selbst im x-ten Anlauf nicht, wenn der kürzeste Weg in einer Sackgasse endet. Grafisch können die bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Landschaften und gerenderten Zwischensequenzen ebenfalls nicht ganz mithalten. Die Musik klingt ziemlich genau wie in Warcraft 2, es gibt Soundeffekte und deutsche Sprachausgabe. Dazu erweist sich die Steuerung via Maus, Tastatur, Zugrahmen und Hotkeys nach kurzer Eingewöhnung als recht komfortabel. Kein richtiger Flop also, aber auch nicht mehr als ein weiteres Echtzeitstrategical von vielen. (js)



Die Minikarte ist im Hauptscreen frei verschiebbar, die Iconleiste unten zu spartanisch



Forschungsergebnisse und Allianzen werden optional mit Rendersequenzen gewürdigt



Nur ein besetztes Gebäude ist aktiv, dieser Markt ist grau und somit leer

Rising Lands
(Microids)

Echtzeitstrategie ohne Höhepunkte

GRAFIK	*67%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*55%*



59%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P120) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 51 MB oder 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA in Highcolor
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microids.com



"Als eigentliche Spezialität von Mayday gilt allerdings die Programm-Engine, die eigens für isometrische 3D-Szenarien entwickelt wurde – ein Feature, das selbst der kommende Blizzard-Kracher *StarCraft* nicht zu bieten hat. ...Das Gameplay leidet trotz beachtlicher Komplexität nicht unter dem Funktions-Overkill eines *Dark Reign*, und das 3D-Terrain ist nicht nur klar zu erkennen, sondern will auch bei den taktischen und strategischen Entscheidungen berücksichtigt werden. ...Gründe genug, um sich auf das endgültige Spiel zu freuen..."

Petra Maueröder, PC Games 2/98

SPIELBARE MAYDAY-DEMO UNTER: www.media-publishing.com

BORIS GAMES

WARHAMMER DARK OMEN



Das gruselige Renderintro zelebriert die Auferstehung der Toten

Der Kriegshammer fällt zur Zeit Schlag um Schlag: Auf die Tabletop-Umsetzung „Final Liberation" aus der letzten Ausgabe folgt direkt eine Produktion von Electronic Arts zur populären Strategenlizenz von Games Workshop.

Das jüngste Gericht

Morgan Bernhardt ist Hauptmann der „Grollbringer", einer Söldnertruppe, die nach dem magischen Schwert ihres Anführers benannt wurde. Sie besteht aus Kavallerie, Infanterie sowie Bogenschützen und verfügt über eine schwere Kanone nebst Unterstützung durch andere Einheiten – je nach Mission mögen das etwa Zwerge, Schwertschwinger oder gar ein archaischer Dampfpanzer sein. Während die ersten Scharmützel der flexiblen Kampagne (Einzelgefechte gibt es nicht) noch gegen simple Orks geschlagen werden, bekommt man es im weiteren Verlauf zunehmend mit untoten Feinden zu tun. Denn wie im wunderschön schaurigen Renderintro zu sehen, erheben sich auf Anweisung eines mysteriösen Nekromanten immer mehr Zombies und Ghule aus ihren Gräbern.



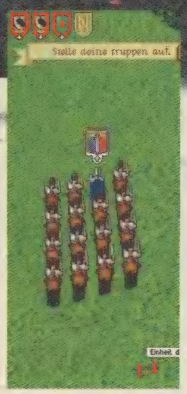
Der archaische Dampfpanzer taucht erst später in der Kampagne auf



Auch in den Zwischensequenzen trügt die Idylle, denn hier steht ein Angriff wütender Orks unmittelbar bevor



Mit Attacken der Untoten haben die Städter vorwiegend nachts zu rechnen



Wer nah heranzoomt, kann jedes einzelne Pferd der Kavallerie erkennen



Die freie Kamerasicht ermöglicht auch den Blick aus feindlicher Perspektive

Schöner siegen

Wie schon bei den vorangegangenen „Warhammer"-Versoftungen erleichtert auch hier ein Lehrszenario allen unerfahrenen Feldherren den Einstieg. Unterstützt von vielfältiger und glasklarer deutscher Sprachausgabe läßt sich damit die Steuerung der Echtzeitschlachten recht flott erlernen. Geschlagen werden sie in dreidimensionalen Landschaften, deren Blickpunkt so variabel ist wie zuletzt bei „Myst – Kreuzzug ins Ungewisse". Per Maus oder Tastatur läßt sich das abwechslungsreich gestaltete und sehenswert animierte Terrain also stufenlos drehen, zoomen und bewegen. Dem aufmerksamen Beobachter wird somit kein einziges der schicken 3D-Objekte verborgen bleiben – sei es am freien Feld, im Gebirge oder einer Stadt; sei es bei Tag oder Nacht.
Tatsächlich stellt die Grafik dank Direct3D-Unterstützung sogar einen neuen Höhepunkt im Genre dar: Da raucht in den Häusern der Kamin, da plätschern Bäche gemütlich dahin, da können sämtliche Objekte von allen Seiten betrachtet werden. Würde der andauernde Kanonendonner den Spieler nicht immer wieder zur Pflicht rufen, er könnte sich glatt in der Idylle verlieren.

Schlacht nach Schema F

Ein kleiner Wermutstropfen im ansonsten so durchdachten Spieldesign sind die immer gleichen Kampfvorbereitungen. Zuerst muß man seine Einheiten innerhalb eines markierten Bereiches plazieren, was die CPU dem Spieler aber auf Wunsch abnimmt. Gleichzeitig sollte man sich das gesamte Gebiet ansehen und dabei entdeckte Feinde von seinen Distanzkämpfern schon mal anvisieren lassen. Sie zu finden, stellt kein Problem dar: Jede Einheit ist mit einem Wappen gekennzeichnet, welches zur Orientierung immer dort am Bildrand auftaucht, wohin man scrollen muß. Da stets nur ein kleiner Teil des Schauplatzes auf dem Screen Platz findet, sind diese Icons eine große Hilfe für schnelles „Klick & Slay". Überhaupt ist das famose Handling ein Sahnestück des Programms. Es genügt ein Mausklick zum Aktivieren, schon leuchten auf dem stets eingeblendeten Steuersymbol die wählbaren Befehle auf. Ob Angriff, Fernkampf, Verstärkung, Zauberei oder Rückzug, dank selbsterklärender Buttons und veränderlichem Mauszeiger befehligt der PC-Feldherr seine Mannen flott und gleichzeitig präzise.



Im durch weiße Fähnchen gekennzeichneten Startfeld nimmt man vor jeder Schlacht die gewünschte Aufstellung ein. Dabei ist zu beachten, daß die schwere Kanone unbeweglich ist



Dank der praktisch bedienbaren Steuerleiste rechts unten bleiben keine Befehlswünsche offen



Kampfzauber schaden nie, regenerieren jedoch langsam (zu sehen am Ticker im eingeblendeten Steuerstein); hier rast ein Flammenball auf die Skelette zu



Das siegreiche Ende der Schlacht wird mit Gold und manch magischem Gegenstand belohnt

Gewinne und Verluste

Siege setzen einen wohlüberlegten Einsatz der Ressourcen voraus. So sind hier etwa Armbrustschützen auf kurze bis mittlere Distanz sehr effizient, im Nahkampf jedoch chancenlos. Wer aber erst mal in einen solchen verstrickt ist, erhält kaum noch die Möglichkeit zur Flucht. Der an sich beliebig mögliche Einsatz von Magie mag in einem solchen Dilemma helfen, doch regeneriert die dafür nötige Energie verhältnismäßig langsam.
Je besser man sich geschlagen hat, desto höher fällt aber auch der Gewinn aus: Niedrige Verluste bedeuten geringere Kosten beim Aufstocken der Einheiten, so daß auch mal Geld für zusätzlichen Rüstungsschutz bleibt. Und das ist schon deshalb sehr wichtig, weil sich gänzlich aufgeriebene Einheiten eben gar nicht mehr nachkaufen lassen. Wer das Schlachtfeld als Sieger verläßt, kriegt aber nicht nur Gold, sondern auch Erfahrungspunkte sowie den einen oder anderen magischen Gegenstand. Derlei Artefakte bringen Spells wie Flammenball oder Bannspruch, mögen aber auch die Kampfkraft einer Einheit erhöhen.

Ganz persönlich

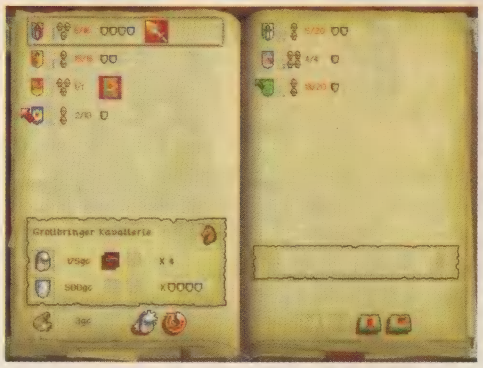


Diese Mischung aus Rundenstrategie und Echtzeitkampf ist genau mein Ding: Einerseits kann ich mir in Ruhe eine Taktik zurechtlegen, andererseits muß ich dramatische Schlachten nicht missen. Und dank der schicken Präsentation sind Niederlagen kein Beinbruch, obwohl das ausgefuchste Handling Siege eh leicht macht. Immer vorausgesetzt, es fehlt nicht an strategischen Ideen – gerade die Eroberungseinsätze haben es mir da aufgrund ihrer taktischen Vielfalt besonders angetan. Das dunkle Omen ist also ein gutes Omen.

Jörg

Schlachtenbummler und Verbündete

Zwischen den Aufträgen erfährt man aus Gesprächen der Protagonisten, was sich im Lande ereignet und wo die nächste Schlacht toben wird. Der um die Suche nach vermißten Personen und Gegenständen gesponnene Storyfaden wird dabei abhängig von Sieg, Niederlage oder Flucht immer wieder neu geknüpft. Während der Schlachtenbummler, seinen Aufträgen (von Geleitschutz und Stadtverteidigung bis hin zu Eroberungsfeldzügen und Zerschlagung der feindlichen Truppen) folgend, automatisch die Karte des gesamten Königreichs bereist, schließt sich ihm recht bald der Feuerzauberer Luther an. Dank seiner ausgedehnten Spruchsammlung mit so feinen Spells wie „Flammenschädel" und „Blutiges Schwert" ist der Mann eine echte Bereicherung, auch wenn sein Repertoire erst nach und nach voll zugänglich wird. Wie es darum gerade bestellt ist, erfährt man aus der Truppenübersicht, die auch alle anderen Stärken und Schwächen der Armee getreulich auflistet.



Die Truppenübersicht zeigt an, daß hier schon die Hälfte der Reiter und Infanteristen fehlen, die Bogenschützen aber noch fast vollzählig sind



Die Truppenbesprechungen passen sich dem Verlauf der Kampagne an



Die Landkarte wird so lange durchforstet, bis auch das letzte Skelett wieder in seinem kühlen Grab liegt



Der rot gewandete Feuerzauberer Luther unterstützt die Kerntruppe mit heißen Sprüchen

Zum Rapport!

Fassen wir also zusammen: Die rasend schnelle und für Genreverhältnisse absolut geniale Grafik allein würde den Kauf fast schon rechtfertigen – wann hätte man je zuvor 3D-Echtzeitgefechte mit frei plazierbarer Kamera, realistischer Sichtlinie (True-line-of-Sight), ballistischen Geschoßbahnen, krachenden Explosionen und erstklassigen Animationen zugleich gesehen? Auch die komplett deutsche Sprachausgabe mit verschiedenen Stimmen, der Stereosound und die atmosphärische Hintergrundmusik stellen eine Klasse für sich dar. Dazu kommt eine innovative Steuerung, die nach kurzer Eingewöhnung komfortabler kaum sein könnte.

Falls es noch eines abschließenden Kaufanreizes bedarf: Dark Omen verfügt über zehn eigene Duell-Schlachtfelder, auf denen zwei vernetzte Spieler mit neun anwählbaren oder selbst gestalteten Armeen gegeneinander aufmarschieren dürfen. Anders gesagt, ist Warhammer hier endlich mal auch am PC ein echter Hammer! (js)



Zehn Szenarien warten auf Duellanten via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet

Siehe auch Begleit-CD



Warhammer: Dark Omen
(Electronic Arts)

Grafisch spektakuläre Echtzeitstrategie mit Tiefgang

GRAFIK	*86%*
SOUND	*87%*
STEUERUNG	*84%*
MOTIVATION	*89%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 bis 259 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), benötigt DirectX 5 (im Lieferumfang enthalten) und unterstützt Direct3D und 3Dfx
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	10 Szenarien für 2 Spieler per (Null-) Modem, im lokalen Netzwerk oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.darkomen.com

Ganz persönlich

Meine Echtzeit-Favoriten waren bislang immer die Klassiker „Command & Conquer 2" und „Warcraft 2", alle jüngeren Genrebeiträge schienen mir wenig mehr als neue Varianten des alten Themas zu sein – oft dazu noch kaum überzeugende. Dark Omen hat mich aber eines Besseren belehrt, bietet es doch astreine Spielbarkeit bei einer Präsentation, die fast schon einem meiner heiß geliebten Flugsimulatoren Ehre machen würde: Nie pfiffen Pfeile, Feuerbälle und Kanonenkugeln schöner, selten war eine Steuerung eingängiger!



Jack

CeBIT 98
HANNOVER
19. — 25. 03. 1998

Besuchen Sie uns in
Halle 8, EG, Stand C28
Halle 15, Special: Kommunikation
Halle 21, Special: CAD

7 Richtige...



...können kein Zufall sein!

ELSA VICTORY
ERAZOR

Der Hauptgewinn unter den Grafikkarten

128 Bit · Mega 2D/3D · Video-In · Video-Out

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

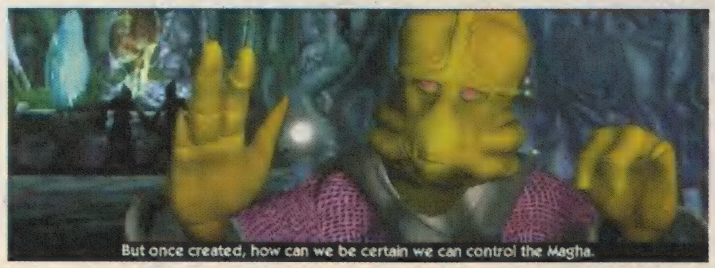
1. GI BDM Magazin Produkt des Jahres 1997 2. Testsieger PC Welt 1/98 3. Testsieger Computer Gaming 1/98 4. Empfehlung PC Direkt 12/97 5. Empfehlung PC Shopping 11/97 6. Empfehlung Chip 11/97 7. Testsieger Game Star 10/97

Änderungen vorbehalten! Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5113 · Info-Fax +49-(0)241-606-5199 · FaxBox +49-(0)241-606-9830 · Internet http://www.elsa.de

WarBreeds

Als Distributor solcher Spiele wie der Warlords-Trilogie oder Riven war Red Orb Entertainment bereits sehr erfolgreich, jetzt suchen die Amerikaner das Heil in Eigenproduktion: Ihre kriegerische Brut knabbert am strategischen Echtzeitkuchen.



Das eindrucksvolle Renderintro zeigt den Untergang der Herrschaftsklasse auf dem Planeten Yedda

Aliens unter sich

Nach Jahrmillionen der Evolution und großartigen Erfolgen in der Gentechnik war es den Einwohnern des Planeten Yedda gelungen, vier neue Rassen heranzuzüchten: Tanu, Sen-Soth, Kelika und Magha. Mittlerweile beherrschen diese Retortensklaven freilich die Welt, während ihre ehemaligen Herren sich längst gegenseitig ausgerottet haben. Doch alte Gewohnheiten sind selbst von jungen Spezies nur schwer abzulegen, weshalb auch das Zuchtquartett nun im Clinch liegt.
Der Kampf wird mit weiterentwickelter Gentechnologie bis aufs lila Blut geführt und verlangt vom Spieler zwei komplette Feldzüge auf Seiten der reptilartigen Tanu bzw. der kriegerisch-intelligenten Magha. Dazu kommt noch die einführende Trainingskampagne.



Eine mit Türmen und Relaisstationen voll ausgebaute Basis erstreckt sich über mehrere Bildschirme



Noch stehen im Labor nur zwei Einheiten (Schamanen und Scouts) zur Verfügung, doch eroberte Gene sollten alsbald für Raptoren in den Reihen der Tanu sorgen

Sturm im Reagenzglas

Die vier an den Auseinandersetzungen beteiligten Clans (im Solospiel sind drei davon computergesteuert) verfügen über unterschiedliche Gene zur Herstellung von Einheiten und Gebäuden. Denn wie es der Titel schon sagt, wird hier nicht gebaut, sondern gezüchtet. Daher benötigt man zur Konstruktion von Raffinerien, Genlabors oder auch Anbauten wie Kontrolltürmen und Relaisstationen eine spezielle Kreatur. Jede Rasse verfügt über ihre eigene Version dieses sogenannten Schamanen, der dann im Laboratorium auch ganz eigene Einheiten aus dem Reagenzglas kitzelt. So wachsen bei den Sen-Soth etwa die mit Säure- und Ionengewehren zwar schwer bewaffneten, aber recht langsamen Dhuganayas heran. Die Kelika setzen dagegen auf Mongrels oder Behemoths, die mit Speeren und Raketen ausgestattet sind.
Ohne Energie geht natürlich da wir dort nichts, wobei die hiesigen Quellen ökologisch geradezu vorbildlich sind: Der Saft kommt nicht aus der Steckdose, sondern von biologisch-dynamisch angepflanzten Schoten bzw. Samen und wird dann in einer Raffinerie weiterverarbeitet. Und für den Fortschritt ist auch kein Heer an Weißkitteln erforderlich, statt dessen schlachtet man einfach das Genpool im Kampf gefallener Gegner aus. Nach einigen Gefechten verfügen daher Freund und Feind vielfach über die gleichen Technologien.



Die eingeblendete Karte ist erst mit dem Bau eines Lauschers verfügbar

Zuchtkriterien

Die SVGA-Grafik auf dem scrollbaren Hauptschirm präsentiert sich als Gen-ial futuristisches Gegenstück zu „Command & Conquer": Gerenderte Einheiten bevölkern farbenprächtige Iso-Terrains. Jeder Klick auf Einzelwesen oder Gebäude holt Statusbalken mitsamt den jeweiligen Aktionsmöglichkeiten (pflanzen, sammeln usw.) auf den Screen; Gruppensteuerung via Zugrahmen und Hotkeys ist ebenso möglich wie die Zuweisung von Wegpunkten und individuelle Vorgehensweisen von vorsichtig bis aggressiv. Es gibt Zwischensequenzen, akustische Befehlsbestätigungen sowie Stereoeffekte aus Richtung des aktuellen Kampfgeschehens.

Die Missionen mögen zwar meist sehr ähnlich beginnen, sind aber gut durchdacht und stellen zunehmend höhere Anforderungen an das taktische Geschick des bzw. der Spieler – via (Null-)Modem, Netzwerk oder auf der Internet-Spielwiese des Herstellers können immerhin bis zu acht Multiplayer gleichzeitig gegeneinander antreten. Auch die ausführlichen Handbucheinträge und das Menüverzeichnis zu den jeweils 20 Wesen, Waffen und Einrichtungen zeugt von solidem Handwerk. Etwas echt Neues hat das strategische Debüt von Red Orb dem überstrapazierten Genre aber leider nicht hinzuzufügen. (js)



Noch im heftigsten Kampf muß weiter geklont werden, doch lassen sich Gebäude notfalls auch reparieren



Die SVGA-Landschaften in ISO-Sicht sind bis zur Erkundung abgedunkelt und auch danach nur bei eigener Präsenz komplett einsehbar – ansonsten behindert „Fog of War" die Sicht



Die im Hauptmenü anwählbare Übersicht läßt keine Fragen zu den jeweils 20 Wesen, Waffen und Gebäuden offen

WarBreeds
(Red Orb Entertainment)

Geklonte Echtzeitstrategie aus dem und um das Genlabor

GRAFIK	*71%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*74%*



73%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P133 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit DirectX 5 und Unterstützung von Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler per (Null-)Modem, im lokalen Netzwerk oder auf Red Orbs Game-Zone im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.warbreeds.com oder http://www.redorb.com

Ganz persönlich

Gut geklont ist halb gewonnen – der Spruch gilt für dieses Game in praktisch jeder Beziehung: Die individuellen Merkmale beschränken sich auf die zugegeben ganz nette SF-Story, das spielerische Konzept hat Red Orb dagegen komplett aus den erfolgreichen Genen von „Command & Conquer", „Warcraft" und „NetStorm" gezüchtet. Ob das für einen Verkaufserfolg reicht, wird am Ende wohl in der Marketingabteilung entschieden. Falls nicht, kann es meiner Ansicht nach aber kaum an zu wenig Abwechslungsreichtum oder zu anspruchslosen Aufgaben gelegen haben.

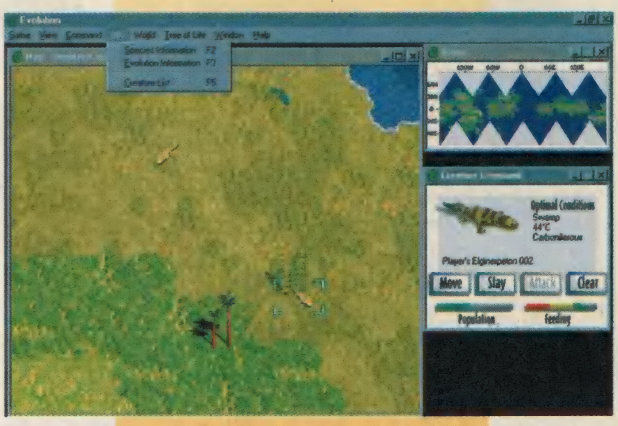


Jörg

Evolution

THE GAME OF INTELLIGENT LIFE™

Crossover Technologies und Interplay haben die Zeit mal eben um 360 Millionen Jahre zurückgedreht. Das gibt dem Spieler Gelegenheit, die Schöpfung neu zu organisieren: Mit den ersten Amphibien macht man sich auf die Suche nach Nahrung und Intelligenz.



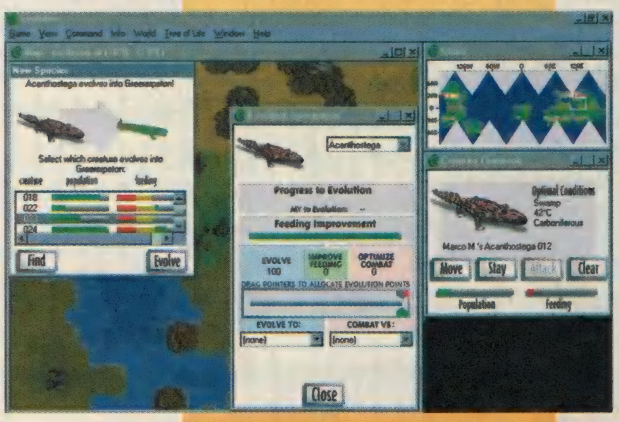
Frei plazierbare Fenster und Pulldownmenüs bieten rassenspezifische Infos zu Lebensraum usw.

Die strategische Schöpfungsgeschichte kann komplett oder innerhalb dreier verkürzter Szenarien über den Bildschirm gehen – der Spieler darf so etwa die Amphibien überspringen und gleich die Dinos zur Blüte führen. Dabei kommen ihm optional bis zu fünf Gegner sowie Naturkatastrophen ins Gehege.

Man startet jeweils mit primitiven Rassen, aus denen durch stete Entwicklung intelligente Lebensformen werden sollen. Wer so was vorweisen kann, beendet damit das Spiel. Dann ermittelt der Computer anhand von Faktoren wie Bevölkerungsdichte oder Evolutionsfortschritt den Sieger. Als Areale dienen zufällig erstellte und dreifach zoombare Iso-Landschaften, in denen sich alles in allem über 160 gerenderte Urviecher herumtreiben können. Weil jede Spezies andere (Über-)Lebensbedingungen benötigt, sind Wanderungen zu den auf der Übersichtskarte grün markierten Regionen erste Evolutionspflicht.

Für Fortpflanzung gibt es Entwicklungspunkte, die einerseits in neue Geschöpfe, andererseits in die Kraft bereits vorhandener investiert werden können. Letzteres ist schon deshalb nötig, weil neben Vulkanausbrüchen und veränderten Umweltbedingungen auch Territorialkämpfe am Programm stehen. Dabei werden dann einzelne Tiere taktisch tunlichst geschickt auf ihre Gegner gehetzt. Das hört sich nicht nach sonderlich viel Arbeit für den Spieler an, doch kann eine komplette Partie bis zu sechs Stunden dauern – auch wenn man während dieser Zeit nicht in dem Maße beschäftigt ist, wie aus dem Genre gewohnt.

Unter dem Strich hat die digitale Evolution also eine sehr brauchbare Steuerung via Maus und Tastatur, schöne Sounds wie unterschiedlichste Tiergeräusche oder Wind sowie eine kaum spektakuläre Grafik hervorgebracht. Nur leider mangelt es diesem vorläufig nur als Importspiel erhältlichen Digi-Terrarium halt an Abwechslung. (mm)



Wieder hat unser Zoo eine Evolutionssprosse erklommen

Siehe auch Begleit-CD

Strategische Grundfrage: Fressen oder gefressen werden?

Evolution
(Interplay/Crossover Technologies)

Strategischer Darwinismus für Geduldige

GRAFIK	*59%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*62%*



64%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (P166 MMX empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 6 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://evolution.discovery.com



Viel leere Fläche und ein Fisch im Trockenen: Die Hauptansicht läßt sich in drei Stufen zoomen, hier ist sie aus nächster Nähe zu sehen

SHANGHAI DYNASTY

Anno 1986 räumte Activision mit einem Fernostknobler auf Basis der klassischen Mah-Jongg-Symbole kräftig ab: Shanghai. Etliche Jahre und Nachfolger später soll man sich jetzt wieder auf die Suche nach Steinpaaren machen.

Die mit Videos multimedial aufgewertete Steinerei „Shanghai: Great Moments" liegt auch schon wieder fast drei Jahre zurück, Zeit für eine Reprise: Grundsätzlich geht es stets darum, ein Tableau abzuräumen, indem zueinander passende Klötze paarweise weggeklickt werden. So auch hier, und zwar wahlweise mit oder ohne kleine Erfolgsanimationen sowie in diversen Spielmodi.
Es stehen neun thematisch unterschiedliche Sets vom Original über die Steinzeit und Astrologie bis hin zu Haushaltsgeräten oder Zahlenspielen für den Nachwuchs parat. Ganz junge Tüftler dürfen sich zudem an nicht ganz so komplexen Layouts mit weniger Steinen und (vorläufig noch englischen) Audio-Ratschlägen versuchen. Auch die Einbindung eigener Symbole, Auslagen und Sounds ist jetzt problemlos möglich. So oder so kann jeder Steinbruch aus vier Perspektiven abgetragen werden.
Vom Ablauf her sind die beiden neuen Varianten „Dynasty" und „Pandemonium" wohl interessanter als die Klassiker „Shanghai" und „Mah Jongg". So können im dämonischen Modus nämlich bis zu fünf vernetzte Schnelldenker simultan am gleichen Layout knabbern; an einem Rechner immer noch zwei.
Wer dann am Ende die meisten Paare gefunden hat, gewinnt. In der titelgebenden Version sitzt jeder Multiplayer vor seinem eigenen Stapel und versucht, als erster reinen Tisch zu machen – kleine Gemeinheiten wie eine umgedrehte Steuerung oder teils verdeckte Klötze erschweren die Aufgabe.
Bleibt die Frage, ob das alles genügt, um die Anschaffung gegenüber einem der zahllosen Shareware-Klons zu rechtfertigen. Klar, der Preis ist mit knapp 50 Mark niedrig angesetzt, und das Konzept ist von zeitloser Güte. Dennoch: Für den x-ten Aufguß einer veralteten Spielidee werden sich trotz solider Präsentation und Multiplayer-Optionen wohl nur eingefleischte Nostalgiker und anspruchslose Newcomer erwärmen können. (mm)

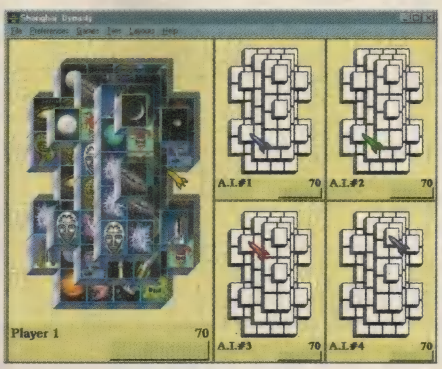
Zeitlos gut oder hoffnungslos veraltet?





Einige der Grafiksets im Überblick







Optisch kein Unterschied: Steinbrüche für Solisten und Multiplayer

Shanghai: Dynasty
(Activision)

Fernöstliches Denk-mal mit zwölfjähriger Patina

GRAFIK	*60%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*56%*



61%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 5 Spieler über Modem, Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

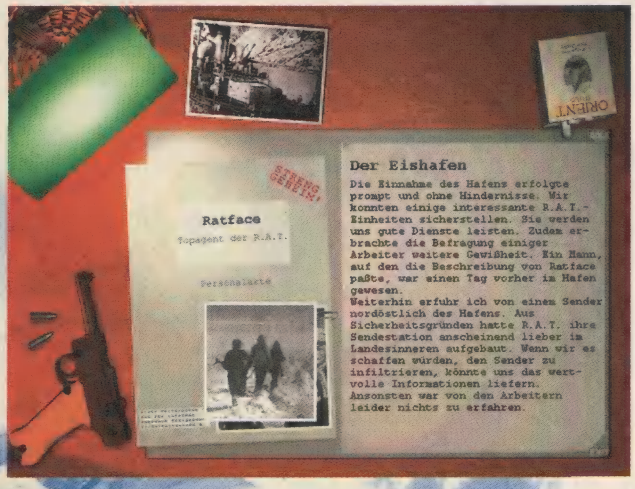


Wer Rundenstrategie aus Deutschland sagt, der meinte bislang meist „Battle Isle". Jetzt dürfte sich diese Meinung ändern, denn der Vater aller Kampfinseln hat wieder zugeschlagen: Mit seinem neuen Projekt tritt Bernhard Ewers aus dem Schatten von Blue Bytes dreiteiliger SF-Saga.

007 meets Indy: Schon das Renderintro zur Erkundung eines Opiumlagers im Dschungel fängt das Flair der 30er Jahre gut ein

Agent X bitte melden

Die Story siedelt zwischen James Bond und Indiana Jones: Als Agent der Organisation X muß man Ende der 30er Jahre gegen die Schergen von R.A.T. antreten. Dieses weltweit agierende Verbrechersyndikat untersteht dem Multimillionär Savage und ist in dunkle Manöver ohne Ende verstrickt.
Zunächst geht es nach Belgisch-Kongo, wo ein Opiumlager auszuheben ist. Die dort gefundenen Hinweise führen in das ewige Eis von Grönland, genauer gesagt, auf die Spur des mysteriösen „Millenium Device" aus alten Inkazeiten. Eine eroberte U-Boot-Basis später führt der Weg über Mexiko bis in das tibetanische Hochland. Hier muß der Spieler dann im großen Showdown die gut bewachte Festung des Erzschurken Savage stürmen.



Das Briefing: Notizen und Hinweise zum nächsten Auftrag türmen sich auf dem Schreibtisch des Agenten

Missionen und Szenarien

Alles in allem sind 21 Einsätze (unterteilt in vier Szenarien zu sechs, fünf, sechs und vier Missionen) zu absolvieren. Seine jeweiligen Befehle erhält der PC-Agent zu Beginn und zwischen den Aufträgen sowohl in deutscher Sprachausgabe als auch schriftlich. Diese Sequenzen bilden den Story-Rahmen, denn was genau wie und wo zu sabotieren, erkunden oder retten ist, erfährt man erst vor Ort.
Auf einer Übersichtskarte sind alle aktuellen Einsatzgebiete als animierte Icons dargestellt. Hier erhält man auch erste Hinweise auf die Stärke des Feindes und die äußeren Bedingungen wie Wetter und Wege. Nun gilt es, aus vorgegebenen Einheiten die geeignete Truppe zusammenzustellen. Anfangs stehen nur ein paar Motorräder, Transporter und ein Mercedes zur Verfügung, doch Erfolge erweitern den Fuhrpark bald um Jeeps oder Panzer – später werden noch Flugzeuge und Schiffe hinzukommen. Das setzt freilich gute Planung voraus, denn Verluste, Beute und gewonnene Erfahrung fließen in nachfolgende Missionen ein. Erst mit Beendigung eines ganzen Szenarios beginnt die Sache wieder bei Null.



Die Icons auf der Großkarte halten Infos zu Wetter und Wegen im Einsatzgebiet bereit



Online-Lexikon: Detaillierte Beschreibungen zu jedem Fahrzeug erleichtern das Zusammenstellen der Einheiten für das anstehende Szenario

„Action ist gut, Strategie ist besser"



Bernhard Ewers, Geschäftsführer von Trinode und Schöpfer der „Battle Isle"-Saga

?: *Die Kampfinseln sind tot, lang leben die dunklen Manöver. Oder gibt es doch Berührungspunkte?*
BE: *Nun, mit Janos Toth war ein Veteran aus dem „Battle Isle"-Team für die Grafik verantwortlich. Alle 21 Karten sind absolut individuell und enthalten teils sehr große Objekte wie Flugzeuge, Schiffe und Pyramiden. Sogar Eisbären kommen vor! Manchmal bin ich selbst noch überrascht, was sich die Designer alles haben einfallen lassen. Nicht minder stolz sind wir aber auf die Zwischengrafiken.*

?: *Das Gameplay scheint ohnehin mehr Ähnlichkeit mit „Incubation" als mit dem originalen „Battle Isle" zu haben...*
BE: *Mag sein. Mit den Aktionspunkten hat der Spieler jedenfalls freie Wahl, was er mit seinen Einheiten machen will. Damit dabei ein Mindestmaß an Realismus gewahrt bleibt, spielen Faktoren wie Munitions- und Spritverbrauch eine wichtige Rolle – wenn auch nicht so individuell wie im Genre der Echtzeitstrategie.*

?: *Warum nicht gleich ein Echtzeitstrategical?*
BE: *Davon gibt es einfach schon zu viele. Außerdem ist Action gut, gehaltvolle Taktik aber besser. Verglichen mit Titeln wie „Panzer General" spielt sich Dunkle Manöver ohnehin rasanter und auch komfortabler. Da unsere Kampagne in wirkliche Szenarien unterteilt ist, braucht man sich etwa nie darum zu sorgen, womöglich vor 20 Einsätzen etwas Wichtiges vergessen zu haben.*

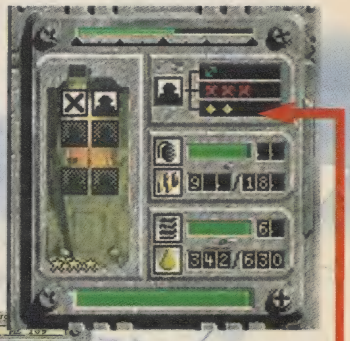
?: *Ist der Nachschub gesichert?*
BE: *Erst mal kommt jetzt eine nachgereichte Demoversion als Internet-Vorhut, dann folgen Mission-CDs. Und natürlich Patches, falls die Spieler wider Erwarten auf kleine Mängel stoßen sollten.*

Im Kampfgebiet

...angekommen, darf man vor dem ersten Zug seine Truppenteile aus- und aufrüsten. Was man vom HQ zu wenig an Panzerplatten, Schneeketten, verschiedenen Treibstoffarten, Motoren, Waffen und natürlich Munition mitbekommen hat, findet sich während der Mission im Gelände. Wer also nicht ohne Sprit oder Gewehrkugeln im Schnee steckenbleiben möchte, sollte die Augen stets offenhalten.
Grundsätzlich hat jedes Vehikel drei Optionen: Bewegung, Angriff oder Benutzung. Reichweite oder Häufigkeit der möglichen Verwendung hängen von den für jede Einheit unterschiedlichen Aktionspunkten ab. Ob er alle Zähler eines voll besetzten Panzers auf dessen Bewegung opfert oder lieber (auch) schießt, liegt natürlich im taktischen Ermessen des Spielers. Anders sieht die Sache aus, wenn die Besatzung eines Snowspeeders vom Feind bereits auf einen Agenten dezimiert wurde – dann kann man nur noch attackieren *oder* fahren.
Und obwohl man sich eigentlich immer im Angriff befindet, darf pro Einheit auch ein Verteidigungsmodus à la „Incubation" aktiviert werden. Die Reihenfolge der Aktionen ist so oder so beliebig. Erst, wenn das Punktekonto erschöpft ist, kommt der Gegner zum Zug. So geht es immer weiter bis zum manchmal bitteren Ende, ohne daß man sich je über mangelnden Entscheidungsfreiraum beklagen könnte.



Besonders Wachtürme sind schwer zu knacken



Als Sternchen dargestellte Erfahrungspunkte bringen höhere Treffgenauigkeit, stärkere Motoren usw.



Die verbleibenden Aktionen erkennt man an den farbigen Markierungen in der unteren Iconleiste

Ganz persönlich



Wer bereits Blue Bytes geniales „Incubation" liebte, wird auch von dieser actionreichen Rundenstrategie begeistert sein: knackige Missionen, tolle Grafik und ein superb durchdachtes Gameplay – was will man mehr? Vielleicht ein wenig Humor? Selbst daran läßt es die packende Spielstory nicht fehlen, wenn etwa ein Trabant als deutsche Geheimwaffe gehandelt wird. Ich jedenfalls fiebere jetzt schon den angekündigten Zusatzszenarien entgegen!

Jörg

Extras und Feinheiten

Neben dem eigentlichen Ziel gibt es viel auf der nie abgedunkelten Karte zu entdecken: Alle unbekannten Objekte, ob Ausrüstungsgegenstände oder Feindfahrzeuge, werden bis zum Sichtkontakt als Fragezeichen dargestellt. Weiterhin stehen Informanten, Händler oder eingeschleuste Agenten mit Tips und Hinweisen bereit. Daraus ergeben sich zwanglos allerlei Rätsel und Subquests, die jedoch selbst Profis kaum in vollem Umfang lösen können. Als Neuling sollte man sich überhaupt erst mal auf das große Missionsziel konzentrieren. Zumal es zwar kein Zeitlimit gibt, Trödler aber regelmäßig von den feindlichen Truppen aufgerieben werden.
Hier noch ein paar erwähnenswerte Feinheiten des Gameplays: Jeder kassierte Treffer wird sich entweder auf den Motor, die Waffe, den Rahmen und/oder die Besatzung des Fahrzeugs auswirken. Umgekehrt hängt die eigene Trefferwahrscheinlichkeit von der verwendeten Waffe und dem Angriffsziel ebenso ab wie von der Entfernung und ein wenig Glück. Herrenlose Fahrzeuge kann man wahlweise vernichten oder der eigenen Truppe einverleiben.



Unbekannte Objekte werden bis zum direkten Sichtkontakt als Fragezeichen dargestellt



Volltreffer: Es läuft Benzin aus, und das Infofenster rechts zeigt eine schwer dezimierte Besatzung



Die Zwischengrafiken sind zwar nicht animiert, aber immer wieder eine Augenweide

Präsentation und Manöverkritik

Jedes der 21 Iso-Terrains ist komplett gerendert, die Einheiten sind zum Teil animiert und vergehen in Explosionen wechselnder Größe. Dazu kommen eine übersichtliche Minikarte, das schicke Online-Lexikon und schöne, wenn auch statische Zwischengrafiken. Die Akustik aus knalligen Stereoeffekten und Sprachausgabe kann sich hören lassen; Musik ist eher selten. Und die durchdachte Steuerung über Maus, Tastatur und Aktionspunkte ermöglicht von Anfang an taktische Raffinessen.
Auf Multiplayerspiele via TCP/IP, im Netzwerk, per Modem oder Internet gehen wir in einer Box näher ein. Hier sei nur noch gesagt, daß Partner nicht schwer zu finden sein sollten: Mit seiner dichten Atmosphäre, der fesselnden Story und dem fabelhaften Gameplay dürften die dunklen Manöver gewiefte Strategen und Genre-Neulinge gleichermaßen faszinieren. (js)



Sieben auf einen Streich: der Multiplayermodus

Völlig von der Story in der Kampagne gelöst, dürfen **bis zu sieben Multiplayer auf sechs Karten** gegeneinander antreten. Jeder Teilnehmer pickt sich dazu je drei Fahrzeug- bzw. Ausrüstungssets aus einem Pool von zehn heraus. Die Vorgehensweise ist ähnlich wie im Solospiel, jedoch werden die Runden gleichzeitig abgearbeitet. Das führt einerseits zu keinerlei Wartezeiten, andererseits zu Gefechten, die Echtzeit schon ziemlich nahekommen.



Schneeketten in der Wüste? Im Multiplayermodus will die vorangestellte Wahl der Ausrüstung wohlüberlegt sein



Sechs Extrakarten für bis zu sieben Online-Agenten

Dunkle Manöver
(Trinode Entertainment/Modern Games)

Brillante Rundenstrategie vom Kopf hinter „Battle Isle"

GRAFIK	*81%*
SOUND	*75%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*90%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P133 empfohlen) mit Win 95/NT 4.0
SPEICHER:	16 MB RAM, läuft direkt von CD-ROM
GRAFIK:	Highcolor-Karte mit 2 MB RAM, DirectX 3 (Version 5 liegt bei)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch, Handbuch wird abgefragt
MULTIPLAYER:	bis zu 7 Spieler mit TCP/IP-Verbindung per Modem, im lokalen Netzwerk oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.trinode.com

FANATEC

COMMAND & CONQUER

MISSION CONTROLLER

REINFORCEMENTS HAVE ARRIVED



mit Stealth-Beschichtung

- ★ In Kane´s Cyber-Tempel entwickelt
- ★ Ermöglicht schnellere Kommandos bei einer Bewegungsgeschwindigkeit von bis zu 1100mm/Sek.
- ★ Die neutralisierte Tiberium-Kugel leuchtet rot und versetzt Dich in Alarmbereitschaft
- ★ Die dritte Taste ist mit den wichtigsten C&C-Kommandos belegbar
- ★ Mit einer Größe von 14x10cm findet er in jeder Kommandozentrale Platz
- ★ Voller „Maus"-Ersatz für alle PCs mit serieller Schnittstelle
- ★ Mit extra langem Kabel (1,80m)
- ★ Natürlich auch für einfache „Büro-Missionen" geeignet
- ★ Inklusive Aufkleber (Alliierte, Sowjets, GDI, NOD)



www.Fanatec.com

avalon verriebs GmbH

Tel. 06021/84 06-44
Tel. 06021/84 06-90
Tel. 06021/84 06-53
Tel. 06021/84 06-55

Virgin INTERACTIVE

Westwood STUDIOS

COMMAND & CONQUER™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTWOOD STUDIOS, INC. © 1998 WESTWOOD STUDIOS, INC. © VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD. ALL RIGHTS RESERVED. FANATEC IS PROTECTED BY COPYRIGHT



BATTLE ZONE

Dieser Name, da war doch was?! Richtig, ein Automat von Atari, der zu Beginn der 80er Jahre für Hallo in der Spielhalle sorgte. Jetzt hat Activision den Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie für den PC neu abgeschmeckt und zeitgemäß verpackt.



Das schwache Renderintro und die Grafiken zwischen den Missionen sind Ausrutscher einer ansonsten astreinen Präsentation

Der Automat

Ende 1980 war Ataris Arcade-Shooter ein Pionier: **Battlezone brachte erstmals 3D-Polygongrafik in die Spielhalle**. Ja, das US-Pentagon befand die simple Ballerei auf Tanks und UFOs gar für so realistisch, daß man spezielle Versionen für militärische Zielübungen orderte! Immerhin wartete aber auch die zivile Variante mit einem Periskop und originellen Doppelknüppeln zwecks Steuerung der Panzerraupen auf. Das alles fehlt den zahlreichen durch das WWW spukenden PC-Sharewarevarianten des Originals natürlich. Notiz am Rande: Mit „Asteroids" will Activision in Kürze einen weiteren Spielhallenklassiker von Atari am PC neu auflegen.



Ganz persönlich



Jörg

Erstaunlich, was sich Activision für das abgenudelte Strategiegenre immer wieder einfallen läßt: Waren es bei „Dark Reign" noch die realen 3D-Effekte mit ballistischen Flugbahnen und True-Line-of-Sight, da setzen hier innovative Grafik und die intelligente Steuerung neue Maßstäbe – selbst das hochklassige Handling von „Uprising" muß sich da mit einem guten zweiten Platz begnügen. Und wenn schlaue CPU-Gegner und knackige Missionen mein (nicht nur taktisches) Geschick auf eine harte Probe stellen, nehme ich mir die Zeit für Echtzeit trotz allgemeinem Überdruß gerne.

Die Hintergrundstory schreibt die Geschichte um: Nicht Neil Armstrong betrat anno 1969 als erster Mensch mit einem kleinen Schritt den Mond, denn den wahren Sprung für die Menschheit hatten andere längst vor ihm gemacht. Unbemerkt von den Medien waren Amerikaner und Sowjets viele Jahre vor der Apollo 11 am Erdtrabanten gelandet – Vorsprung durch Technik, den beide Nationen einem geheimnisvollen Biometall verdanken. Um ihn zu sichern, stehen nun 17 Missionen auf Seiten der USA sowie acht Aufträge in Diensten der Roten Armee auf dem Spielplan.

Ehe man sich auf die Rahmenhandlung mit einigen überraschenden Wendungen (später kommen auch Artefakte einer uralten Alienrasse ins Spiel) einläßt, kann man sich in den vier offerierten Trainingsmissionen mit der Steuerung vertraut machen. Hier wie überhaupt zeigt sich das Geschehen in der Regel aus der



Das handliche Benutzerinterface blendet alle benötigten Informationen wie Hilfslinien, Radar, Kameras, Info-Fenster und Zieleinrichtungen mit Feindentfernungsanzeige in das laufende Bild ein

Sonne, Mond und Sterne

Mit Hilfe eines geheimnisvollen Biometalls rüsten Amerikaner und Sowjets auf: Nach vier Trainingsmissionen entbrennt auf dem **Mond** der Kampf um die Vorherrschaft im Sonnensystem



Die meisten der 17 Missionen auf US-Seite werden vom Cockpit aus dirigiert – doch am **Jupitermond Europa** verläßt der mutige Pilot sein Gefährt und pirscht sich zu Fuß an die Gegner heran



In den **Mars-Canyons** werden die robotischen Überbleibsel einer ausgestorbenen Alienrasse entdeckt: Gegen die Stahlzombies verbünden sich USA und Sowjetunion zu einer Streitmacht



Acht Missionen bestreitet man auf Seiten der Roten Armee im Kampf gegen den kapitalistischen Erzfeind und die ominöse Terroristentruppe „Black Dogs"



Ego-Perspektive des Pilotensitzes eines von insgesamt 20 Antigrav-Vehikeln.
Die Cockpits der mit 25 teils sehr spektakulären Waffensystemen vorbestückten Fortbewegungsmittel bilden dabei des Spielers Kommandozentrale. Man kann und muß die angreifenden Verbände nämlich einerseits in bester Action-Tradition aktiv attackieren, andererseits aber auch strategische Befehle vergeben. Da werden also Gebäude errichtet und Einheiten wie Infanterie und Artillerie geordert, da ist Munition zu produzieren, und da sind die Einsätze von alles in allem 30 Gerätetypen (Rohstoffsammler, mobile Fabriken, Flaks, Panzer, Flügelleute usw.) zu koordinieren.
Unterstützung beim durchaus nicht ganz unkomplexen Spielablauf bietet das wunderbar benutzerfreundliche Interface: Bedeutsame Höhenunter-

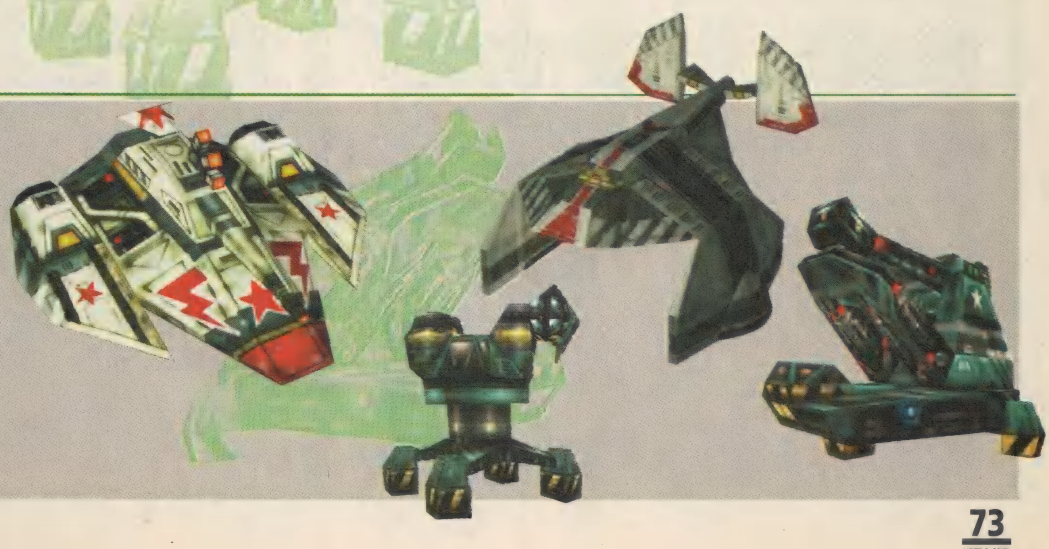
Besser zwei alte Genres gut gemixt, als ein neues schlecht erfunden



In manchen Missionen ist der Zugriff auf eine zoombare Vektorkarte möglich, wo die genreüblichen Gruppenrahmen zum Einsatz kommen

Der Fuhrpark

...fährt insgesamt **50 Vehikel** auf. Je nach Mission pilotiert der Spieler leicht bewaffnete Antigrav-Gleiter, Stealth-Tanks oder schwere Mechs. Mobile Recycling-Manufakturen und Pioniereinheiten sind dabei verantwortlich für Nachschub an Truppen und Munition; auch die Basisbauten gehen auf ihr Konto.







Zusätzlich zum Cockpit-Vollbild gibt es zwei Außenansichten und den Pilotenblick durch enge Sichtschlitze

Die Waffen



Alles in allem finden sich **25 Waffensysteme** im Sortiment. Als erstes Beispiel mag das **Scharfschützengewehr** dienen, mit dem man nach einem Abschuß per pedes über die Planetenoberfläche rennt und bis zur Abholung zumindest kleinere Ziele eliminiert. Auf dem anderen Ende der Skala hätten wir den zielsuchenden **Rocket Sprengsatz** für bildfüllende Explosionen anzubieten.



schiede des Geländes sind am topographischen Radar gut erkennbar, und der User wird nie mit sinnlosen Optionen zugemüllt – statt dessen werden immer nur die gerade sinnvollen Möglichkeiten offeriert, praktischerweise komplett mit allen zur Aktivierung notwendigen Tasten.

In das laufende Bild eingeblendete Linien verdeutlichen die Verknüpfung zwischen dem Befehl am Onscreen-Menü und der vom Kommando betroffenen Einheit auch optisch. Das macht den Einstieg in die Materie einfach und sieht obendrein noch gut aus. In manchen Missionen steht zusätzlich eine Vektorkarte als Vollbild zur Disposition, wo die Spielzüge im bewährten Stil des Genreprimus „Command & Conquer" (Zugrahmen für zusammengefaßte Truppenteile etc.) zu bewältigen sind. Optisch hinkt dieser Programmteil allerdings stark hinterher.

Versteckspiele mit cleveren CPU-Gegnern

Doch selbst die handlichste Steuerung via Keyboard und Maus (der Stick ist weniger zu empfehlen) vermag kaum zu begeistern, wenn das Gameplay nicht stimmt. Aber an Abwechslung herrscht in der Battlezone kein Mangel: Im Spielverlauf besucht man den Mond und sechs weitere Gestirne wie Venus, Mars, Io, Europa und Titan. Hier wie dort schlägt man sich mit gegnerischen Gleiter- oder Panzerverbänden herum, sammelt schiffbrüchige Kameraden auf, koordiniert die Flucht vor dem übermächtigen Feind oder legt dessen Minenschächte in Schutt und Asche.

Beeindruckend ist die aus „Dark Reign" übernommene KI der Computergegner, die hier wahrlich ein paar fiese Tricks auf La-

Ganz persönlich



Richy

...habe ich schon das auf der Cover-CD dieser Ausgabe enthaltene Demo verschlungen, von der Vollversion war ich nur noch begeistert. Und das einem Hardcore-Aktionisten wie mir, der ich Echtzeitstrategie sonst nicht mal mit der Zange anfassen würde! Doch diese erstaunliche Symbiose aus packender 3D-Action, komplexem Grübel-Gameplay und handlicher Steuerung hat mich nicht mehr losgelassen. Zumal auch die originelle SF-Story den Rahmen der üblichen Aliens-wollen-Erde-vernichten-und-nur-du-kannst-sie retten-Geschichte sprengt und der baßlastige Sound voll gut kommt.

ger haben. Die Kerle treiben Versteckspiele, legen gerne mal einen Hinterhalt oder ändern urplötzlich eine vorhersehbar geglaubte Taktik komplett ab. Weil aber die eigenen Jungs auch „mitdenken" (Flügelleute führen ihre Befehle etwa sehr flexibel aus), entwickeln sich viele Gefechte anders als anfänglich gedacht. Quasi als Nebeneffekt bleibt viel Entscheidungsfreiraum für den Spieler.
Von kleinen Schwächen bei Intro und den Renderintermezzi zwischen den Aufträgen abgesehen, kann die Präsentation über die gesamte Strecke ein hohes Niveau halten. Die klassisch orchestrale Begleitmusik macht Stimmung, die Soundeffekte sind knackig, und die markigen Kommentare der stimmgewaltigen Synchronsprecher von Clint Eastwood und Jack Nicholson der Situation stets angemessen. Etwas Rechenpower vorausgesetzt, glänzt auch die 3D-Grafik mit grandiosen Effekten von prächtigen Explosionen über spektakulär zerfetzte Gegner bis hin zu rauchenden Trümmern. (rl)



Wenn sich vernetzte Multiplayer zu Deathmatch oder Capture-the-Flag treffen, haben sie freie Wahl unter den Vehikeln – um die 19 Extraarenen zu befrieden, darf's dann auch mal ein Mech-Cockpit sein

Die Grafikdetails



Die **unterste Detailstufe** verzichtet auf Texturen und andere Kosmetik der 3D-Optik, um flüssige Action ab einem P90 zu ermöglichen



Mit 200 Mhz unter der Haube gibt es **fast alle grafischen Feinheiten** bei hohem Tempo auch ohne 3D-Turbo – nur auf ein paar Farben und geglättete Texturen muß man verzichten



Ab einem P166 mit Direct3D-Beschleuniger (hier ein Voodoo-Modell) kommen Lensflares, transparente Explosionen und **weitere Grafikeffekte** voll zur Geltung

Siehe auch Begleit-CD



Battlezone
(Activision)

Hochexplosiver Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie

GRAFIK	*80%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*90%*



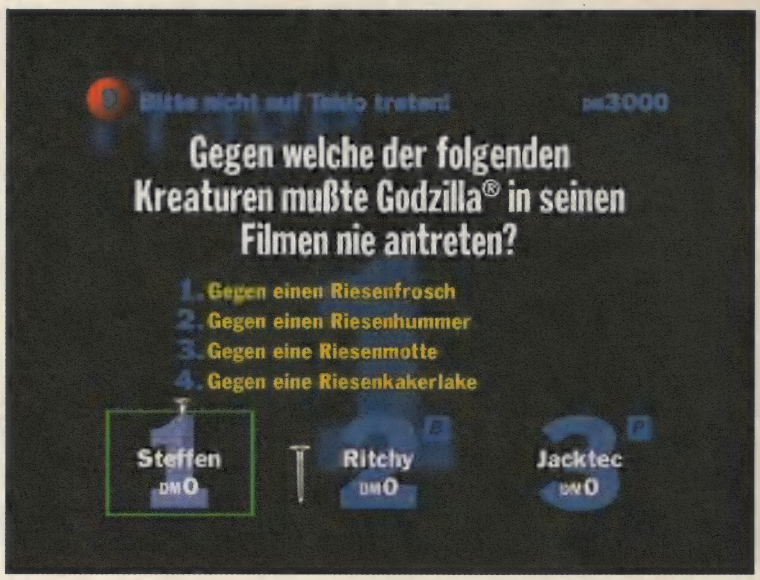
87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (512 x 384 oder 640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler im Action/Strategiemodus, maximal 8 im Deatchmatch via Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

YOU DON'T KNOW JACK

Sagenhaft: In den USA ging dieses interaktive Quizprogramm von Berkeley Systems schon 1,2 Millionen Male über den Ladentisch! Hierzulande versucht nun BMG Interactive, uns den Einstieg in das digitale Showgeschäft schmackhaft zu machen.



Wer meint, daß sein Mitspieler die Lösung nicht kennt, kann ihn mit einem symbolischen Nagel zur Beantwortung zwingen

Bis zu drei Spieler dürfen ihren Namen angeben und werden dann in ein virtuelles TV-Studio geladen. Hier sollen sie 7 oder 21 aus 800 Fragen beantworten, die sich aus so sinnigen Themen wie „Die Mainzelmännchen & Nachhilfe in Sachen Sex" oder „Superhelden & Buntstifte" rekrutieren. Es werden jeweils vier Lösungen vorgegeben – wer die richtige zu wissen glaubt, drückt auf die Taste, ehe es die Konkurrenz tut. Stimmt die Antwort, gibt es pro Frage eine bestimmte Summe, andernfalls wird diese vom Konto abgezogen. Dazwischen liegen Zuordnungsspiele wie „Sekt oder Selters" (Gehört Tasha Yar zu Star Wars oder Star Trek?) oder die schwierigere Variante „Jack Attack": Ein heranzoomendes Wort soll in Bezug zu weiteren Begriffen (etwa Kojak und Lolli) gesetzt werden, wobei auch hier nur der schnellste Keyboarddrücker abkassieren kann.

Optisch ist freilich selbst beim „Glücksrad" auf SAT 1 mehr los als in diesem PC-Studio, denn die Grafik beschränkt sich auf hüpfende Nummern, ein paar bunte Lichter und den deutschen Bildschirmtext – ansonsten bleibt die Mattscheibe schwarz. Das genaue Gegenteil gilt für die Akustik: Schon zu Beginn der „Sendung" darf man komische Sprechproben und Regieanweisungen mitverfolgen, Moderator Jack präsentiert die Fragen dann locker aus der Hüfte und kommentiert so manche Antwort mit einem nicht immer jugendfreien Kalauer. Auch die Werbeblöcke für „Dickmans Darmbeutel" oder „Popoblocks Kaninchenpops" würden jeder etwas derberen Radiosatire zur Ehre gereichen.

Showtime im Digi-TV: häßlicher als Vera, witziger als Schmidt

Unter dem Strich meint Jack (mein Spitzname) über Jack: Die größte Party-Gaudi, seit es Computerspiele gibt, zumal hier noch die absurdesten Fragestellungen stets eine logische Erklärung finden. Solospieler werden an diesem Spaß natürlich weit weniger Spaß haben. (rf)

Pro & Kontra

- Fragen für Querdenker
- flotte Sprüche

- Minimalgrafik
- nur drei Mitspieler

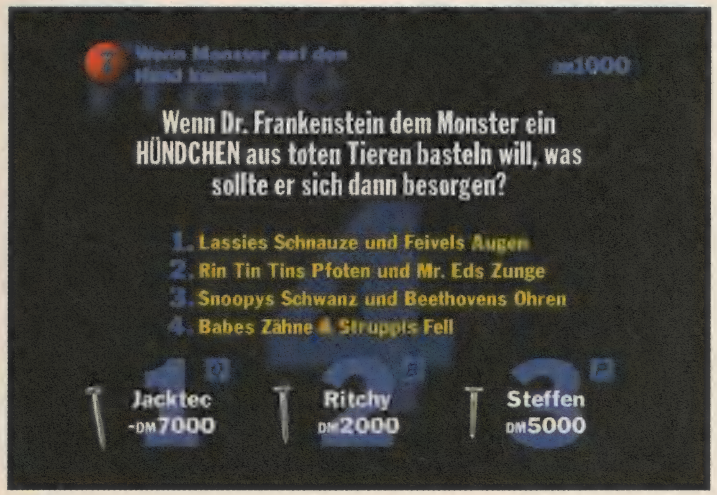
You don't know Jack
(Berkeley Systems/BMG Interactive)

Virtuelle Quizshow mit viel Wortwitz, aber kaum Grafik

	Solo	Multi
GRAFIK	*11%*	*11%*
SOUND	*82%*	*82%*
STEUERUNG	*75%*	*75%*
MOTIVATION	*50%*	*74%*
	44%	**71%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Besserwisser
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486er mit Win 3.1/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 22 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Windows unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu drei Spieler vor einem Bildschirm
ONLINE-INFO:	http://www.berkeleysystems.com



Feivel ist eine Maus, Mr. Ed ein Pferd und Babe ein Schwein, was bleibt also?

TOCA TOURING CAR championship

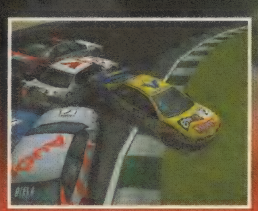
MOTORSPORT - SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!

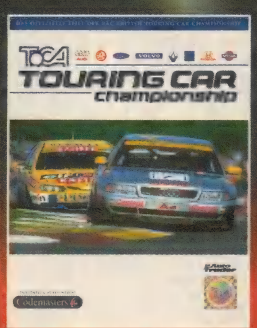
Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen





Heiße Verfolgungsjagden



Gib Alles

PlayStation

Codemasters

PC CD-ROM

www.TouringCar.com

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA and all its characters, copyrights, trademarks and images used or associated with the BMC British Touring Car Championship (games) depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other names are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA



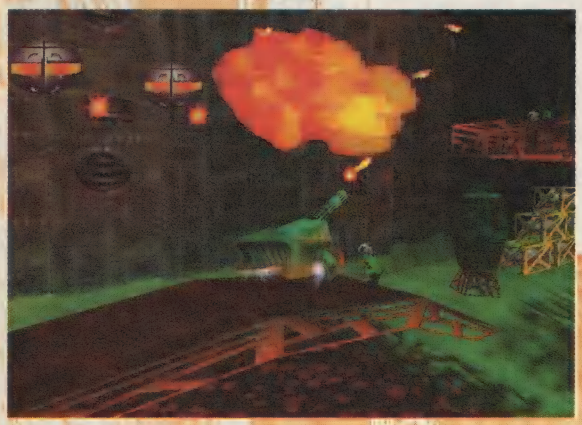
Pandemonium 2

Gerade mal neun Monate sind seit der ersten Dämonenplage ins Plattformland gezogen. Ein Schelm, wer da glaubt, Crystal Dynamics hätte dem Hüpf-Joker Fargus und seiner Freundin Nikki in so kurzer Zeit großartige Neuerungen spendieren können.

Bei der Fortsetzung des beliebten 3D-Hüpficals haben sich die amerikanischen Entwickler auf die bewährten Qualitäten des Erstlings verlassen: Mit Hofnarr Fargus oder Akrobatin Nikki läuft und springt der Spieler einmal mehr durch dreidimensionale Plattformwelten, plagt sich mit Gegnern unterschiedlichen Formats herum und löst Minimalknobeleien.
Wie gehabt, kann das bunt und abwechslungsreich gestaltete Terrain nicht nach Belieben erkundet werden. Vielmehr sind die Wege des Herrn (und der Dame) fest vorgegeben, lediglich an wenigen Kreuzungen ist so was wie Entscheidungsfreiheit geboten. Auch sonst werden Genre-Einsteiger nicht übermäßig strapaziert: Feindkontakte sind zunächst dreimal, später bis zu elfmal erlaubt. Und bei Verlust eines der vier Bildschirmleben markieren das zuletzt passierte Rücksetztor oder ein individueller Spielstand den neuen Startpunkt. Auch das Handling fällt leicht, da zu keiner Zeit mehr als vier Buttons am Pad benötigt werden. Damit kein Kopfschmerz einen Strich durch die relativ simple Gameplay-Rechnung machen kann, sind auch die Denksportaufgaben eher dünn gesät: Ein paar Tore mittels zuvor gefunde-



Athletisch: Nikki und Fargus hangeln sich neuerdings an Seilen oder Kanten entlang und wehren sich mit lenkbarem Zauberstab oder Feuerbällen gegen Attacken



Unbesiegbar: Abschnittsweise nimmt man im Panzer oder Mini-Mech Platz, um sich mitunter auch in der Ego-Perspektive durch die Plattformwelt zu schlagen



Psychedelisch: An manchen Stellen ist die Farbpalette mit den Entwicklern durchgegangen – kein Wunder, daß eine 3Dfx-Karte nun zwingend vorausgesetzt wird



Spektakuläre Kamerafahrten in alle Richtungen lassen das Auge des Betrachters nie zur Ruhe kommen

Deutschland im Mai

Wer jetzt schon loshüpfen will, muß beim Importhändler vorbeispringen (oder die entsprechenden Anzeigen dieser Ausgabe durchforsten), denn hierzulande wird Pandemonium 2 erst **im Mai in einer offiziellen deutschen Version** veröffentlicht.



Zwei der vier Endgegner sprengen alle gängigen Monitorformate: Um den feuerspeienden Drachen und den Baller-Buddha in ihrer ganzen Pracht zeigen zu können, mußten wir zu Screenshot-Collagen greifen

ner Schlüssel oder Hebel öffnen, mal einen blockierten Aufzug in Gang setzen – das war's auch schon. Im Wald, am Polarkreis, auf fernen Planeten oder in kuriosen Alptraumwelten führen vielmehr Geschick, Timing und Ausdauer zum Erfolg. Kletterpartien an steilen Felswänden, rasante Positionswechsel auf einer Serie von Katapulten, halsbrecherische Märsche über poröse Böden, Rutschpartien durch vereiste Serpentinen oder hektische Fluchtpassagen vor einem herannahenden Megapanzer sind der Stoff, aus dem hier die spielerischen Herausforderungen gemacht sind.

Die wichtigste Neuerung: Ohne 3Dfx geht nix

Okay, die Gegnerschar wollen wir natürlich nicht ganz vergessen. Ihr steigt man wieder genretypisch auf den Kopf, manchmal kommen auch begrenzt vorrätige Feuerbälle und Magiewaffen zum Einsatz. Ebenfalls bereits aus dem Vorhüpfer bekannt ist das Design vieler Feinde und die unterschiedliche Wehrhaftigkeit der beiden Helden: Fargus kann von Anfang an seinen Zauberstab Sid als lenkbaren Bumerang verwenden, Nikki muß sich über Sammelboni bewaffnen, hat dafür aber das bessere Sprungvermögen. Welcher Charakter ihm mehr liegt, darf der Spieler vor jedem der 18 Abschnitte neu entscheiden. Flotte Kameraschwenks und mitreißende Perspektivenwechsel setzen die dreidimensional begehbare Umgebung in das rechte und zudem strahlende Licht einer 3Dfx-Karte. Schade bloß, daß in den oft wunderschönen Kulissen nicht nur viele phantasievolle Geschöpfe und die beeindruckendsten Endgegner des Genres, sondern auch einige kläglich animierte Objekte zu finden sind. Daß etwa die Feuerbälle mancherorts anno Vorgänger viel hübscher loderten, stößt dabei auf echtes Unverständnis beim Tester. Dafür sind die neuen Musikstücke aber sehr gelungen und trösten akustisch über die nur zweckmäßigen Soundeffekte hinweg. Fazit: Die Fortsetzung des 2D-Hüpfers im 3D-Look bringt gerade genug Neuerungen auf den Screen, um neue Fans zu begeistern. Freunde des Vorgängers wird Pandemonium 2 dagegen nur schwer zu Wiederholungstätern machen können. (rl)



Mit mutigem Kopfsprung werden die angreifenden Goons in die ewigen Jagdgründe gesandt

Ganz persönlich



...war ich als großer Fan des Vorgängers schon vom Playstation-Sequel etwas enttäuscht: Nikkis Friseurbesuch (Pferdeschwanz statt Bubikopf) ist fast die bemerkenswerteste Innovation. Das PC-Pandemonium leidet dazu unter spürbarer Konvertierungsunlust der Entwickler – fehlende Videos, klobige Zwischenbilder und VGA-Versatzstücke inmitten der psychedelischen 3Dfx-Optik lassen die Umsetzung mit heißer Nadel gestrickt erscheinen. Hoffentlich macht der Hersteller sein Versprechen wahr und läßt der offiziellen Euro-Version mehr Feinschliff angedeihen.

Richy

Pandemonium 2
(Crystal Dynamics)

Das Sequel zum 3D-Plattformhit setzt auf Bewährtes

GRAFIK	*84%*
SOUND	*78%*
STEUERUNG	*85%*
MOTIVATION	*76%*



79%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karte erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.crystald.com



Weil sich an den drolligen Vorgänger aus dem Jahr 1994 kaum noch jemand erinnern dürfte, rechtfertigt Epic Megagames die Zwei im Titel auch auf andere Weise: Auf den neuen SVGA-Plattformen steht ein Karnickel-Pärchen zur Wahl.



Auf dem SVGA-Screen wirken die Akteure geradezu winzig

Auch 1998 ist die Hintergrundgeschichte um die böse Schildkröte Devan Shell eher zweitrangig – aber Vorwand genug, um Jazz und/oder seinen Bruder Spaz auf einen ausgedehnten Rachefeldzug zu schicken. Das Durchforsten der 42 auf sechs Zeitzonen verteilten Plattformabschnitte nach Extrawaffen und reptilienhaften Gegnern ist diesmal freilich nur die halbe Wahrheit…

Die ganze sind zusätzlich vier abgedrehte Multiplayermodi über Splitscreen und Netzwerk: Das Rennen gewinnt, wer als erster den Levelausgang erreicht, den Kampf der letzte überlebende Rammler, und bei der Schatzsuche dreht sich alles um die Sammelboni. Hier wie dort dürfen sich bis zu 32 Widersacher mit einem runden Dutzend Waffen beharken, lediglich im „CoOp"-Modus steht die Zusammenarbeit der Pixelbunnies im Vordergrund. Dabei lassen sich mit Spaz' Doppelsprung höher gelegene, mit Jazz' Helikopterohren dagegen weiter entfernte Plattformen erreichen.

Flotter Hase sucht Begleiter

Den alten Hasen unter den Spielern ermöglicht der integrierte Editor darüber hinaus die Erschaffung eigener Welten aus bis zu 32.736 x 32.736 Pixeln, komplett mit Parallaxscrolling in acht Ebenen, Teleportern und vorgefertigten Gegnersprites. Wer wagt da noch, über das etwas konventionelle Gameplay und die etwas altbackene 2D-Präsentation mit den etwas zu kleinen Spielfiguren und der wenig spektakulären Sounduntermalung zu klagen? (mz)



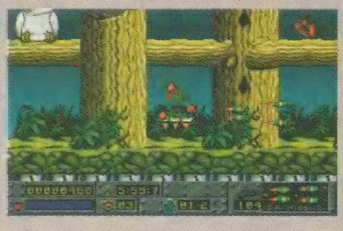
Fun für vier: Wo bitte geht's zum Levelausgang?



Mit dem JCS-Editor (Jazz Creation Station) lassen sich eigene Plattformwelten mit allen Schikanen erstellen

Alter Hase

„Jazz Jackrabbit" erhielt von uns seinerzeit stolze 79 Prozent, obwohl (oder gerade weil) der flotte Rambo-Rammler ziemlich offensichtlich bei Segas Turbo-Igel „Sonic" abgekupfert war. Das komplette Spiel ist nun **als Bonus auf der Nachfolger-CD enthalten**, die Sharewareversion und die beiden „Holiday Hare"-Erweiterungen lassen sich aus dem Internet ziehen.



Nur in VGA, dafür rasend schnell: Jazz Jackrabbit

Jazz Jackrabbit 2
(Epic Megagames/Acclaim)

Knallbunte 2D-Plattformen für gesellige Hasen

	Solo	Multi
GRAFIK	65%	65%
SOUND	62%	62%
STEUERUNG	71%	71%
MOTIVATION	60%	74%
	63%	70%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

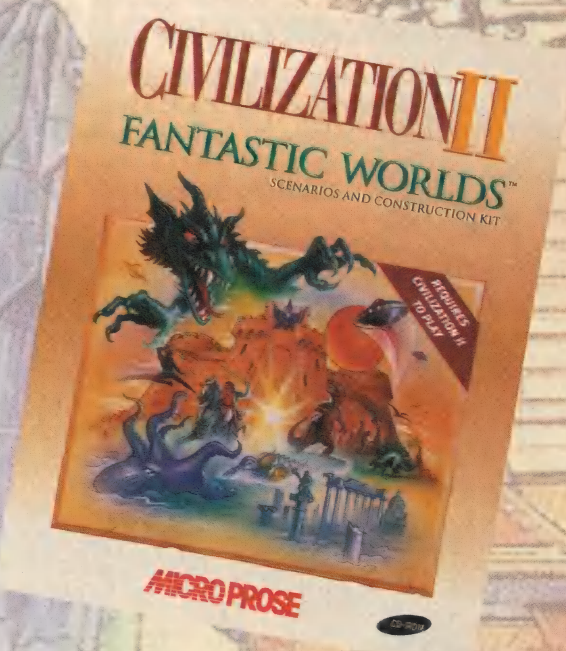
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90, DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95)
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	4 Spieler an einem PC, bis zu 32 im Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.jazzjackrabbit.com

2 תרבות*

...spielt man auf der ganzen Welt!

Fantastic Worlds für Civilization 2

Treffen Sie auf einzigartige Welten, z.B. die Welt der Dinosaurier, auf die Traumwelt von Jules Verne oder besiedeln Sie den Planeten Mars!



Fantastic Worlds bietet:

- 15 neue Szenarien - von Drachen bis zu Außerirdischen ist alles vertreten - warten auf Ihre Eroberung.
- Acht wunderbare Editoren stehen Ihnen zur Verfügung, um phantastische neue Welten zu schaffen und zu verändern.
- Zahlreiche detailreiche Grafiken und Sounds in der Szenario-Bibliothek.

Das Kraftpaket für Neueinsteiger!



Civilization 2 Classic Edition beinhaltet:

Civilization 2 (Das Original)
Conflicts in Civilization (Add-On)
Fantastic Worlds (Add-On)

Führen Sie Ihre Zivilisation von der Steinzeit bis zur High-Tech Generation. Falsche soziale, politische oder wirtschaftliche Entscheidungen bedeuten den Untergang Ihres noch jungen Imperiums.

Befehligen Sie mächtige Armeen! Verhandeln Sie mit Ihren Rivalen! Entwickeln und kontrollieren Sie neue Technologien! Errichten Sie die größten Weltwunder! Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse!

Eines der besten rundenbasierten Strategiespiele, preisgekrönt und ein Muß für jeden Spieler: Civilization 2!

CD-ROM

* hebräisch: Civilization 2

MICROPROSE
www.microprose.com

FORMEL 1 '97

Rechtzeitig zum Beginn der neuen Formel 1-Saison erteilt Psygnosis auch der digitalen Königsklasse wieder die Starterlaubnis. Und der Druck ist beachtlich, denn immerhin wurde der direkte Vorfahre(r) soeben zum Sportspiel des Jahres gekürt.

ERGEBNISKOSMETIK

Wie der Titel besagt, wird hier die Saison des letzten Jahres simuliert – dank offizieller Lizenz mit allen Strecken, Autos und Fahrern. Wer also das aus deutscher Sicht unerfreuliche Ende zu Schumis Gunsten korrigieren möchte, bekommt dazu ebenso Gelegenheit wie die Fans von Brüderchen Ralf und den übrigen Originalpiloten. Lediglich Weltmeister Jaques Villeneuve tritt aus lizenzrechtlichen Gründen nur als „Driver One" auf. Aber für solche Fälle gibt es ja einen integrierten Namenseditor, mit dem man sich auch selbst in einen Rennstall einschreiben kann. Außerdem steht mit Estoril noch ein zusätzlicher Kurs aus dem 96er-Angebot offen. Unter dem Strich warten somit 18 Strecken (plus drei Bonuskurse) darauf, von elf Teams berast zu werden.





In den etwas schlicht gestalteten Menüs stehen die 22 Originalfahrer der letzten Saison zur Verfügung, lediglich Weltmeister Villeneuve wird aus lizenzrechtlichen Gründen nur als „Driver One" gehandelt



Diese Perspektive vermittelt das beste Geschwindigkeitsgefühl aller acht Varianten, setzt aber aufgrund der flachen Ansicht auch beste Streckenkenntnisse voraus



Leider fehlen auch diesmal Rückspiegel, statt dessen kann man einen Blick nach hinten werfen



Die offerierten Autos unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Leistungsdaten

ARCADE-RACING

Kernpunkte des Spiels sind auch in der Neuauflage die Modi „Grand Prix" und „Arcade", welche sich nun aber drastisch voneinander unterscheiden. Die zweitgenannte Option bietet sich für Einsteiger und solche Piloten an, die mit individuellen Fahrzeugsetups wenig am Helm haben. Dabei genügt es nämlich, sich vor dem Start für ein Fahrzeug (die offerierten Modelle unterscheiden sich hinsichtlich Tempo, Beschleunigung, Bremsleistung und Grip voneinander) und ein leichtes, mittleres oder schweres Kurspaket zu entscheiden. In jedem Fall wird zunächst nur eine Strecke offenstehen, für Rennen auf den übrigen ist zumindest der sechste Platz und damit ein Punkterang im vorherigen Lauf erforderlich. Zudem ist pro Pistenabschnitt ein Zeitlimit zu unterbieten. Dafür bekommt drei Bonuskurse zu Gesicht, wer in allen Rennen konstant ganz oben am Siegerpodest landet. Bei der leichtesten Variante startet man in Hockenheim und arbeitet sich über Silverstone, Imola und Barcelona bis Montreal vor. Was zählt, ist Spaß am Gas, nicht Realismus: keine Flaggen oder Schäden, aber launige Crashs, dramatische Abdrängmanöver oder Abkürzungen durch das Kiesbett. Derlei Spektakel lassen sich aus acht verschiedenen Perspektiven genießen, wobei der Blick aus dem Cockpit jede Menge Geschwindigkeit vermittelt, während die Außenansichten bessere Orientierung versprechen. Leider fehlt auch diesmal wieder eine Streckenübersicht, und Rückspiegel werden abermals schmerzlich vermißt – kurze Blicke über die Schulter müssen erneut genügen.



Jetzt mit spektakuläreren Unfällen: Links knallt Schumi in eine Mauer, daneben verursacht Jean Alesi eine Massenkarambolage

GRAND PRIX

Zur vollen Form läuft das Programm natürlich erst im wesentlich komplexeren und schwierigeren GP-Modus auf. Nicht zuletzt auch deshalb, weil man bei Bizarre Creations an den (wenigen) Kritikpunkten des Vorgängers tüchtig gefeilt hat: Mittlerweile ist das Flaggensystem absolut authentisch und die künstliche Intelligenz der CPU-Konkurrenz absolut überragend. Dazu gesellen sich wechselnde Wetterbedingungen und deutlich spektakulärere Unfälle als noch vor zwei Jahren. Vielleicht noch wichtiger ist aber das spielerische Feintuning. So sind die Boliden jetzt viel schwerer zu beherrschen, unter- bzw. übersteuern deutlich und brechen wesentlich häufiger aus als ehedem. Wer also die Strecke nicht in- und auswendig kennt, muß damit unausbleibliche Fahrfehler teuer bezahlen. Die Gebühr für solche Dreher oder Ausflüge ins Grüne ist in der GP-typischen Währung von wertvollen Sekunden zu entrichten.
Gerade als neuer Artist im F1-Zirkus sollte man also auf die bei Saisonbeginn offerierten Lenk- und Bremshilfen oder das Automatikgetriebe zurückgreifen. Bei der Gelegenheit lassen sich auch die Renndauer zwischen 5 und 70 Runden, einer von fünf Schwierigkeitsgraden (sie entscheiden mit darüber, wie schwer das Fahrzeug bei Kollisionen beschädigt werden kann) und der Tagesablauf bestimmen. Auf der einen Seite sind daher vorgeschaltetes Training und Qualifikation möglich, auf der anderen muß das 22er-Feld eben von hinten aufgerollt werden. Auch hinsichtlich möglicher Schäden und Defekte, der Reifenabnutzung, dem vorkommenden Wetter oder verwendeten Flaggensystem hat der Spieler die Qual der Wahl. Doch selbst, wenn die Entscheidung zwischen Einzelrennen oder kompletter Saison gefallen und das Alter ego bestimmt ist, sind die Vorbereitungen damit noch längst nicht abgeschlossen. Vielmehr wollen noch die Reifen und ihre Mischung festgelegt sein, dito die Stärke der Federung und der Bremsscheiben. Wie sollen die Spoiler stehen? Wie viele Tiger bzw. wie viel Sprit packt man in den Tank? Zur Klärung all dieser Fragen bieten sich ein paar Proberunden und das anschließende Studium der jederzeit abrufbaren Telemetriedaten an.



Fahrten in die Punkteränge sind Pflicht, auf Sieger warten drei Bonusstrecken – hier Edialeda



Im realistischen GP-Modus ist ein guter Start die halbe Miete

Ganz persönlich

...hat es mir der unkomplizierte Arcade-Modus angetan: Wo sonst gibt es authentisches F1-Flair ohne langwierige Basteleien am Fahrzeugsetup? Um so schöner, daß es hier beides gibt, denn an Einstellparametern herrscht im GP-Betrieb ja auch kein Mangel. Die Beschränkung auf 3D-Turbos liegt wohl in der Natur der aufwendigen Grafik, doch ohne Rückspiegel fahren zu müssen, halte ich bereits auf der Wasserburger Landstraße für ein Sicherheitsrisiko. Zumal, wenn einem gleich zwei Kommentatoren mit nicht immer gelungenen Beiträgen ein Ohr abkauen! Perfekt ist also auch die aktualisierte Version des Sportspiels des Jahres nicht – aber doch toll genug, um selbst für die Besitzer des Vorgängers eine lohnenswerte Anschaffung zu sein.



Marco

SOUND & VISION

Die Rennen selbst werden diesmal gleich von zwei Kommentatoren begleitet: Altmeister Jochen Maas und RTL-Kollege Heiko Wasser lassen sich hinsichtlich ihrer Geschwätzigkeit in drei Stufen regeln oder ganz zum Schweigen bringen – recht so, denn die Sprüche der Plaudertaschen sind nicht immer passend und wiederholen sich relativ bald. Auch die Box wird sich des öfteren zu Wort melden. Dazu kommen die Motoren- und Umgebungsgeräusche sowie eines von zwölf anwählbaren Musikstücken, deren Spektrum von orchestral über rockig bis hin zu Techno reicht. Wer über einen entsprechenden Dekoder verfügt, darf sie in Dolby Surround genießen, alternativ sorgt das Q-Sound-Verfahren für räumliche Klangerlebnisse.

Die auf den ersten Blick atemberaubende Grafik verlangt wie schon beim Vorgänger nach 3D-Beschleunigung. Am schönsten fliegen Reifen, Spoiler und Funken mit einem Voodoo-Chip unter der Haube, auch die weichgezeichneten Texturen, die Fahrzeugdetails, Explosionen und Rauchschwaden gefallen mit einem solchen Turbo am besten. Da verzeiht man sogar die bei genauerem Hinsehen etwas flachbrüstigen Bäume und Bitmap-Gebäude am Horizont. Ebenfalls direkt unterstützt sollen von der Verkaufsversion ATI Rage und Rendition Verité werden – falls nicht, will Psygnosis entsprechende Patches nachreichen. Wer dagegen bloß mit einer zum Direct3D-Standard kompatiblen Grafikkarte und vielleicht dem als Minimum angegebenen P100 an den Start geht, darf sich auf eine ruckelige Diashow statt rasanter Positionskämpfe gefaßt machen.



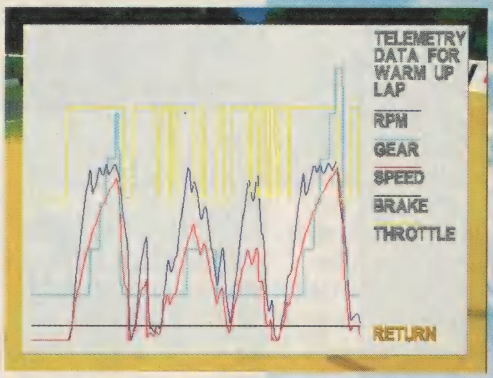


Dank 3D-Turbo unter der Haube sorgen Lensflares, Rauchwolken und Funkenflug für fernsehreife Rennspektakel

Trübe Aussichten: Regen in Monaco

FAZIT

Alle zu Win 95 kompatiblen Eingabegeräte werden unterstützt, auch und gerade via Gamepad hat man das Geschehen stets gut unter Kontrolle – vermutlich, weil das Spiel von der Playstation umgesetzt wurde, wo ein solcher Steuerknochen ja traditionell erste Wahl ist. Daß unser Testmuster noch nicht über die für die Endversion versprochene Replayfunktion verfügte, hat übrigens wenig zu sagen: Auch so stellte Formel 1 '97 den gelungensten Spagat zwischen beinharter Simulation und unterhaltsamem Arcade-Racing dar, der uns in den letzten Monaten zwischen die Räder gekommen ist! (mm)



Die jederzeit abrufbaren Telemetriedaten geben u.a. Auskunft über die Qualität des Fahrzeugsetups

Pro & Kontra

- **2 grundverschiedene Spielmodi**
- **18 Kurse plus 3 Bonusstrecken**
- **11 Originalteams, 22 Piloten mit hoher KI**
- **realistisches Flaggensystem, Telemetrie, dramatische Unfälle**
- **tolle 3D-Grafik in 8 Perspektiven**

- **Grafik unter Direct3D langsam**
- **teils nervige Rennkommentare**
- **keine Streckenübersicht, keine Rückspiegel**

Formel 1 '97
(Bizarre Creations/Psygnosis)

Aufwendige Rennen zwischen Spielhalle und Simulation

GRAFIK	*87%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*84%*
MOTIVATION	*88%*



86%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), 3D-Beschleuniger erforderlich (Direct3D, 3Dfx Voodoo, ATI Rage, Rendition Verité)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Pedalerie, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats März:

Anno 1602*

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empire	79,95
Age of Empire offizielle Data	24,95
- beide zusammen-	99,95
Anstoss 2 + Data	89,95
Blade Runner	77,95
Dune 2000*	69,95
F1 Racing	69,95
Jedi Knights	74,95
Red Baron 2*	62,95
Unreal*	74,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

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

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.2.98 *= *noch nicht verfügbar am 10.2.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	29,95
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
AH 64 Longbow Classic	19,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alien Virus	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95
ATF Classic	29,95
Battle Isle 1	19,95
Battle Isle 2 + Data	22,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biing	29,95
Bleifuss 1	29,95
Bundesliga Man. Hatt	24,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Capitalism Classic	24,95
Catris	19,95
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	19,95
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	12,95
Crusade	19,95
Cyberia 2	22,95
Cyberstorm	29,95
Das Amt	19,95
Stonekeep	24,95
Sub Culture	29,95 P
Super EF 2000	29,95
Talisman	29,95
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
The Hive	19,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	19,95
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	19,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Tunnel B1	19,95
UEFA 96/97	19,95
Ultima 8 Classic	29,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95 N
Verminer	22,95
Vollgas	22,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer	27,95
Wing Commander 3	29,95
Wing Commander 4	29,95
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Yatzee	19,95
Z	19,95
7 Levels*	29,95
Zork: Nemesis	29,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ➪☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Der Planer	19,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Destruction Derby 2	24,95
Die Figger 2	19,95
Die Siedler 1 Classic	22,95
Die total verrückte Rallye	22,95
Discworld	24,95
Discworld 2	27,95
Down in the Dumps	19,95
Dune	12,95
Earthworm Jim 2+1	19,95
Eishockey Manager	19,95
Elisabeth 1 Classic	29,95 N
F 16 Fighting Falcon	27,95 P
F22 Classic	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	19,95
FX Fighter Turbo	9,95
Gene Machine	9,95
Goal	12,95
Golden Gate Killer	19,95
Harpoon Classic 97*	24,95
Heroes of Might&M. 2	27,95
Hexagon Kartell	29,95 N
History Line Classic	17,95
Holmes II Classic	29,95
Hugo 3	27,95
Indiana Jones 3+4	29,95
Jurassic War	29,95
KKND Classic	29,95 P
KKND Mission*	29,95
King's Quest 7	19,95
Koala Lumpur	22,95 N

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra: verg. Kont.	44,95
3D Ultra2:Creep Night	64,95
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	34,95
Abe's Odysee	74,95
Abenteuer Afrika*	69,95
Actua Soccer 2	64,95
Addiction Pinball	59,95 N
Adidas Power Soccer	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire Mission	24,95 N
Agent Armstrong	69,95
AH 64D Longbow 2	74,95
AH X-1 Viper*	69,95
Air Warrior 3*	74,95 N
Akte Europa	69,95
Alexander der Große	64,95
Andretti Racing	74,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Anstoss 2: Data	24,95 N
Apache*	79,95
Armored Fist 2	69,95
Armour Command	69,95 N
Asterix & Obelix	49,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	74,95
Balls of Steel*	79,95 N
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battlespire*	69,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	79,95
Birthright	64,95
Black Dahlia*	69,95
Blade Runner	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss Fun	54,95
Bloady Roar*	a.A.
Boggle Win95	34,95
Bridge 2	34,95
Bug Riders*	49,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	34,95
Caesar's Palace*	54,95
Capitalism plus	69,95
Cart Precision Racing*	34,95
Caspar	14,95
Chamionship Man. All	69,95
Carmageddon FzH	64,95
Carmageddon Splat	27,95
Chasm	54,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	62,95
Civilisation 2000	74,95
Civ 2: Conflicts	22,95
Civ 2: Fantastic Worlds	39,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Civ 2+Data 1+2	62,95
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	64,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95

Preisaktion!

Conquest Earth	59,95
Dark Earth	59,95
Diablo	49,95
Diablo + Hellfire	74,95
F1 GP 2	39,95
Hexen 2	59,95
Jack Orlando	9,95
Trash It!	39,95

www.gameit.de
bequem bestellen!

Krazy Ivan	27,95
Lands of Lore	19,95
Last Express	22,95 N
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	12,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad TV 1+2	22,95
Manic Karts	17,95
Master of Orion 2	22,95
Mechwarrior 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
Nihilist	9,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello*	19,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1 neu!	19,95
Panzer General 2	27,95
Piratest Gold	27,95
Player Manager 2	12,95
POD	29,95 P
POD Miss. Back to Hell	19,95
Police Quest SWAT	29,95
Prince of Persia 1+2	29,95 N
Privateer 2: Darkening	24,95
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Pyst	14,95
Rallye Racing Classic	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	29,95
Realms of Haunting	29,95
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Road Rash Classic	29,95
Sean Dundee	29,95 P
Shanghai Great Mom.	24,95
Sim City Classic	29,95
Sim Isle Classic	29,95
Sim Tower Classic*	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
Stadt der verl.Kinder	24,95
Star Warped*	24,95 N
Star Wars Collection	19,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95
Combat Chess	59,95
C&C 1 oder 2 Data je	24,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95

C&C Sonderaktion!

C&C Trackball	**79,95**
- ein optischer Leckerbissen! -	
Command & C. SVGA	**79,95**
- mit Trackball	*154,95*
Command & Conquer 2	**79,95**
- mit Trackball	*154,95*
C&C 2 + Data 1+2	**89,95**

Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	49,95
Conquest Earth	59,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc*	79,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Missionen	19,95
Dark Earth	59,95
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level	22,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Deathtrap Dungeon*	69,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	34,95
Diablo + Hellfire	74,95
Diablo Diabol. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die by the Sword*	74,95
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: ~welten	19,95
Siedler 2: ~extrem	19,95
Siedler 2: Die Besiedlung	24,95
Dogpem Arena*	79,95
Dragon Lore 2	34,95
Dream Team Anginella	34,95
Drilling Billy	34,95
Duckman*	54,95
Dune 2000*	69,95 N
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Deeper Dungeons	29,95
Dungeon Keeper Gold	79,95 N
Descent 1+2	42,95 N
DSF Baseball	44,95
DSF Off Road	44,95

Nicht jeder der unsere Preise kopiert, kopiert auch unseren Service!

DSF Ski Racing	44,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Emergency	34,95
Elder Scrolls:Red Guard	69,95
Enemy Nations	59,95
Evolution	59,95
Extreme Assault	34,95
F1 GP 2 dt.	39,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F1GP2 Perfect GP Track	29,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing	69,95
F 22 Aggressor	69,95
F 22 Raptor	69,95
F/A-18 Hornet	74,95
Falcon 4.0*	72,95 N
Fallout	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)	74,95
Fighting Force	74,95
Final Liberation*	74,95 N
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	74,95
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer*	64,95
Forced Alliance*	69,95
Formel 1 97*	74,95
Forsaken*	79,95 N
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Galapagos Win95	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police	84,95
Gene Wars	34,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto	59,95
Great Courts 3	a.A.
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	74,95
Hercules	64,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	27,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	69,95
Holiday Island + Miss.	59,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
IF-22	29,95
IF-22 : Persischer Golf*	24,95
IF A-18E Carr.	74,95 N
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation	69,95
Independence Day	54,95
Int. Ralfye Champions.	69,95
Interstate '76	79,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2 a.A.	
James Bond	59,95
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,95
Jedi Knights	74,95
Jedi Knights Data	34,95 N
Jetfighter: Full Burn*	77,95 N
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	79,95
Judgement Force*	79,95
Jurneyman	72,95 N
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	54,95
Klondike Moon	34,95
Kontakt*	39,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Bronx*	69,95
Last Express	a.A.
& Prince of Persia 1+2	37,95 P
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	69,95
Liberation Day*	74,95 N
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of . Royal Ed.	69,95
Lords of Magic*	66,95
Lost Vikings 2	59,95
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	57,95
Warzz: Spells of	42,95
Manx TT Superbikes	74,95
Mass Destruction	59,95
Mastermind	34,95 N
Match Days*	69,95
Maximum Force*	79,95
MAX	39,95
MAX 2*	74,95
MDK	39,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Men in Black	69,95
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monopoly WM Edition*	69,95 N
Monster Trucks	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Monty Sinn des Lebens	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth-The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Nascar Racing 2	34,95
NBA Action 98	49,95 N
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live '97	59,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike	64,95
Obsidian	59,95
Ostfront	69,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D nV	69,95
Pax Imperia	69,95
PC Games Cheats 2	24,95 N
PC Games Trivia*	24,95 N
Perry Rhodan*	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao*	64,95
Pilgrim	69,95
Piraten*	54,95
Police Quest Swat 2*	64,95
Populus - The 3rd*	79,95
Powerboat Racing*	74,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Reah*	77,95 N
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2*	62,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands	69,95
Riverworld*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
Schleichfahrt	39,95
SEGA Rallye	69,95
SEGA Touring Car*	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Shanghai Dynasty*	42,95 N
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Sim City 3000*	79,95
Sonic 3D	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar	69,95
Star Craft*	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panther 3	79,95
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter*	44,95
Takeru	44,95
Tenth Planet*	69,95
Terminator 2 Clip	34,95
Test Drive 4	79,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Beap	69,95
The Quivering*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic	32,95
TOCA Touring Car	69,95
Tomb Raider	74,95
Tomb Raider 2	74,95
Tonca Notruf*	39,95 P
Total Annihiliation	74,95
Trash It!	39,95 P
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Ubik*	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Collection e.	79,95 N
Ultimate Race Pro*	72,95 N
Unreal*	74,95
Uprising	69,95
USCF Chess	39,95 N
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	69,95
Virtual Springfield	44,95
Warhammer 2*	69,95
Warlords 3	69,95
Warwind 2	69,95 N
Werner Manatscher	42,95 N
Waterworld Strategy	69,95
Wetrix*	42,95
WC Prophecy	74,95 P
Wizardry Gold	69,95 N
World Manager 98	69,95 N
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	69,95
X-Car*	69,95
X-Com - Apocalypse	57,95 P
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95 P
Zombieville	49,95
Zoks*	74,95
Zork-Grand Inquisitor	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Captain's Chair	79,95
Voyager Clips e.	34,95
Star Trek Pinball*	44,95
Deep Space 9 Clips	34,95
Enzyklopädie englisch	74,95 N
Generations	37,95 P
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Actua Golf 2	64,95
British Open Golf*	74,95
DSF Golf	69,95
Jack Nicklaus 5*	79,95
PGA Tour Pro	69,95
The Golf Pro*	74,95
Links 98	74,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!	
Flight unlimited Classic	29,95
Flight unlimited 2*	79,95 N
Pro Pilot*	79,95
FS 98	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS 6 Air Show	39,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Adventure Designer .	37,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
German Airrports	44,95
Navigator 6.0	44,95
Rescüe Air 911	69,95
Scenery Pack	59,95
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
Airshow	39,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Grob Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Pacific Island	39,95
Northern-England	44,95

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,95
50 PC Spiele: Microposse Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar	
Award Winner	39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß	
Best of Dr. Karl	64,95
Caesar 2, Pinball 2, Prof. Tim, Earthsiege 2, King's Quest 7	
Big 10 Simulation	39,95
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, Jet Fighter 2 etc.	
Big 10 Strategie/Sport	39,95 N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball	
Big Box	49,95
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis	
Blue Byte Collection	39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Game Box 50 Spiele	29,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Game Box 2 (50 Spiele)	29,95
Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden	
Gold Games - 15 CDs	19,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u.A.	
Gold Games 2	34,95
u.A. Lands of Lore, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3	
Lucas Arts 10 Advent.	49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 u. Desktop Adventures, Monkey Island 1+2	
Lucas Arts Air Combat	29,95
Their Finest Hour, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Lucas Arts Comic Adv.	22,95
Sam & Max, Maniac Mansion 2	
Megagames Science F.	64,95
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4	
Megapack 6	69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball	
Megapack	79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Crash Course Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba	
Megapack 8	74,95
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4, Return to Zork	
Megasixpack	54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Mystery Pack	84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2	
Power Pack	24,95
Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2+Pad	
Power Pack 2	79,95
Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad	
Role Play Game Comp.	59,95
Might & Magic, Stonekeep, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Trilogie+Construction Set	
Spielelösung Cheats	24,95
176 Lösungen, 350 Cheats	
The Forgotten Realms Archive	
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch	74,95
Value Pack 1	49,95
KKND, WC4, Hattrick Wins	
Westwood Compilat.	34,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Age of Empire+ offizielle Missions CD	**99,95**
Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 1 + Civ 2	**69,95**
C&C 2 + Data 1+2	**89,95**
Theme Hospital +	
Sim City 2000	**79,95**
X-Com Apocalypse +	
Terror from the Deep	**64,95**

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Multimedia

D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Master Clips 35.000	59,95
Master Clips 101.000	99,95
Master Clips 150.000	149,95
Masterphotos 25.000	34,95
Masterphotos 50.000	69,95
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopad.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95
Print Artist 4	32,95
Steven Hawking	69,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADDY Lernsoftware	**67,95**
101 Dalmatiner	54,95
Aladin	34,95 N
Blinky Bill je	29,95
Charly Naseweis	39,95 N
Das Dschungelbuch	34,95 N
Der Glöckner v. Notre ..	37,95 N
Ein Schw. namens Babe	34,95
Käpt'n Blaubär	19,95
König der Löwen	34,95 N
König der Löwen Coll.	69,95 N
Löwenzahn	29,95
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Quiz & Co 7-8	19,95
Quiz & Co 8-9	19,95
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95
Robin Hood	49,95
Töff Töff und ... je	24,95
Toy Story Spiele Action	44,95

HARDWARE

Fanatec
Zubehör vom Feinsten! Unsere Empfehlung

2 matic	29,95
4 matic	49,95
Aggressor Gameboard	64,95
Agg. Sport Gameboard	109,95
CAT Trackball	79,95
EEZEE Pad	34,95
EEZEE Pad Sport	59,95
F 22 Twister Joystick	54,95
F-16 Hellfire	29,95
Fly & Drive Pedale	64,95
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,95

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks	
Notebook Joystickport	**109,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	24,95 P
Alfa Twin Box pro	34,95 N
Alfa Quad Box	39,95 P
Alfa Quad Box pro	49,95 N
C & C. Trackball	**79,95 N**
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Gamepad Pro+Chasm	64,95 N
Analog Pro	79,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	129,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95
Soundkarten	
SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64	
dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns günstige Tagespreise!
nur Markenware!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D	a.A.
Diamond Viper V330	a.A.
Elsa Victor Erazor	a.A.
Orchid Righteous 3D	a.A.
Guillemot Maxi Gamer	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen

BUGRIDERS

THE RACE OF KINGS

Der Name ist hier leider Programm: GT Interactive bietet PC-Jockeys Programmfehler satt, wenn sie sich zum Käferrennen um die Krone des Fantasy-Reiches Entymion bewerben. Das obskure Gameplay gibt's als Dreingabe.





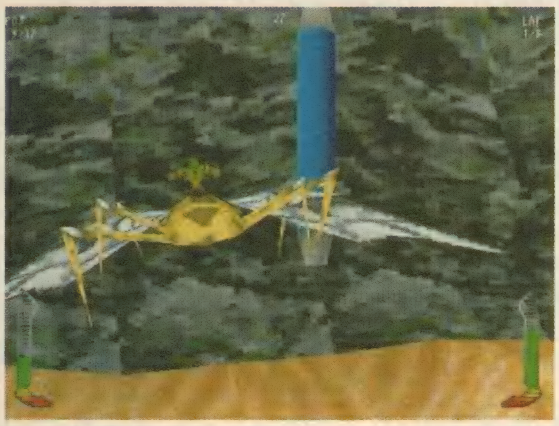
Die Auswahlbildschirme und die Karte von Entymion sind die grafischen Höhepunkte – für ein 3D-Spiel ein Armutszeugnis

König Leptus der Erste hatte eine sportliche Art, seine Nachfolge zu regeln: Die Thronerben in spe müssen pro Landesregion eine Rennserie für sich entscheiden. In jedem dieser fünf Wettbewerbe bestimmt der Qualifikationslauf, wie viele Zwischenrunden letztlich zu absolvieren sind. Wer also mit seinem Reit-Insekt auf den Plätzen zwei bis sieben landet, zieht direkt ins Halbfinale ein, während Sieger gar umgehend in die regionale Endrunde starten dürfen. Belegt man hier mindestens den dritten Rang, geht es nach demselben Schema im nächsten Territorialwettbewerb weiter.

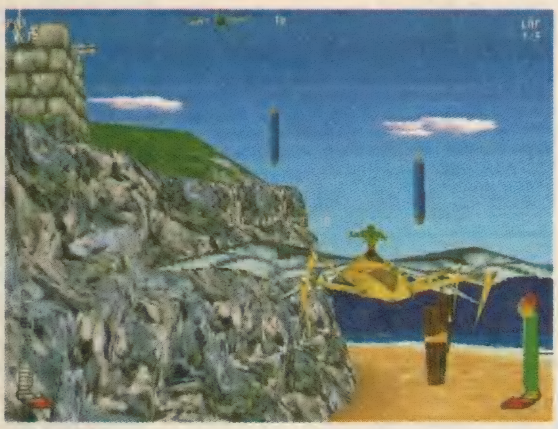
Flotter Käfer oder pfui Spinne?

Wer es so bis ins Finale schafft, darf sich wortwörtlich auf einen Endkampf einstellen. Hier fighten die 16 Insektenreiter dann auf Teufel komm raus mit ihren Waffen (z.B. Feuerbällen) um die Krone. Ansonsten gehorchen die mutierten Flugspinnen, Killerkäfer und sonstigen Rennviecher dem Zug am Zügel oder lassen sich mit Gertenschlägen zu mehr Tempo anspornen. Das gilt auch beim „Time Trial" im Kampf gegen die Uhr oder dem zweiten Turniermodus für besonders derbe Satteldelle.

Hier wie dort gilt aber ebenfalls, daß die Grafik selbst unter Einsatz eines 3D-Turbos höchst schlicht texturiert ist. Daß feste Objekte (sehr zum Mißfallen des Reittiers) durchbrochen werden können, sieht zwar lachhaft aus, scheint aber zumindest in der Absicht der Programmierer gelegen zu haben. Dito der lieblos geknüpfte Klangteppich aus Fanfaren, Musik und Insektengekreische. Bei der extrem unpräzisen Steuerung via Tastatur, Stick oder Pad müßte man dann aber schon Böswilligkeit unterstellen: Zusammen mit der fehlenden Übersicht liegt der Spielspaß längst im Graben, ehe der erste Reiter die Ziellinie überquert. Die vielen Multiplayer-Modi sind somit ohnehin Perlen vor die Käfer… (mm)



Die schlicht texturierten Polygonstrecken führen auch durch Höhlen



Die Statusanzeigen verraten dem Käfer-Jockey seine Position im Rennen und die Stimmung des Reittiers

BugRiders
(GT Interactive)

Renn-Trash mit vielen Bugs, aber wenig Spielspaß

GRAFIK	*49%*
SOUND	*54%*
STEUERUNG	*27%*
MOTIVATION	*33%*



35%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (400 x 300 bis 800 x 600 Pixel), unterstützt 3Dfx-Beschleuniger sowie Direct3D-Turbos
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, (Force Feedback-)Joystick, Pad
AUSGABE:	englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.gtgames.com

POWERBOAT Racing



Interplays feucht-fröhliches Rennspiel markiert nicht gerade einen Höhepunkt der VR Sports-Reihe: Speedboats und Katamarane ruckeln selbst auf einem 3Dfx-bestückten P166 noch holprig über die Grafikwellen.

Was auf einem P266 mit Direct3D-Beschleuniger recht schick aussieht, gerät in niederen Hardware-Regionen zum Debakel. Dann zoomen der realistische Wellengang, die hübschen Lichtreflexionen und netten Grafikgags (Wale, Flugzeuge etc.) bestenfalls noch widerwillig auf das Auge des Betrachters zu; schlimmstenfalls verunstalten grobe VGA-Pixel das Bild. Ob man das gebremste 3D-Tempo via Cockpit- oder Hinterbordkamera verfolgt, spielt keine Rolle, denn der Spielspaß ist längst über Bord – geschubst von einer ohnehin schwammigen Steuerung.

Ohne Power-Hardware geht der Spielspaß über Bord

Die PC-Kapitäne von acht zur Auswahl stehenden Speedboats und ebenso vielen Katamaranen werden zunächst also mit frustrierenden Niederlagen gegen die bis zu fünf starken Computergegner leben müssen: Bereits vom Start weg entschwindet die Konkurrenz in uneinholbare Ferne. Erst wenn man die häufig unübersichtlichen Strecken in- und auswendig kennt, besteht eine Chance auf die vorderen Ränge. Alternativ lassen sich maximal fünf Mitspieler anheuern, die dann wenigstens mit denselben Problemen zu kämpfen haben. Schade, denn es stecken Ideen im Programm. Die Rede ist vom Bonuskurs nach erfolgreicher Jagd auf die Bestzeit, von versteckten Abkürzungen oder dem abwechslungsreichen Look der in England, Rußland, Japan, Norwegen, Nevada, Monaco, New York und dem Amazonasgebiet beheimateten Strecken. Gut gelungen sind auch Begleitmusik, Soundeffekte und die vielfältigen Spielmodi: Es gibt Trainingsläufe gegen Uhr oder „Ghost", komplette Meisterschaften, Slaloms und den besonders für Multiplayer witzigen Shootout. Dabei scheidet der an letzter Position liegende Pilot bei der Zieldurchfahrt aus dem Wettbewerb aus. Fragt sich nur, ob die Rennleitung überhaupt das „Zeug" zur Ausrichtung hat… (rl)



Was nützen Lensflares und Reflexionen, wenn das 3D-Tempo nicht in die Gänge kommt?



Die turboschnellen Katamarane warten erst nach erfolgreichen WM-Fahrten mit Speedboats am Kai



In den kleinen Fenstern des dreifach geteilten Multiplayer-Bildschirms ist der Weg durch die acht unübersichtlichen Strecken kaum noch auszumachen

Powerboat Racing
(Interplay/Promethean Design/Acclaim)

Schnelle Arcade-Boote (nur) für schnelle Rechner, harte Gegner (nur) für geduldige PC-Kapitäne

GRAFIK	*72%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*60%*



59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 (besser P266) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 65 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	3 Spieler am Splitscreen, bis zu 6 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.prodesigns.com

RIANA ROUGE

Erotik in einem Computerspiel, das ging bislang meist wortwörtlich in die Hose. Mit diesem Mix aus Sex und Gewalt zielt nun Black Dragon Productions aus Florida unter die Gürtellinie: Wir präsentieren die nackten Tatsachen der entschärften Version.



Multimediale Video-Verführung: Amazonen unter sich

Ein vergewaltigtes Playmate als Fantasy-Heldin

Als Titelheldin Riana Rouge wird das ehemalige Playmate Gillian Bonner in der Rolle einer Sekretärin von ihrem Chef erst vergewaltigt und dann gekündigt. Kein feiner Zug vom Boß, weshalb ihn die Geschändete auch tätlich attackiert. Im Eifer des Gefechts stürzt Riana aus dem Fenster, landet aber nicht auf dem Kopfsteinpflaster – sondern in der phantastischen Midworld, wo sie als Heroin dazu auserkoren ist, den „Evil Stranger" zu besiegen.

Der Weg zum „bösen Fremden" führt die ehemalige Tippse durch drei Zonen (Kerker, Welt der Versuchung und Inselreich), die in beliebiger Reihenfolge aufgesucht werden können. Allerlei Verschiebepuzzles, Actioneinlagen und Renderrätsel werden dabei von einem Point & Klick-Abenteuer zusammengehalten. Es stützt sich auf den Einsatz der Fundstücke aus dem Inventar im unteren Screenbereich und den sogenannten „Emotivator". Dieses obskure Gerät dient dazu, die zumeist weiblichen und leicht bekleideten Bekanntschaften im Spiel mit Emotionen wie Furcht oder Aggression zu konfrontieren. Eine falsche Wahl hat dabei den sofortigen und zumeist überaus brutal zelebrierten Tod unserer Heldin zur Folge, was das Gameplay unter dem Strich auf das gefürchtete Konzept um „Versuch und Irrtum" reduziert.

Mögen die Videos noch so sexy sein, mag die Musik auch gefallen, am Ende bietet Mrs. Rouge doch nur jene halbgare Fleischbeschau ohne spielerischen Nährwert, die man seit Games wie „Emanuelle" aus den 80er Jahren kennt. Daß die Soundeffekte des konzeptionell altbackenen Multimedia-Abenteuers spärlich sind und die Synchronisation laienhaft wirkt, paßt zum Bild des Erstlingswerks der schwarzen Drachen: ein Schocker für das prüde Amerika, ein pseudoerotischer Langweiler im aufgeklärten Deutschland. (mm)



Die gerenderten Tüfteleien wie dieses Verschiebepuzzle wirken billig

Achtung: Import

In Deutschland ist das Spiel noch gar nicht offiziell veröffentlicht, da offeriert der Importhandel bereits **zwei Versionen**: An Erwachsene macht sich Lady Riana mit Sex & Crime pur heran, an Jugendliche als entschärfte Fantasy-Amazone.



Die Icon-Blüte rechts unten ist der Emotivator, jedes Blatt steht für eine andere Emotion – hier kommt Riana aggressiv zur Sache

Riana Rouge
(Black Dragon/Eidos)

Multimedialer Spiel-Film für Video-Voyeure

GRAFIK	*69%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*28%*

35%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Sexperten
Preis: ca. 119,– DM

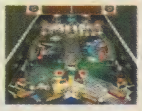
DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.blackdragon.com

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK







- FIGHTER ACE
- STAR TREK PINBALL

JÖRG







- WARHAMMER: DARK OMEN
- LIFEFORCE TENKA

MARCO







- FORMEL 1 '97
- BUGRIDERS

MARKUS



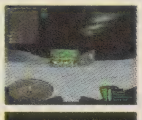




- YOU DON'T KNOW JACK
- ZOMBIEVILLE

RICHY





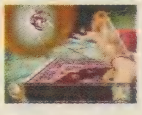


- BATTLEZONE
- ZOMBIEVILLE

STEFFEN







- FIGHTER ACE
- RIANA ROUGE

MICHAEL

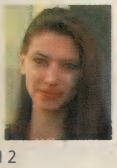






- DUNKLE MANÖVER
- SEVEN YEARS WAR

BRIGITTA







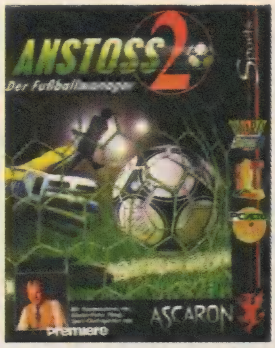
- PANDEMONIUM 2
- RIANA ROUGE

Der Frühling ist ja prinzipiell eine langweilige Jahreszeit: Zum Skifahren ist es schon zu warm und fürs Freibad noch zu kalt – gibt es eine bessere Ausrede, um seine Zeit mit einem PC-Spiel zu verbringen? Ergo verlosen wir auch diesen Monat wieder drei Top-Titel unter allen Einsendern, die uns eine Karte mit ihren aktuellen Favoriten zukommen lassen. Dabei sind Anzahl und Reihenfolge der Nennungen völlig gleichgültig, allerdings werden indizierte Spiele nicht berücksichtigt. Fehlt nur noch ein leserlicher Absender sowie unsere Adresse:

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

Die Gewinne







Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen Präferenzen notiert sind. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (8) TOMB RAIDER 2

2. (13) MONKEY ISLAND 3
3. (5) DIE SIEDLER 2
4. (–) FIFA 98
5. (3) DUNGEON KEEPER
6. (6) ANSTOSS 2
7. (1) COMMAND & CONQUER 2
8. (17) BAPHOMETS FLUCH 2
9. (14) AGE OF EMPIRES
10. (16) THEME HOSPITAL
11. (–) JEDI KNIGHT
12. (9) LANDS OF LORE 2
13. (4) DIABLO
14. (–) F1 RACING SIMULATION
15. (15) NHL 98
16. (10) MDK
17. (11) WARCRAFT 2
18. (12) CIVILIZATION 2
19. (–) WING COMMANDER PROPHECY
20. (–) BLADE RUNNER

VERKAUFSCHARTS



1. (3) TOMB RAIDER 2

2. (–) AGE OF EMPIRES
3. (6) FIFA 98
4. (4) WING COMMANDER PROPHECY
5. (1) GOLD GAMES 2
6. (13) MONKEY ISLAND 3
7. (17) ZORK: DER GROSSINQUISITOR
8. (–) BLEIFUSS RALLY
9. (7) DIABLO: HELLFIRE
10. (8) GRAND THEFT AUTO
11. (–) ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
12. (–) TOCA
13. (2) BLADE RUNNER
14. (11) F-22 ADF
15. (–) BAPHOMETS FLUCH 2
16. (18) NBA LIVE 98
17. (16) I-WAR
18. (–) LANDS OF LORE 2
19. (5) F1 RACING SIMULATION
20. (14) MYTH

ASTERIX UND OBELIX
DIE SUCHE NACH DEM SCHWARZEN GOLD





Das digitale Alternativprogramm zu den ständigen Wiederholungen der Asterix-Filme im TV besteht aus einem Lexikon für Neugallier (Erklärung wichtiger Begriffe in Bild, Ton und Video) sowie einem interaktiven Anklick-Comic, in dessen Verlauf sechs Mini-Games zu bewältigen sind: eine Variante zum bekannten Schiffeversenken, ein Labyrinth, Quiz und Geschicklichkeitstest sowie je ein kleines Knobel- und Konzentrationsspielchen. Spektakulär animierte Grafik darf man sich nicht erwarten, aber doch eine SVGA-Präsentation, die zumindest stellenweise den Bilderbuchvorlagen recht nahe kommt. Die Soundbegleitung ist niedlich und die Maussteuerung simpel. Fans der beiden streitbaren Franzosen könnten knapp 50 Mark also durchaus schlechter investieren.

Asterix und Obelix
Die Suche nach dem schwarzen Gold
(Egmont Interactive/Fun Online)

Interaktiver Comicstrip mit Mini-Spielchen

URTEIL: 52%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 3.1 oder höher, 8 MB RAM und 1 MB auf der HD

SPUNKY DUFFLE'S DUELING SHUFFLE



Wird Ihnen die Mittagspause zu lang? Dann mag diese preiswerte Sammlung von fünf kleinen Knobeleien für Sie interessant sein. Freilich nicht lange, denn letzten Endes sind hier wie dort stets Spalten mit gleichartigen Symbolen zu füllen. Gelingt etwa eine waagrechte Reihe mit Bonusbildern, wird der Gegner (am Splitscreen kann das auch über Modem oder Netzwerk ein Mensch sein) behindert, indem z.B. Teile seines Spielfeldes vorübergehend abgedeckt sind.
Ob die „Schiebung" in der unteren Hälfte des Spielareals nun zum Zwecke einer darüber abgehaltenen UFO-Jagd oder dem Almabtrieb stattfindet, die nur dezent animierte Grafik ist stets ebenso bunt wie mickrig. Der Sound ist auch bloß Durchschnittsware, aber dafür gibt's gleich 30 Schwierigkeitsgrade!

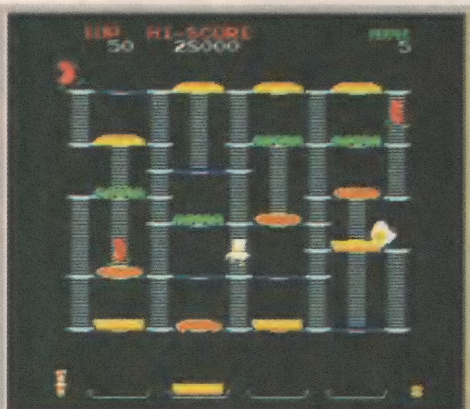
Spunky Duffle's Dueling Shuffle
(Modern Games/Pixel Technologies)

Knobeliger Pausenfüller auf Shareware-Niveau

URTEIL: 36%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	30 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit DOS/Win 95, 8 MB RAM und 10 MB auf der HD

ARCADE'S GREATEST HITS 2



Eine neue Sammlung mit sieben alten Spielhallenklassikern: **Blaster**, **BurgerTime**, **Joust 2**, **Moon Patrol**, **Root Beer Tapper**, **Splat!** und **Spy Hunter** liegen samt frei konfigurierbarer Stick- oder Tastatursteuerung in den Originalversionen aus den frühen 80er Jahren vor – was das für Grafik und Sound zu bedeuten hat, kann man sich an einem Finger ausrechnen... Ein Fall für Software-Historiker also. Die werden wohl auch die Quizfragen zu den Games beantworten können. Normalsterbliche dürften hingegen kaum wissen, daß etwa für „Spy Hunter" ursprünglich die originale Bond-Melodie als Titelmusik vorgesehen war. Andererseits werden sie auch kaum stolze 90 Märker in ein solches Digital-Museum investieren! (mm)

Arcade's Greatest Hits 2
(Midway/GT Interactive)

Überteuerte Oldies aus der Spielhalle

URTEIL: 11%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Nostalgiker
Preis:	ca. 90,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	laut Hersteller ab einem P90 (!) mit Win 95/NT 4.0, 12 MB RAM und 20 MB auf der HD

SEVEN YEARS WAR



Das neue Echtzeitstrategical von CDV orientiert sich an Vorbildern wie „Seven Kingdoms", „Beast & Bumpkins" und natürlich „Command & Conquer". So kämpft man im Fernen Osten entweder gegen oder für die Japaner bei deren Korea-Invasion, die historisch zwischen 1592 und 1598 angesiedelt ist. Auf dem scrollbaren und zunächst abgedunkelten ISO-Screen werden dazu in Gebäuden genretypische Einheiten produziert: erst Bauern und Bogenschützen, später weichen U-Boote und Kanonen von der Geschichtsschreibung ab. Das nötige Geld ist auf Feldern zu erwirtschaften.
Trotz SVGA-Gewittern, Schnee, Tag- und Nachtwechsel sowie (bislang noch) japanischer Sprachausgabe muß die Devise im siebenjährigen Krieg lauten: Im Osten nichts inhaltlich Neues.

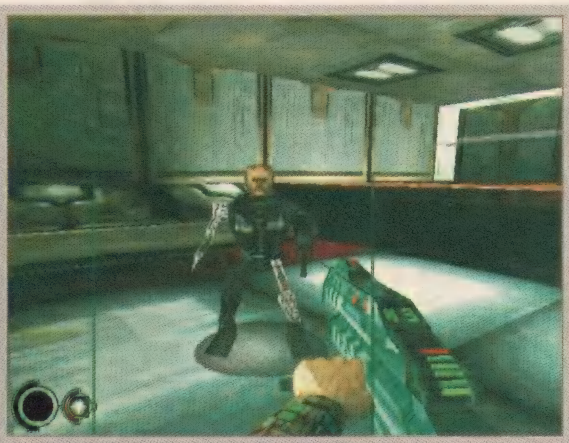
Siehe auch Begleit-CD

Seven Years War
(CDV)

Echtzeitstrategie wie gehabt

URTEIL:	**58%**
USK-Freigabe:	ab 12 Jahre
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P60 mit Win 95, 16 MB RAM, 25 MB auf der HD und Grafikkarte mit DirectX-Unterstützung

LIFEFORCE TENKA



Ihr Name ist Joey Tenka, und Sie leben im Jahr 2096 auf einer entlegenen Weltraumkolonie. Halb so wild, hätte Sie der dortige Trojan-Konzern nicht gegen Ihren Willen in einen brandgefährlichen Cyborg verwandelt!
Leider ist die altbackene Geschichte vom Rachefeldzug noch das Originellste an diesem 3D-Dungeon, denn in 28 Spielabschnitten sind hier immer wieder die gleichen Qualitäten gefragt: erst langsam an die Feinde (andere Cyborgs) anpirschen, dann wie wild feuern. Trotz aller gebotenen Vorsicht landet man zudem immer wieder in Situationen, wo die vielseitig aufrüstbare Basiswaffe nicht mehr weiterhilft. Auch optisch und akustisch bieten die düster ausgeleuchteten Gänge und 17 Gegnertypen nur polygonales Mittelmaß, weshalb bloß ganz ausgehungerte Aktionisten in Joeys Stahlhaut schlüpfen sollten.

Lifeforce Tenka
(Psygnosis)

Einfallsloser 3D-Shooter ohne Höhepunkte

URTEIL:	**49%**
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P100 mit 16 MB RAM, 10 bis 40 MB auf der HD und Win 95

ZOMBIEVILLE



Mit den Schwächen dieses rundum gruseligen 3D-Actionadventures ließe sich locker eine Doppelseite füllen: Als Privatdetektiv Matt Black erkundet man eine screenweise umschaltende Militärbasis, die von Leichen und Skeletten mit einem Hang zur Wiederauferstehung heimgesucht wird. Ab und an trifft man auch auf Partner für kleine Multiple-choice-Plaudereien, die Matt jedoch für jede falsche Antwort umbringen – auch vom offenbar sadistischen Spieldesigner nicht vorgesehene Aktionen führen umgehend über den Jordan.
Dazu kommen eine potthäßliche Grafik, übelste Soundeffekte (die Sprachausgabe funktionierte bei uns nicht) sowie die gruftig-unhandliche Kombisteuerung für Maus und Tastatur. Erst das trashige „Sentient", jetzt das: Psygnosis muß aufpassen, denn ein verblichenes Renommee ist schwerer wiederzubeleben als ein Zombie!

Zombieville
(Psygnosis)

Quasi „Resident Evil" für Hirntote

URTEIL:	**8%**
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Leichenfledderer
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P133 (keine Cyrix-Prozessoren!) mit 16 MB RAM, 112 MB auf der HD und DOS/Win 95

Der April macht, was er will, der Markt macht, was die Käufer wollen. Und das sind offenbar auch diesen Monat wieder preiswerte Spielesammlungen und Zweitveröffentlichungen, eingedeutschte Versionen, Zusatzmissionen usw.



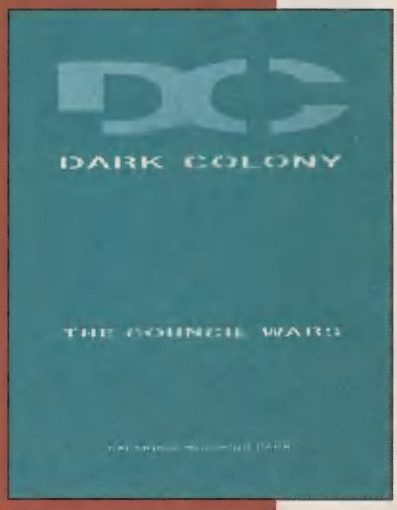
CIVILIZATION 2 CLASSIC COLLECTION

Eine geballte Ladung Aufbaustrategie bringt MicroProse mit dieser tollen Sammlung für **89,95 DM** unter das Volk: Auf drei Silberlingen schlummert Sid Meiers Millionenseller **Civilization 2** mitsamt den beiden Szenario-Packs **Conflicts in Civilization** sowie **Fantastic Worlds**. Dabei ist alleine schon das letztgenannte Add-on den Kauf wert, umfaßt es neben 15 abwechslungsreichen SF- und Fantasy-Szenarien doch ein feines Construction Kit inklusive diverser Tools nebst Grafik- bzw. Soundbibliotheken zum Basteln eigener Betätigungsfelder.
Die wegen der umfangreichen Handbücher recht gewichtige Box enthält zudem eine **Command-Card für „PC Dash"**, das Zocker-Keyboard von Saitek – damit man der Zivilisation auch zivilisiert auf die Sprünge helfen kann.



DARK REIGN EXPANSION: RISE OF THE SHADOWHAND

Mit seiner überragenden Spielbarkeit, dem rundum stimmigen Multiplayer-Modus und einem superben Konstruktionskit für eigene Schlachtfelder setzte Activisions „Dark Reign" letztes Jahr neue Maßstäbe in Sachen Echtzeitstrategie. Die lang erwartete Erweiterung zum Originalprogramm hat für die geforderten **39,95 DM** nun einiges zu bieten: **zwei neue Kampagnen mit jeweils neun Missionen** auf Seiten des Freiheitskorps bzw. der titelgebenden „Schattenhand", **13 neue Einheiten** (darunter vier Kreaturen mit unvorhersehbarer KI), neue Handlung nebst Filmsequenzen sowie Soundtrack, **die besten Karten aus dem Internet bzw. Activisions Dark Reign-Wettbewerb** und noch etliches mehr. Unsere Empfehlung: Fans sollten zum Angriff auf die Shops blasen!

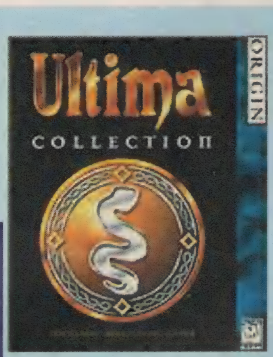


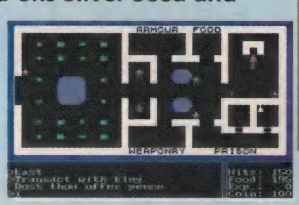
DARK COLONY: THE COUNCIL WARS

Futuro-Feldherren ziehen mit dieser **Mission-CD für GameTeks Echtzeitstrategical** in die Ratskriege. Die **jeweils acht Missionen auf Seiten der Terraner bzw. Aliens** spielen sich dabei auf dezent überarbeitetem Terrain ab, Story und dazugehörige AVI-Sequenzen sind neu. Ansonsten halten sich Neuerungen in der dunklen Kolonie freilich arg in Grenzen. Ob zwei zusätzliche Einheiten, ein bisher nicht gekanntes Sekundärartefakt und die Spezies der Klapperschlangen die geforderten **49,– DM** wert sind, mag daher jeder für sich selbst entscheiden.

ULTIMA COLLECTION

Die „Ultima"-Serie von Richard Garriot alias Lord British erfreut sich seit dem anno 1980 erschienenen Erstling ungebrochener Beliebtheit. Kein Wunder, blieben die Rollenspiele aus der Fantasywelt Britannia in Sachen Umfang und Komplexität am PC bislang doch konkurrenzlos.
Origin hat nun **das komplette Epos von Teil eins bis acht samt den Add-ons Silver Seed und Forge of Virtue** auf einer geschichtsträchtigen Schillerscheibe vereint. Mit von der Partie sind außerdem **drei AVI-Interviews mit dem Designer** persönlich sowie ein Trailer zu dessen nächstem Streich „Ultima 9". Und als besonderes Schmankerl ist im Preis von **90,– DM** auch noch das „Ultima 0" untertitelte **Akalabeth** enthalten – Richard Garriots erster Gehversuch aus dem Jahr 1978, von dem immerhin stolze 25.000 Stück verkauft wurden.





Britannia im Wandel der Zeit: von Ultima 1 (links) bis Ultima 8

EARTH 2140 MISSION PACK 2

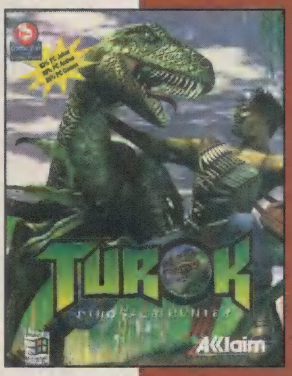
TopWare schickt hier schon **das zweite Add-on zur Echtzeitstrategie** in den Kampf um die Kundengunst. Und diese Erweiterung sieht aus wie ein Sieger: Für **29,95 DM** wartet die Erde anno 2140 hier mit **zwei neuen Kampagnen zu je 15 Missionen für Solisten sowie 10 speziellen Multiplayer-Einsätzen** auf.
Auch **an zusätzlichen Einheiten- bzw. Gebäudetypen mangelt es nicht**, denn die Eurasische Dynastie verfügt nun über Senkrechtstarter, schwere Nuklearbomber und Panzer mit Triple-Geschützen. Die Vereinigten Zivilisierten Staaten haben ihr Arsenal dagegen um Gargoil II-Mechs, den gigantischen Bigmech sowie Goliath II-Selbstzerstörungsvehikel erweitert. Auf ED-Seite darf man mit Fog-Dispensern aufklären und enttarnen, während Anti-Nuklearzentren den UCS besseren Schutz vor Atomraketen bieten. Last, not least werden die launigen Scharmützel von neuen CD-Technotracks untermalt.





DEUTSCHES VON ACCLAIM

Zwei **komplett lokalisierte Games** für Aktionisten und Strategen hat Acclaim derzeit **zu je 89,– DM** in petto. Da wäre zunächst der optisch starke Shooter **Turok**, wobei der indianische Dino-Jäger übrigens auch in der deutschen Version einen 3D-Turbo (unterstützt werden viele gängige Modelle) im Köcher erwartet. Auch bei **Magic – The Gathering: Battlemage**, der gewöhnungsbedürftigen, weil hektischen Versoftung des beliebten Trading-Cards-Spiels, muß man ab sofort wenigstens nicht mehr mit Sprachproblemen kämpfen.



KLASSIKER VON BLUE BYTE



Die Mülheimer Softwareschmiede hat drei neue Titel in ihre preiswerte Classic-Line aufgenommen: Für gerade mal **29,95 DM** pro Game stehen ab sofort das knuddelige Cartoon-Abenteuer **Chewy – Esc von F5**, der strategische Megaseller **Die Siedler** sowie das familiengerechte Digi-Brettspiel **Die total verrückte Rallye** in den Händlerregalen.

FIRE FIGHT



Jetzt steuert auch Electronic Arts ausgewählte Titel zur Budgetreihe „Green Pepper – Best Entertainment" von Novitas bei. Den Auftakt macht die in Zusammenarbeit mit Epic entstandene und **ziemlich anspruchsvolle Iso-Ballerei Fire Fight** für schlappe **9,95 DM**. Zu diesem Vorzugspreis warten unter anderem eine vorzügliche Steuerung und feine Akustik in **18 launigen Solo-Missionen sowie Multiplayer-Matches** für bis zu vier Flinkfinger. (st)

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT: DAS KOMBINAT



„Command & Conquer" gilt als Ahnherr des gesamten Genres, der (hier verhandelte) Nachfolger wurde von unseren Lesern jüngst zum Spiel des Jahres 1997 gekürt. Kein anderes Echtzeitstrategical hat sich bislang auch nur annähernd so gut verkauft. Und nachdem Drittanbietern die Erstellung eigener Add-ons vom Hersteller gerichtlich untersagt wurde, startet Vertrieb Virgin nun zur Totaloffensive. Demnächst wird das **Hauptprogramm zusammen mit den beiden Mission-CDs Gegenangriff und Vergeltungsschlag für voraussichtlich 129,– DM** verkauft. Wer Westwoods grandiosen Meilenstein also tatsächlich noch nicht kennen sollte (gibt's das überhaupt?), dürfte angesichts **Dutzender Solo- sowie Hunderter Multiplayer-Einsätze** so schnell keinen Nachschubbedarf haben. Rekruten, bitte an die Front!



Kombinierter Angriff: C&C 2 inklusive Zusatzmissionen

Fighting Force © 1997 CORE Design Limited © 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich entspannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!



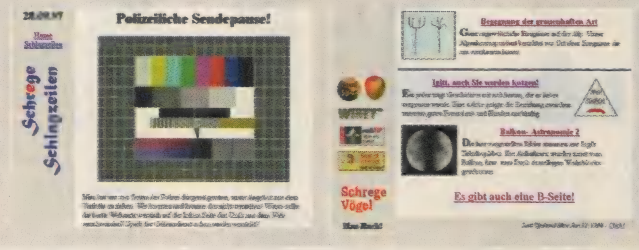

es lohnt sich wieder,
WÜTEND
zu werden,
seit man sich so schön
abregen
kann!
FIGHTING FORCE
EIDOS
INTERACTIVE

SCHREGE VÖGEL

http://www.winet.ch/schregel/default.htm

Schrege Schreibweise, schreger Humor aus der Schweiz: Hier werden alle möglichen und unmöglichen Personen bzw. Ereignisse aus den Bereichen Wissen, Hobby, Leben, Sport, Kultur und Geld durch den Kakao gezogen. Angenehmerweise nehmen sich aber auch die Online-Satiriker selbst nicht ganz ernst und berichten stolz von ihren abstrusen Eigenarten – etwa der Bekämpfung von Potenzproblemen durch Musikantenstadelkonsum.
Wer also fotografisch belegte Details über den ersten funktionierenden UFO-Antrieb, wertvolle Hintergrundinformationen zur aktuellsten Urknall-Theorie oder schockierende Skandale der Fußball-EM '96 (laut den Eidgenossen wäre um ein Schamhaar Sex-Europameisterin Beate Uhse zum Hauptsponsor des Events geworden!) sucht, der surft hier richtig. Aber auch „Läserbriefe" und Links zu artverwandten Netzadressen wird man im attraktiv präsentierten Angebot finden. Da kann es doch eigentlich gar kein (April-)Scherz sein, wenn sich hier sogar Bill Gates als loyaler Fan Schweizer Humors outet, oder?





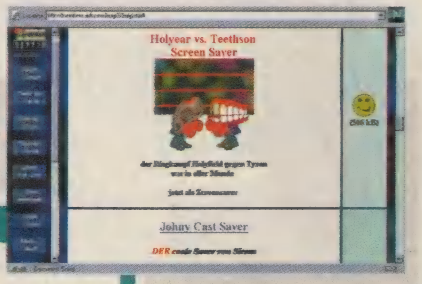
Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Schweizer Käse mit kaum Löchern, aber Unterstützung für Netscape Navigator und Microsoft Explorer

DIE TOTAL VERRÜCKTE COMICSEITE

http://members.aol.com/holgi3/holgi.html

Wem Bücher ohne Bilder ein Greuel sind, der findet bei Holgi sein Online-Mekka: Das aufgeräumte Angebot bietet die volle Bandbreite der bunten Comic-Welt von Asterix bis Superman, von Disney bis Marvel. Zumal im umfangreichen Downloadbereich allerlei bild-schöne Desktophintergründe, Icons und Sounds darauf warten, dem Fan den Computertag zu versüßen. Besonders gut hat uns da übrigens ein parodistischer Cartoon-Screensaver zum skandalösen Boxkampf von Holyfield gegen den „ohrgiastischen" Kannibalen Tyson gefallen.
Diverse Hitlisten fehlen ebensowenig wie ein Java-Chatforum für Gleichgesinnte. Dazu kommen ein kleiner Sharewarebereich mit Utilities rund um den PC, ein Update-Service per E-Mail, täglich aktualisierte Strips sowie allerlei Links. Und in einigen Bereichen ist sogar mit musikalischer Untermalung zu rechnen.





Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Dröhnung für Comic-Fans, Java und Javascript werden unterstützt

MANUELA'S USELESS PAGES

http://www.info-media.de/manuela/

Der Titel mogelt, denn sooo nutzlos sind Manuelas Seiten gar nicht – zumindest für weibliche Surfer nicht, die in einem Forum mal richtig über die angeblichen Herren der Schöpfung ablästern wollen. Auch kann die Autorin mit vorzüglichen Informationen über das Netz der Netze dienen.
Daß die Dame vom Fach ist, merkt man auch am Downloadverzeichnis, wo u.a. so starker Tobak wie der Sourcecode des legendären Michelangelo-Virus lagert. Üppig sind zudem die gebotenen Links zu Seiten mit auf die eine oder andere Art ungewöhnlicher Thematik. Warum der streitbaren PC-Feministin also nicht einmal einen Besuch abstatten? Was sie Provokantes über Tabuthemen wie etwa die Todesstrafe zu sagen hat, mag schließlich auch Männer interessieren.



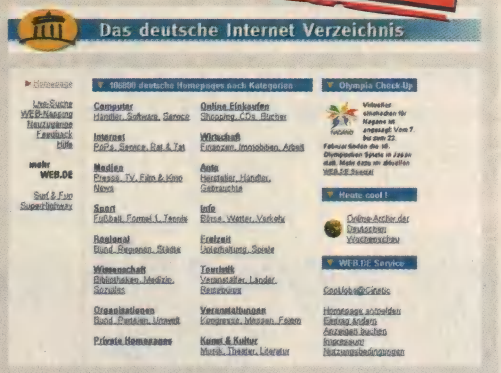
Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Fachlich kompetentes, teils provokantes Potpourri (nicht nur) für Frauen, in Teilbereichen mit Frames

WEB.DE IN NEUEM LOOK

TIP DER REDAKTION

http://web.de



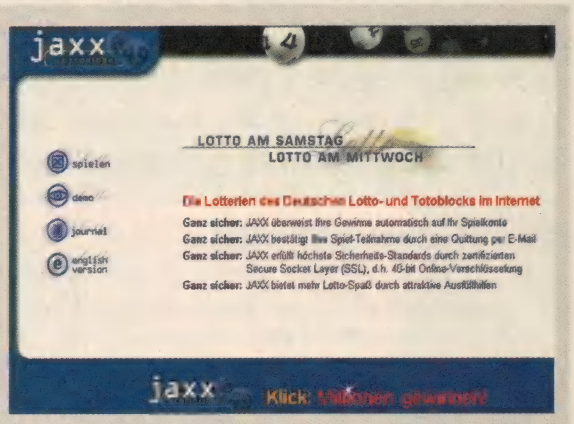
Pünktlich zum zweiten Geburtstag präsentiert sich die populärste Suchadresse für deutschsprachige Web-Inhalte im neuen Look. Bei der Renovierung standen freilich nicht rein optische Gesichtspunkte im Vordergrund, sondern eine noch komfortablere und gleichzeitig informativere Navigation durch das umfangreiche Angebot. Wichtige Begriffe und Zusammenhänge werden nun ausführlich erklärt, und bei den regionalen Rubriken findet man jetzt zu den Postleitzahlen auch noch die Städtenamen der jeweiligen Anbieter. Gänzlich neu ist zudem die Rubrik „Surf & Fun", die ohne Umwege zu sogenannten „Cool Spots" führt, also ausgewählten Seiten der Redaktion von web.de. Einen Besuch wert sind aber auch die Specials zu aktuellen Themen wie etwa den neuen Telefonanbietern mit reduzierten Gebühren oder den Olympischen Winterspielen. Unterstützt werden die inhaltlichen Änderungen von einem klareren Layout und einem modernisierten Logo. Fazit: Deutschlands beste Adresse für Surfer ist noch besser geworden!

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●●
Sprache: deutsch

Das umfangreichste und praktischste Verzeichnis deutschsprachiger Websites unterstützt den Internet Explorer 4.0

LIEBER MILLIONÄR ALS IRGENDWER

http://www.jaxx.de



Mit dem 28. Januar dieses Jahres ist für die Millionen Lottospieler in Deutschland ein neues Zeitalter angebrochen: Der JAXX-Lottokiosk hat mit Unterstützung des TV-Senders SAT 1 seine Pforten im Internet geöffnet. Der Service verspricht absolut sicheren Datenschutz durch einen Secure-Socket-Layer, automatische Gewinnüberweisung auf ein zuvor gegründetes Spielkonto sowie Gewinnzahlen, Quoten usw. per E-Mail. Verschwitzte Abgabetermine und frostige Schneewanderungen zur Lottoannahmestelle können damit künftig entfallen.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Die Lottozentrale im Internet mit integriertem Sicherheitssystem

JUNG-FRAUEN BEI VIRGIN

http://www.vie.com

Konträr zum unschuldigen Namen zeigen auf der neugestalteten Homepage des Spielevertriebs Virgin Interactive nun allerlei knackige Mädels in mehr oder weniger eindeutigen Posen ihre Reize. Das übrige Angebot ist vorläufig eher reizlos: diverse Patches (u.a. der 3Dfx-Patch für das Rollenspiel „Lands of Lore 2") und Demos zum Absaugen, weitgehend veraltete News und Spielevorstellungen sowie teils nicht funktionierende Links zu artverwandten Adressen. Mit Abschluß der Umbauarbeiten sollte sich das aber in den kommenden Wochen bessern.





Präsentation ●●●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Sexy gestalteter Herstellersite im Umbau

56K-MODEMSTANDARD BESCHLOSSEN



Nach monatelangen Diskussionen um einen einheitlichen Modemstandard mit 56.000 bps haben sich die weltweit führenden Hersteller wie Elsa und 3Com nun mit 20:5 Stimmen geeinigt. Auch die Bezeichnung VPCM wurde von der ITU (International Telecommunication Union) bereits verabschiedet. **Jetzt bemühen sich die Online-Dienste AOL, T-Online und Compuserve darum, schnellstmöglich flächendeckende 56k-Zugänge anzubieten**.

TIP DER REDAKTION

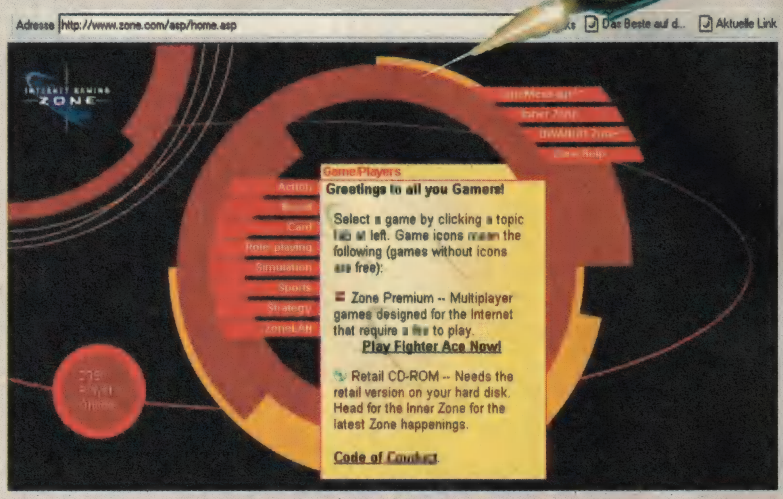
FIGHTER ACE

http://www.zone.com

Interactive Magics „Air Warrior" erfreut sich nun schon in der dritten Auflage größter Beliebtheit unter Online-Piloten, da wollte Microsoft nicht länger am Boden bleiben: Dieser neue WWII-Flugi ist vorläufig nur aus dem Internet zu haben und hebt auch ausschließlich dort ab.

Startschwierigkeiten

Vor dem Start kommt hier also kein Erwerb einer CD-ROM, sondern der kostenfreie Download der Programmroutinen. Ehe man die (später automatisch auf 39 MB entpackten) knapp 7 Megabyte an Daten herunterladen kann, muß man sich aber erst mal beim US-Server „Gaming Zone" anmelden. Und das geht für deutsche Piloten leider nicht ganz ohne Probleme ab: Wer hier nicht mit der neuesten Version des Internet Explorers von Microsoft (ab 3.02 aufwärts) oder gar mit einem Konkurrenz-Browser wie dem von Netscape anklopft, wird schon auf der Fußmatte abgewiesen. Ja, selbst die germanisierte Fassung des Microsoft Explorers wird nicht akzeptiert, solange keine zusätzliche Javascript-Datei installiert ist.
Kann die Anmeldung für Spielername und Paßwort endlich online in Auftrag gegeben werden, liegt aber schon wenige Minuten später die E-Mail-Bestätigung im elektronischen Briefkasten. Zusätzlich zum Spiel selbst müssen dann noch weitere 6 MB an Treibern aus dem Netz gezogen werden, damit die umständliche Prozedur doch noch ein glückliches Ende in der Spielzone findet.



Der Spielserver „Gaming Zone" besteht auf dem neuesten Microsoft-Browser, ehe er die erforderliche Software gratis zum Download bereitstellt

Nur für Profis

...sind dann weite Teile des rund 20 Flugareale umfassenden Digi-Luftraums reserviert – bis sie zumindest fünf Abschüsse vorweisen können, bleiben Newcomer auf die Einsteigergebiete beschränkt. Man darf wahlweise für Deutschland, England, Rußland oder die

LEGENDÄRE MASCHINEN

Die amerikanische **Mustang P-51 D** war das schnellste Kampfflugzeug im Zweiten Weltkrieg. Wenn es trotz seiner Flughöhe von bis zu 20.000 Fuß und der dicken Kanone keine tragende Rolle im Luftkampf gegen Deutschland spielte, dann nur, weil es erst sehr spät in Dienst gestellt wurde.

Die **P-38 Lightning** war das einzige zweimotorige Angriffsflugzeug im Zweiten Weltkrieg. Die gute Mischung aus agiler Manövrierfähigkeit, 375 Knoten Endgeschwindigkeit und vier MGs machen die amerikanische Maschine zur ersten Wahl für Einsteiger.

Die **Spitfire MK** wurde 1930 entwickelt und stellte im Luftkrieg über England das Rückgrat der Royal Airforce dar. Mit ihrer Bewaffnung aus acht Maschinengewehren war sie das einzige britische Flugzeug, das der deutschen Me-109 Paroli bieten konnte.

Die von Kurt Tank entwickelte **Focke Wulf 190 A-8** aus deutscher Produktion mischte erst 1943 im Luftkampf mit. Die extreme Manövrierfähigkeit gepaart mit einer überlegenen Endgeschwindigkeit und den beiden MGs machten die einmotorige Maschine zum Alptraum aller englischen Piloten.

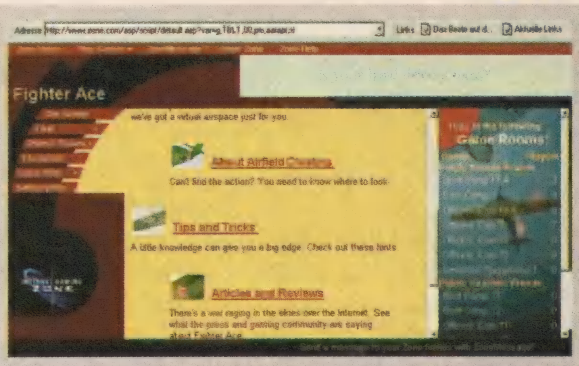
Die deutsche **Messerschmitt Bf 109 G-6** erhielt den Spitznamen „Gustav" und war das meistgebaute Flugzeug des Zweiten Weltkriegs. Ihre zwei MGs waren im Bug untergebracht und wurden durch die Rotorblätter hindurch abgefeuert.



USA in die Schlacht ziehen, wobei der Computer pro Kader vier Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg offeriert. Im Angebot aus somit insgesamt 16 Flugzeugen finden sich u.a. solche Museumsstücke wie die P-38 Lightning, Yak 9 oder die englische Spitfire IX. Unnötig zu erwähnen, daß sich sämtliche Modelle hinsichtlich Geschwindigkeit, Bewaffnung und Manövrierfähigkeit unterscheiden. Doch Munition haben sie alle unlimitiert an Bord.



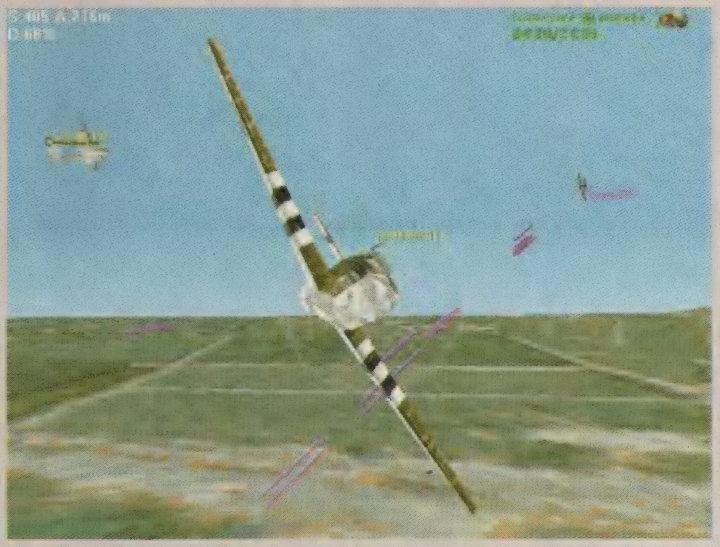
Pro Nation stehen vier Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg bereit, darunter so legendäre Vögel wie Spitfire, Messerschmitt oder P-38 Lightning



Die etwas unübersichtliche Startseite teilt die Piloten in Klassen und Kader auf

Der Luftkampf

Je nach gewählter Nation steht der Favorit auf einer anderen Flugpiste bereit, deren Teamzugehörigkeit durch die Farbe schon von weitem zu erkennen ist. Dasselbe gilt für die Teilnehmer am Kampf selbst: Nur der einblendbare Name in der jeweiligen Farbe macht eine Unterscheidung zwischen Freund und Feind möglich. Dank der standardisierten Tastenbelegung fällt der Start relativ leicht. Sobald der Motor angeworfen ist und die Bremsen gelöst sind, stellt der Take-off kein Problem mehr dar. Und auch die eigentliche Steuerung mit dem Joystick gestaltet sich simpel. Sehr viel schwieriger ist das Überleben im dicht bevölkerten Aerodrom, da hier zeitweise bis zu 25 Jäger ohne erkennbare Strategie durch die virtuellen Wolken pflügen. Und wenn praktisch jeder gegen jeden kämpft, mag schon mal versehentlich ein Teamkollege vom Himmel geholt werden. Der Computer zeigt dabei jeden erzielten oder einkassierten Treffer an. Am Anfang wirkt sich eine negative Bilanz nur auf die Flugeigenschaft der eigenen Maschine aus, später sind Abstürze und Degradierung die Folge.



Im Luftkampf können die Teilnehmer (nur) anhand ihres Namens und der Teamfarbe identifiziert werden



Wenn sich 25 Piloten gleichzeitig befehden, bricht über den Wolken das nackte Chaos aus



Flaks beschützen das eigene Flugfeld; gelungene Landungen werden mit Komplettreparaturen honoriert

PRO & KONTRA

- Programm kostenlos
- bis zu 25 Online-Piloten gleichzeitig
- ordentliche 3D-Grafik
- einfache Steuerung
- ausgefeilter Replayrekorder

- umständliche Installation
- Online-Verbindung häufig ruckelig
- relativ hohe Gebühren

Grafik & Sound

Die 3D-Grafik bietet zahlreiche Perspektiven (u.a. Cockpit, Vorbeiflug und dreh- wie zoombare Außenansichten), kann jedoch qualitativ nicht ganz mit den aktuellen Highlights des Genres konkurrieren. Trotz überwiegend flacher und in Bodennähe recht grobpixeliger Landschaften sind die texturierten Maschinen jedoch schön anzusehen und ab einem P166 auch angenehm flott unterwegs – vor allem im Vergleich zu anderen Online-Flugis.
Nennenswerte Spezialeffekte darf man sich mangels Unterstützung für 3D-Beschleuniger freilich nicht erwarten. Dafür gibt es eine feine Rekorderfunktion zur kompletten Fluganalyse inklusive Umschaltung auf alle beteiligten Einheiten. Und einen atmosphärisch dichten Sound aus Motorengebrumme, Sirenengeheul, MG-Feuer und vorbeikreischenden Angriffsjägern obendrein.



Zahlreiche Ansichten wie Cockpit, Vorbeiflug sowie zoom- und drehbare Verfolgerkamera sind verfügbar



Fluganalyse per Videoaufzeichnung: Jede am Gefecht beteiligte Maschine kann in mehreren Ansichten unter die Lupe genommen werden

Fazit

Mag Fighter Ace für sich genommen auch kein programmiertechnischer Meilenstein sein, der bislang beste Simulator für Online-Piloten ist das Spiel allemal. Denn Spaß macht es (bei entsprechend guter Verbindung) reichlich, sich mit der allzu menschlichen Konkurrenz am Himmel zu messen – mehr, als jeder noch so künstlich intelligente Computergegner vermitteln kann! (rf)

ALTERNATIVEN FÜR ONLINE-PILOTEN

Nahezu jede aktuelle Flugsimulation bietet mittlerweile auch die Möglichkeit zu Dogfights im Internet. So tummeln sich etwa mit Novalogics **F-22 Raptor** bis zu 16 Piloten kostenlos auf dem NovaWorld-Server (**http://www.novalogic.com**). Weniger modern gehen die Luftschlachten der Weltkriegsveteranen aus **Air Warrior 3** unter der Adresse **http://imagic online.com** über die Online-Bühne. Und wer gar Doppeldecker im Netz sucht, wird bei Sierras **Red Baron 2** fündig, und zwar unter **http://sierra.com**

Online-Luftkampf von heute bis vorgestern bzw. links nach rechts: F-22 Raptor, Air Warrior 3 und Red Baron 2







Präsentation ●●●
Bedienung ●●
Motivation ●●●
Sprache: englisch

Unterhaltsame Online-Luftschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg für etwa 25 Piloten pro Areal. SVGA-Software gratis (Download ca. 7 MB, entpackt ca. 39 MB), Nutzungsgebühr von 1,95 $ pro Tag oder 19,95 $ pro Monat. Ab einem P90 (besser P166) mit 16 MB RAM und Win 95, unterstützt Maus, Tastatur, Joysticks und Pedalerie

GANZ PERSÖNLICH

...hatte ich nach der umständlichen Anmeldeprozedur eigentlich schon die Nase voll. Ein Glück, daß mich mein Chefredakteur dennoch zum Start nötigte: Wer einmal erlebt hat, mit welcher Inbrunst hier zwei Dutzend Gleichgesinnte die virtuellen Wolken unsicher machen, ist für herkömmliche Computergegner verdorben. Oder haben Sie schon mal einen CPU-Piloten gesehen, der sich in bester Kamikaze-Tradition auf Ihre noch an der Rampe wartende Maschine stürzt? Kurzum, hier wartet fliegerischer Online-Spaß statt bierernster Simulation – erfrischend!



Jack

X-FIRE

http://www.sir-tech.com/

Wenn ein auf Rollenspiele spezialisierter Hersteller wie SirTech („Wizardry"-Reihe) einen Iso-Shooter im Internet ankündigt, ist Skepsis angebracht – zumal die Amerikaner gleich vom „besten Spiel am Planeten" sprechen. Nun, zumindest eines der interessantesten Online-Games mag X-Fire schon werden…

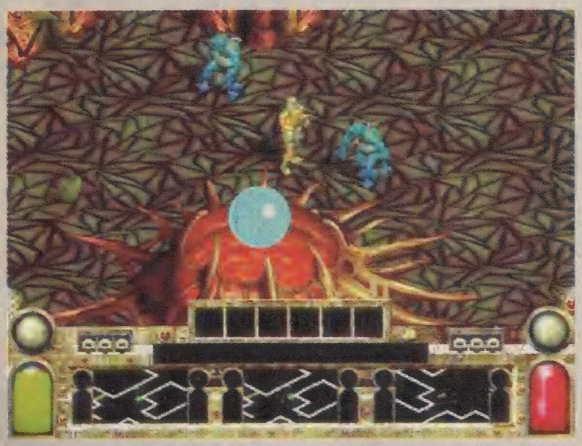
Uninteressant ist hier nur die öde Hintergrundstory um einen fernen Planeten, dessen natürliche Ressourcen nahezu erschöpft sind. Ein Teil der Bevölkerung wird also ins All entsandt, um neue Energiequellen zu erschließen. Als die Pioniere viele Jahre später zurückkehren, sind sie genetisch mutiert und melden Besitzansprüche auf die alte Heimat an. Ungewöhnlich ist nun, daß aus diesem Szenario mal kein Strategiespiel entsteht, sondern eher eine Art futuristisches „Diablo" mit feinen Multiplayer- und Internetmöglichkeiten. Solisten werden sich darüber hinaus in zwei üppigen Kampagnen auf vom Zufall generierten Schlachtfeldern austoben dürfen.



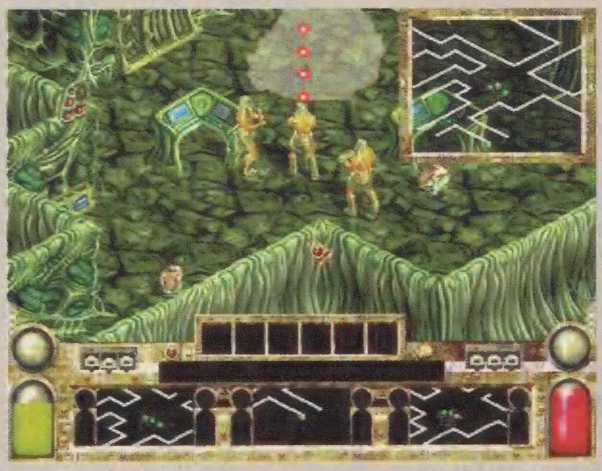
Grafikeffekte wie dieses Blitzgewitter sollen Online-Kämpen bereits ab einem P90 zu sehen bekommen

Der mutierte Online-Bruder von „Diablo"

So oder so wird man auf Seiten der durch Mutation bärenstarken „Genetics" oder der technisch fortschrittlicheren „Puritaner" antreten können. Als Schlachtfelder sollen höchst abwechslungsreiche Lokationen zur Verfügung stehen, etwa eine Kathedrale, Abwasserkanäle oder Wolkenkratzer. Insbesondere wird die Präsentation mit Features aufwarten, wie sie vernetzte Krieger nicht alle Tage zu Gesicht bekommen: gewaltige Explosionen, sanftes Scrolling und Unterstützung für Force-Feedback-Sticks etwa. Ein pompös dramatischer Soundtrack direkt von der (natürlich käuflich zu erwerbenden) CD-ROM soll für Atmosphäre sorgen, während die Maussteuerung unverkennbare Ähnlichkeiten zu Blizzards diabolischem „Abenteuer des Jahres '97" aufweist.



Interface, Grafik und Gameplay orientieren sich an „Diablo", Blizzards Abenteuer des Jahres '97



Futuristische Schlachten in abwechslungsreichen Iso-Lokationen



Die Steuerleiste unten im Bild zeigt Karten für mehrere Spieler und bietet Slots für mitgeführte Gegenstände

Für X-Fire via Internet will SirTech kostenfrei einen Server zur Verfügung stellen, wo u.a. ein spezieller Turniermodus für Adrenalinstöße sorgen soll. Auch an den Tausch von Gegenständen mit den Kollegen ist gedacht, dito an die Möglichkeit zur Bildung von Allianzen. Dazu werden im Netz regelmäßig frische Grafiksets, Levels, Charaktere, Waffen, Rüstungen und Soundeffekte auf ihren Download warten. Last, not least soll laut Hersteller bereits ein P90 mit 16 MB RAM genügen, um flüssige Iso-Gefechte zu erleben – eine stabile Online-Verbindung natürlich vorausgesetzt.

Unter der oben angeführten Adresse gelangt man zur Homepage des Herstellers, wo X-Fire einige Unterseiten gewidmet sind. Hier findet man die Story zum Spiel, kann sich über die technischen Voraussetzungen schlau machen und eine Screenshot-Galerie besuchen. Das Angebot ist schlicht gestaltet, aber informativ. (mm)

Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ●
Sprache: englisch

Infos zu SirTechs für das Frühjahr angekündigter SF-Konkurrenz für „Diablo"

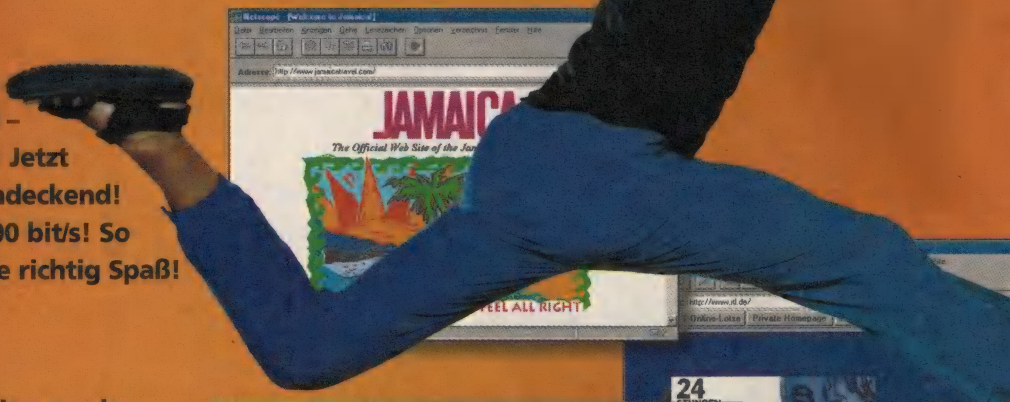
connect
Das Praxismagazin zur Kommunikation
Produkt des Jahres '97
Heft 12/97

Online Dien Jahres!



Weil... Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!



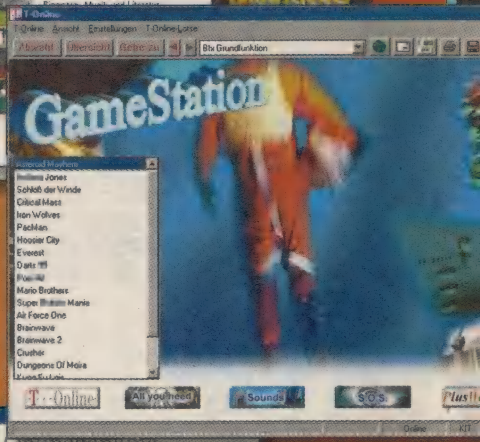
Weil... Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!



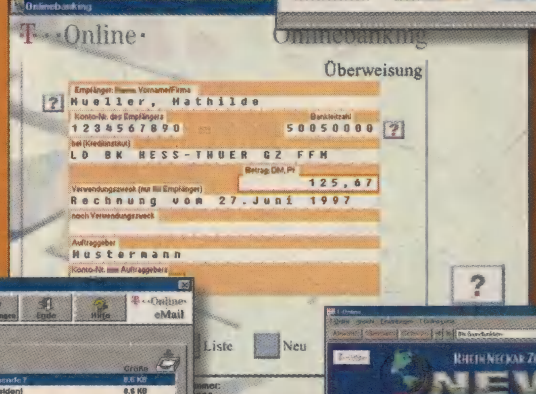
Weil... Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

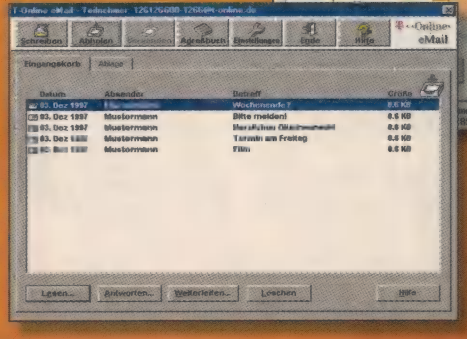


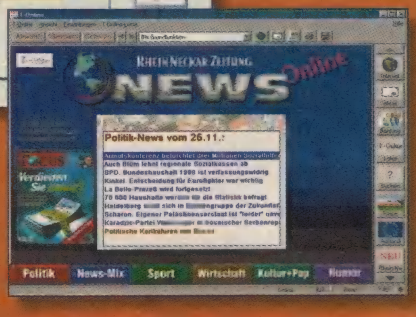
Weil... Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

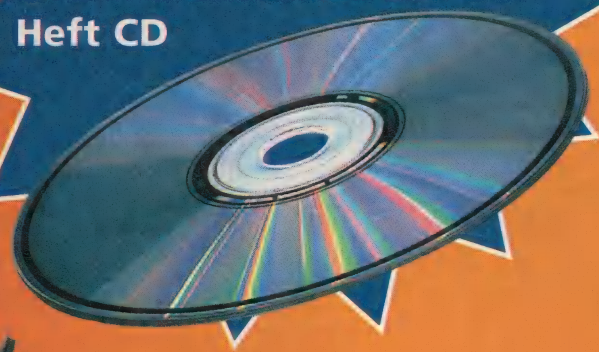


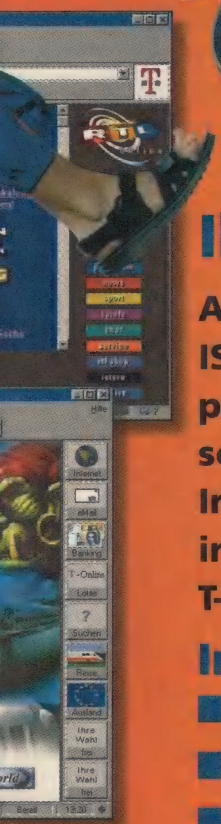


st des T-Online

Gratis!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft CD





Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- **10,- DM Freieinheiten!**
- **10 Tage keine Grundgebühr!**
- **50,- DM Anmeldeentgelt gespart!**

Neu! **Die T-Online-Software 2.0x, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!**

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

Deutsche Telekom Partner

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Empfehlung connect 5/97

connect EMPFEHLUNG Heft 5/97

Super
Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung
ab 99,– DM

Für alle, die jetzt einsteigen wolle aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online

Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis zu 115.200 bit/s.
Mit Kommunikationssoftware ballOON: Damit wird Ihr PC zum Kommunikationstalent: Faxe senden und empfangen mit bis zu 14.000 bit/s, Anrufbeantwo terfunktion (über Soundkarte), Mailbox- und Terminalfunktion und vieles mehr
Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: CD-ROM-Laufwerk
Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen
WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM
Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höh
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Bestellcoupon

T-Online

X Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700).

Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das
❑ Skyconnect 33.600 für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9025)
❑ Skyconnect 33.600 inklusive ballOON für nur 129,- DM (Best.-Nr. 8717)

Den Rechnungsbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:
❑ mit beigefügtem Scheck ❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

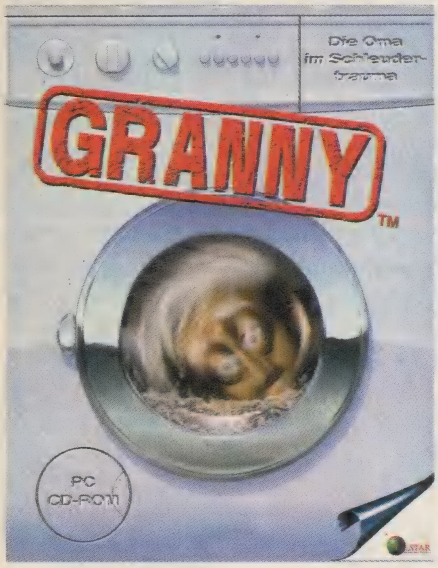
Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsbe rechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 048 Y



Gelöst

Granny
Oddworld: Abe's Oddysee

Fragen

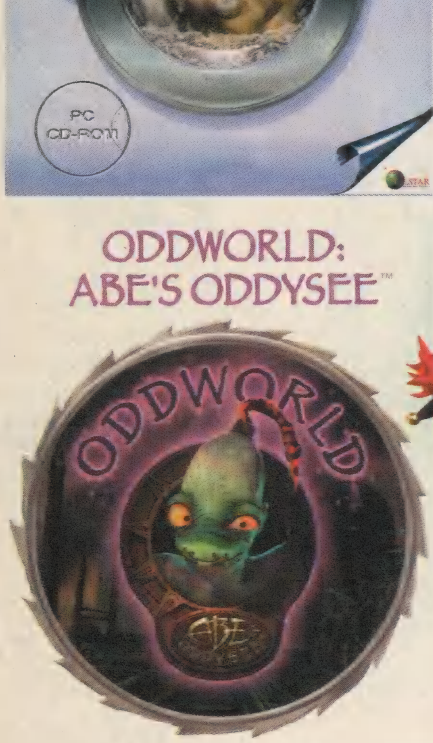
Archibald Applebrook

Antworten

Atlantis
Prisoner of Ice
Robinson's Requiem

Tips und Tricks

- Age of Empires
- Bleifuß Rally
- Croc
- FIFA 98
- Nuclear Strike
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Pandemonium 2
- Seven Kingdoms
- Starbyte Collection (Big Sea, Black Gold, Dime City, Hollywood Pictures, Return of Medusa, Rings of Medusa Gold, Rolling Ronny, Starbyte Super Soccer, Winzer)
- Streets of SimCity
- TOCA Touring Car Championship
- Turok
- Wing Commander Prophecy





Fragen

Irena kämpft mit dem Adventure-Oldie **Archibald Applebrook**. Wer kann ihr sagen, wie sie in der schwarzen Stadt den Eisklumpen mit dem Raumschiff zum Schmelzen bringt?

Antworten

Daniel Kuckuck klärt das Mißverständnis um die beiden Wachen in **Atlantis** auf. Außer den beiden erwähnten Posten befinden sich noch etliche weitere Soldaten in der Höhle. Die entscheidenden zwei stehen vor einer Tür (hinter welcher sich Königin Rhea befindet). Ganz in der Nähe findet man auch den besagten Holzscheit nebst Säule. Sollte man bei seiner Suche auf andere Wachen treffen, hilft der bekannte Trick mit dem Bestechungsdrink.

Bevor man bei **Prisoner of Ice** in den Lüftungsschacht klettert, muß man laut Maik David zunächst die Wache beseitigen. Man verstopft den Ausguß des Waschbeckens mit dem Papier und dreht den Wasserhahn auf, woraufhin das Becken überläuft. Danach postiert man sich neben der Tür. Sobald die Wache den Raum betritt, schlägt man sie nieder. Das Timing hierbei ist allerdings problematisch. Bei einem Fehlschlag sollte man es also ruhig nochmals probieren.

Wie in **Robinson's Requiem** die Angel gebaut wird, weiß Bastian Stein: Für die Herstellung benötigt man einerseits die Sicherheitsnadel aus dem Erste-Hilfe-Kasten an der Absturzstelle, desweiteren einen Stock, den man mit dem Überlebensmesser von einem Baum schneiden kann, sowie eine Liane, welche man an einem Baum im Sumpf findet. Als Köder verwendet man die Regenwürmer, die aus einem Erdhaufen im Anfangstal kriechen. Es ist nicht möglich, selbst einen Speer zusammenzusetzen. Wenn man jedoch einen der Urmenschen (auf einem Hügel in der Steppe zu finden) besiegt, kann man dessen Waffe an sich nehmen.

http://www.cinetic.de/joker

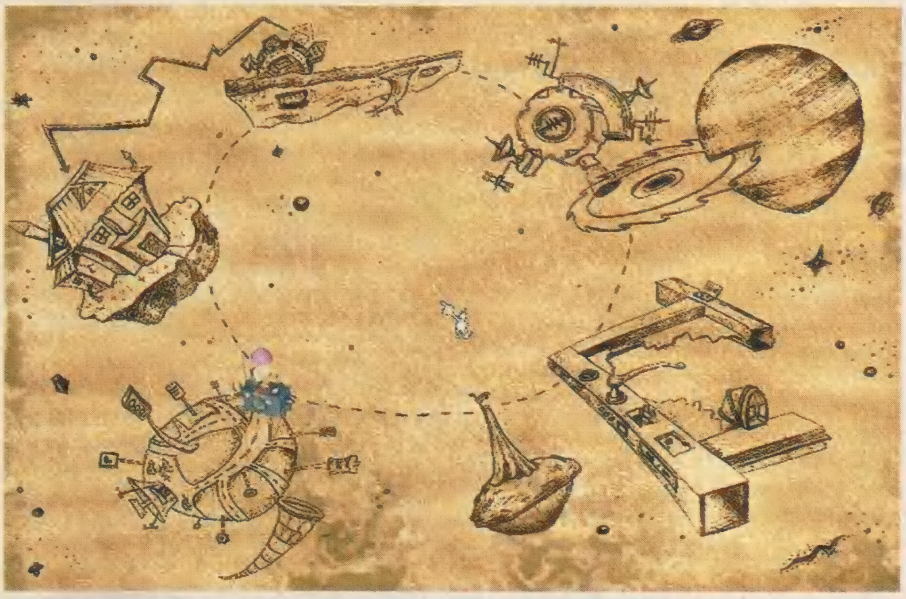
Gelöst: Granny

Sie fühlen sich senil und schwach, irgendwie hilflos? Kein Problem, denn wir bieten Ihnen heute Teil 1 der umfangreichen Komplettlösung.

Erste Tips fürs Altersheim

A) Praktisch jeder Gegenstand, den Sie finden, ist wichtig. Verstauen Sie also jedes Fundstück in Ihrem praktischen Büstenhalter.
B) Unsere neue Lieblingsoma kann zwar nicht sterben, aber sich sehr leicht verlaufen. Da Omi in einigen Sequenzen auch schnelle Reaktionen zeigen muß (in ihrem Alter wahrlich nicht leicht), sollten Sie konsequent und oft abspeichern.
C) In einigen Screens bekommt Granny durch den Kassettenrekorder verschlüsselte Tips. Schalten Sie also ruhig mal Ihr Hörgerät an und lauschen Sie den Hinweisen.

Die Karte



Granny bereist die Orte auf der Karte entgegen dem Uhrzeigersinn.

Die Villa unserer senilen Oma ist in der Karte auf der linken Seite, und die 5 anderen Welten betritt sie entgegen dem Uhrzeigersinn. Im weiteren Lösungsverlauf bezeichnen wir diese mit A, B, C, D und E. Die Villa selbst hat im übrigen keine Unterlevels, die letzten 3 Welten schon, und zwar diese:

C besteht aus:
C1: der Falltür auf der rechten Seite
C2: der großen orangefarbenen Öffnung mit den Doppeltüren
C3: dem äußeren rechten Plattformende

D besteht aus:
D1: dem schwarzen Loch
D2: dem Satelliten

E besteht aus:
E1: dem Felsen auf der linken oberen Seite der Plattform
E2: dem Baum in der Mitte der Plattform
E3: dem Rad auf der rechten Plattformseite
E4: der Sphäre rechts unten auf der Plattform

Die Villa

Klicken Sie in der Küche zweimal auf den rosa Gegenstand auf dem Schrank. Danach ziehen Sie den Stuhl von rechts nach links. Nun nochmals das rosa Objekt anklicken, welches sich als Schnorchel entpuppt. Nun die Küche verlassen und in der Halle die Stufen hochgehen. In der Kammer berühren Sie nun die grüne Flasche auf dem Tisch. Ziehen Sie nun die Stange zur rechten Seite. Eine Falltür öffnet sich, und der armen Granny fällt ein Eimer auf den Schädel. Diesen nehmen Sie auf und fangen damit den Wurm. Nun links raus und ab ins Badezimmer. Die verrückte Kuh (nein, nicht Granny) schnappt sich gerade die Sonnencreme. Nutzen Sie diesen Moment und ziehen Sie den Mülleimer in die Nähe der Badematte. Klicken Sie die Matte an und als nächstes das Loch im Boden. Setzen Sie sich auf den Mülleimer, und sobald die Kuh ins Loch fällt, klicken Sie ihn an, um so endlich an die Creme zu kommen. Nun zum Eßraum, wo Sie die Fernbedienung, die Schublade im Sarg und die Schublade unter dem Tisch anklicken müssen. Als nächstes müssen Sie das Eßzimmer aufsuchen und das Porträt mehrmals berühren. Wenn Sie das Porträt nun nach oben ziehen, erscheint ein Glas mit Tabletten. Berühren Sie es und ziehen dann den Cursor über den Fußabdruck am Boden. Es erscheint mächtige Hilfe, und Sie kommen endlich an die heißbegehrten Tabletten. Nun zweimal den großen Abfalleimer anklicken, um so einen neuen Ausgang zu erschließen, der Sie zum Geheimraum von George führt. Sehen Sie sich um, öffnen Sie die Schublade auf der linken Seite und nehmen Sie den Kassettenrekorder aus der nun geöffneten mittleren Schublade. Nun gehen Sie zunächst ins Schlafzimmer,dann ins Eßzimmer und abschließend in die Halle, wo Sie den Safe öffnen undden Sauger entnehmen. Nun betreten Sie von links den Waschraum. Hier müssen Sie die Vase vom Schrank holen, den rausfallenden Knopf aufnehmen, dann das festgeklemmte Objekt an der oberen Schublade, sowie die Schienen anklicken. Endlich können Sie die fliegende Waschmaschine benutzen und zur Tür auf der rechten Seite ziehen.



Nur wenn Granny diese Gegenstände hat, kann die Reise losgehen: Schnorchel, Würmer im Eimer, Brandy, Sonnenmilch, fliegender Sarg, Kleiderbügel und Schal

Wenn Sie nun nach B gehen, fallen Sie wenig später vor Altersschwäche um, bekommen aber einen wichtigen Zettel und können B dann betreten. Reden Sie mit den Einwohnern und besorgen Sie sich das Gummiband auf der linken Seite. Klicken Sie dann auf das sich drehende

Objekt über den Wolken, um einen halben Kompaß zu bekommen. Als nächstes berühren Sie nun den linken Reifen des Van und bekommen die Pille gegen Alpträume. Verlassen Sie nun diese Welt und begeben Sie sich dann zu D und dort direkt zu D1. Dort versuchen Sie den Felsen aufzunehmen, und da es nicht geht, ziehen Sie ihn zur rechten Seite. Jetzt klicken Sie die große Nadel im Müllcontainer an und legen sie dann auf die Toilette. Jetzt die Schaufel nehmen und auf den Abfalleimer rechts legen.Die Schaufel 3mal anklicken und dann den goldfarbenen Gegenstand, der aus dem Müllcontainer links herausragt. Warten Sie ab, bis keine Ameisen im Bild sind, und versperren Sie den lästigen Krabbelviechern damit den Weg. Betreten Sie den neuen, von den Ameisen geschaffenen Pfad und wählen Sie im Wald den linken, oberen Ausgang. Dort drücken Sie auf den goldfarbenen Keil und werfen ihn nach links neben den Baum mit dem roten Knopf. Nun den Ast auf den Keil legen. Dann stellen Sie sich auf den Ast, warten, bis das Känguruh auftaucht und drücken dann den roten Knopf. Wenn Sie hier das richtige Timing haben, bekommen Sie als Belohnung für Ihre Mühen einen Kinderwagen. Dann laufen Sie zweimal über den Wald und die ehemalige Toilette nach D und gehen dann zur Karte.



Diese Ameisen eröffnen uns einen neuen Ausgang, nachdem wir ihnen den Weg versperrt haben.

Bei B geben Sie dem fischenden Alien den Kinderwagen und bekommen im Gegenzug einen Hammer und Noten. Danach befinden Sie sich wieder auf der Karte und gehen über D und D1 zum Känguruh. Dort wählen Sie den Ausgang links neben dem dreifachen X. Helfen Sie der grünen Elfe, indem Sie den Holzblock am Ende der Gleise anklicken. Danch geben Sie der Elfe den Hammer und die Noten. Nehmen Sie sich nun den Fön von der rechten Mauer. Nun geht es mal wieder zurück nach B, wo plötzlich eine neue Eiszeit ausgebrochen ist. Benutzen Sie den Fön, um den Porzellanteller freizueisen. Gehen Sie nun über C, C2 und den Hauptausgang zum Flipper-Park, der vier Ausgänge hat. Von der Bildschirmmitte ausgehend und von links nach rechts a, b, c und d sowie den Weg zurück rechts oben. Betreten Sie zunächst a und suchen Sie nach den Nudeln und den Kopfhörern. Drücken Sie dann zweimal auf die Klingel, und der Besitzer taucht auf, dem Sie den Teller überreichen. Gehen Sie nun zurück zum Flipperpark und dann nach c. Untersuchen Sie die Kneipe gründlich und hängen Sie dann den Kleiderbügel auf die Ablage. Öffnen Sie dann die Toilettentür und klicken Sie sofort auf den Kleiderbügel. Die nächste Aufgabe verlangt perfektes Timing: Klicken Sie den Tropf der Trinkerin an, und wenn sie zur Toilette geht, bringen Sie im richtigen Moment die Mantelablage zu Fall. Wenn Sie nun den Platz beim Kartenspiel einnehmen und die Karten berühren, bekommen Sie ein Übersetzungsgerät.



Hier trifft man auf handelnde und fischende Aliens und erlebt später eine neue Eiszeit.

Nun gehen Sie zu C3. Bewegen Sie nun die Fliesen zwischen Grannys Schuhen ein Stück nach vorne, und der Weg ist frei. Klicken Sie nun die neue Tür an und danach solange den Boden, bis die Videokamera durchdreht. Danach öffnen Sie die Gefängnistür, werden rausgeschmissen und gehen wieder hindurch. Wenn der Wächter einen Moment unkonzentriert ist, strangulieren Sie ihn mit dem Schal. Drücken Sie die Schalter am Kontrollpult, dann wie folgt: oben Mitte, unten rechts, unten links, unten rechts und abschließend den mittleren Knopf in der mittleren Reihe. Ziehen Sie dann das Zellengitter in Richtung der Öffnung, betreten Sie die Zelle und nehmen das Teleskop. Danach auf das Eingangsicon drücken und den runden Verschluß nach oben drücken. Jetzt macht Omilein es sich gemütlich und setzt sich auf die Couch. Nun wird es Zeit für ein perfektes Styling, fahren Sie sich durchs Haar, bis der Meisterfriseur auftaucht und vor lauter Bewunderung das Loch übersieht. Wenn Sie nun den Igel berühren, springt Granny in den Stuhl. Nach einer kurzen Sequenz mit dem Igel schnell raus hier. Ziehen Sie die alte Dame dann in ihr Spiegelbild, und es folgt eine laute Explosion. Die Wand verschwindet, und Sie sehen eine unterirdische Kommandozentrale. Über die neue Treppe geht es nun in den Ventilatorraum, wo Sie die rechte Abdeckung nach links ziehen. Nun müssen Sie noch die Ventilatorspitze nach rechts ziehen, um dann endlich die Pflanzenzentrale betreten zu können. Den Pümpel stecken Sie hier in das große Loch auf der rechten Seite. Gehen Sie nun wiederholt raus und rein und nehmen Sie dann den großen Spiegel. Benutzen Sie den Übersetzer mit dem merkwürdigen Gerät links unten. Nun können Sie das kleine Pendel nehmen und gehen den Weg zurück bis zum Korridor.

Mit den beiden merkwürdigen Gestalten müssen Sie reden, um dann ganz exakt ihrer Spur zu folgen. Sollte Ihnen dieses Kunststück gelingen, ist die Bücherei nun endlich auf. Betreten Sie diese und ziehen Sie das große Buchregal nach links. Klicken Sie den neuen Ausgang an und ziehen Sie dann die Schraube nach unten. Über C3 und C und die Karte gehen Sie nun nach A. Versuchen Sie mehrmals, die Tür zu öffnen und klicken Sie dann die merkwürdige Apparatur über der Tür an. Ziehen Sie die Stufen zu den Rädern der Maschine. Drücken Sie nun so lange auf den Knopf, bis sich ein neuer Eingang öffnet. Wenn der Wächter sich nähert, aktivieren Sie die Doppeltür für einen klaren Knockout. Dann drücken Sie so lange gegen den Leuchter, bis auch der zweite Wächter erledigt ist. Danach betreten Sie rechts den merkwürdigen Garten. Die Kanone ziehen Sie nach links und klicken dann Granny an, die als nächstes alle neun Kissen abzuschießen hat. Nun müssen Sie die zwei vertikalen Wände anklicken und danach die Cornflakes nehmen. Links raus und den Spiegel anklicken und danach über die Karte nach B gehen, wo Sie den Brandy und die Cornflakes zusammenmischen und dieses aromatische Produkt dem Schwein geben müssen. Hypnotisieren Sie nun das Huhn mit dem Pendel und geben Sie dann dem Mann das Teleskop. Dann zur Karte und über E nach E1. Den Griff am Brunnen nach rechts und den Hebel nach links ziehen. Danach bewegen Sie den Eimer zum Hebel und diese Kombination nach rechts. Gehen Sie nun durch den neuen Ausgang. Sehen Sie sich um und berühren Sie die Gegenstände in der Nähe von Granny. Hängen Sie den daraus



Die Rätsel sind mindestens so schräg wie die Grafik.

entstandenen Fischhaken auf den großen Haken und klicken Sie dann die fast transparente Box an. Danach gehen Sie links unten raus. Ziehen Sie das mittlere Paar Früchte nach unten, kombinieren Sie den Eimer und die farbigen Würmer und werfen dann diese Kombination ins Wasser. Berühren Sie jetzt das Loch neben der grünen Kreatur. Kehren Sie nun zum Brunnenbereich zurück und von dort zur Tankstelle.
Drücken Sie zweimal auf den Schalter mit dem dreifachen Rad und geben Sie dem Joker (nein, nicht unsere Zeitschrift) das Wurmposter. Gehen Sie nun über den Brunnenbereich durch den Ausgang in der linken Mitte raus. Geben Sie dem Giganten die Kugel und nehmen Sie dann den riesigen Gürtel. Der farbige Luftballon ist der nächste Ausgang. Hier müssen Sie zunächst den linken Hebel nach oben ziehen, dann wieder nach unten, den rechten Hebel nach oben und diagonal nach rechts und abschließend den Helm nach rechts. Nun geben Sie dem Mann das Kaugummischwein. Klicken Sie nun zweimal die merkwürdige Apparatur im unteren Zentrum des Screens an. Danach gehen Sie am Giganten vorbei, über den Brunnen, den Ausgang und E zu E3. Hier sind wieder schnelle Reaktionen gefragt, um den linken Ausgang zu erreichen. Danach wieder links raus, wo Sie den alten Mann berühren müssen. Danach gehen Sie links unten raus und legen Ihr Gummiband auf die Maschine und den großen Gürtel zwischen die Räder der Apparatur und abschließend das Aquarium darauf. Wenn Sie nun den Großvati anklicken, packt Granny ihn zwar nicht in den Tank, aber zumindest in ihren BH. Links raus und über den mittleren Ausgang und E nach E4. Wenn Sie dort die Bank anklicken, kann Granny endlich etwas ausspannen. Wenn Sie nun ein Bein von Granny im richtigen Moment nach oben ziehen, stellt sie einem der Girlies ein Bein. Benutzen Sie nun Ihren Schnorchel, um das Mädchen aus dem Wasser zu retten, und nehmen Sie den Traffo. Nun müssen Sie den Bus nach links bewegen und danach Granny anklicken. Die grünen Rohre müssen Sie nun runter zum orangenen Gesicht ziehen. Nun berühren Sie die Windschutzscheibe und nehmen danach die Glühbirne auf. Wenn der Einkaufswagen nun auf der linken Seite anhält, packen Sie die andere Granny hinein, warten, bis er wieder auf der rechten Seite angekommen ist, und drücken dann die Gerätschaft und danach den Hebel darüber. Gehen Sie dann zum Ausgang am linken oberen Rand und berühren Sie dort den Knochen. Sobald dieser in der Luft ist, berühren Sie das Tischtuch. Danach fassen Sie das Skelett an und nehmen dann das alkoholgefüllte Glas.
Nun gehen Sie links oben raus und danach zum Haus am Ende der Straße. Jetzt geht es über den mittleren unteren Ausgang, den nächsten unteren Ausgang und E nach E2. Werfen Sie dort die Kieselsteine auf die Wurzeln des Baums. Danach das Fahrrad anklicken und im nächsten Screen die Batterie. Dann berühren Sie die Brücke und danach den Punch. Jetzt krallen Sie sich den Briefumschlag, und nachdem der merkwürdige Postler abgestürzt ist, sein Fahrrad. Danach aktivieren Sie mit der Glühbirne und dem Traffo das Licht am Bike. Anschließend berühren Sie noch das Bild und gehen dann rechts raus. Dort klicken Sie auf das Skateboard und begeben sich dann in den Wald. Dort geht es links unten weiter. Im nächsten Screen springen Sie in die kreischende Menge. Stellen Sie Ihr Memogerät links neben den Baum und drücken Sie dann auf die Box rechts neben dem Baum. Unten rechts raus und dann unten links weiter. Treten Sie zunächst gegen den Käse und werfen Sie dann den Felsen. Drücken Sie zweimal auf das Schild. Bewegen Sie das Gemälde ein Stück nach oben, um es der Öffnung im Tunnel anzugleichen. Wenn Sie nun erneut den Käse anklicken, hat der Baum im wahrsten Sinne des Wortes eine Schraube locker. Seien Sie also keine Un-Granny, geben Sie ihm Ihre Schraube.
Genießen Sie das folgende Spektakel und freuen Sie sich schon auf Teil 2 unserer Komplettlösung.



Gelöst: Oddworld: Abe´s Oddysee

Unser Leser Benjamin Dörr ist ein großer Fan der Mudokons und hat Abe mitsamt seinen Kollegen vor einem schrecklichen Schicksal bewahrt. Leider würde es den Rahmen dieser Seiten sprengen, alle versteckten Räume und Mudokons aufzuzählen. Hier also nur die Aktionen, die zum Absolvieren des Spiels nötig sind.

Level 1: Rupture Farms
Sollten Sie auf den ersten schlafenden Slig treffen, chanten Sie so lange, bis sich Abe im Kopf seines Gegners festsetzt. Legen Sie mit ihm den linken Schalter um und rennen Sie weiter nach rechts, bis der zweite Gegner eintrifft und beseitigt wird. Chanten Sie nun so lange, bis Abe in seinen eigenen Körper zurückkehrt. Bringen Sie Ihre Kollegen zum Ausgang neben dem Lift. Nun verstecken Sie sich in den dunklen Stellen, wo sich auch ein Sklave

verbirgt. Sprechen Sie diesen an. Danach geht es zum Granatenspender, wo Sie den Sprengsatz nehmen und danach mit dem Lift 2 Bildschirme nach oben fahren. Werfen Sie dort die Bombe auf die Minen unter sich, klettern Sie dann auf die freie Ebene und begeben Sie sich in den nächsten Screen. Von dort aus rollen Sie nach links zum Levelausgang.



Dunkle Stellen sind ideal, um sich vor den Sligs zu verstecken.

Level 2: Ausbruch aus dem Viehhof
Chanten Sie gleich zu Beginn des zweiten Bildes, um dem gefangenen Mudokon unter Ihnen zur Flucht zu verhelfen. Bei der breiten Grube muß sich Abe, sobald sich der Scarab unter ihm befindet, in die Grube fallen lassen. Rennen Sie dann schnell nach links, greifen Sie dabei nach dem Vorsprung und ziehen Sie sich hoch. Bricht die Nacht herein, nutzen Sie die Dunkelheit, um hinter Steinen an den Sligs vorbeizukommen. Beachten Sie dabei, hinter Ihrem Gegner herzuschleichen. Machen Sie die Mine scharf und versuchen Sie dann, eine der beiden Wachen im Westen auf sich aufmerksam zu machen. Hasten Sie dann ins rechte Bild wo Sie auf den Vorsprung springen. Um dort an der Wache vorbeizukommen, müssen Sie zunächst hinter ihr herschleichen. Sobald der Posten sich umdrehen will, laufen Sie schnell los. Bei der nächsten Grube hüpfen Sie über die Mine und sprinten dann nach Westen. Machen Sie den Slog auf sich aufmerksam, flitzen Sie zurück und hüpfen Sie über den Sprengsatz und den nächsten Köter. Halten Sie sich danach so lange am Vorsprung fest, bis der nächste Slig Sie passiert hat. Ziehen Sie sich hoch und machen Sie mit Ihren Steinen möglichst viele Minen unschädlich.

Level 3
Orientieren Sie sich an der Karte links, und sobald Sie auf einen Artgenossen treffen, machen Sie dessen Melodie nach. Sie dürfen nun passieren und betreten am Ende des Levels die Röhre für Paramonien.

Level 4: Paramonien
Schleichen Sie sich an den schlafenden Slig heran, aktivieren Sie die Bombe und verschwinden Sie lautlos. Nach dem Ableben Ihres Widersachers legen Sie den Schalter im nächsten Bild um und laufen dann zurück, wo Sie in die nun freigeschaltete Röhre springen. Oben angelangt ziehen Sie an dem Strick und lassen sich nach unten fallen. Dort wartet ein Elum, Abes treues Reittier, mit dem Sie den Weg fortsetzen. Pfeifen Sie dann die Melodie des Artgenossen nach, welche sogleich den Lift herbeiholt. Krallen Sie sich einige Bilder weiter einen Stein und fahren Sie dann mit dem Lift empor. Abe hastet genervt in das Bild nebenan und deaktiviert die Bombe. Wieder im Westen, werfen Sie mit dem Stein auf den Bienenstock und schütteln die Insekten an das Elum ab. Flüchten Sie in das Bild daneben und warten Sie, bis das Elum aufhört zu schreien. Klettern Sie vom Durchgang aus hoch und steigen Sie in die Röhre. Weiter oben chanten Sie sich in den Slig hinein und rennen durch die vorherigen Szenarien, um einige Kollegen abzumurksen. Danach lassen Sie sich auf die herumliegende Bombe fallen. Flitzen Sie nun zurück, legen Sie den Schalter um und holen Sie Elum mit dem Lift ab. Nun ab zum nächsten Ausgang. Nachdem Sie das Paßwort beim Kollegen erfahren haben, gehen Sie nach links oben, wo Sie dieses korrekt wiedergeben. Wechseln Sie dann in den Körper Ihres Feindes und bringen Sie die beiden Sligs nebenan um. Öffnen Sie am Levelende das Portal und springen Sie hinein.

Level 5:
Sobald Sie gesehen werden, hüpfen Sie in die Röhre neben sich und bechanten den Verfolger. In dessen Körper stiefeln Sie zur Röhre zurück, wo Sie den Slog töten. Dann drücken Sie den Schalter und hechten über den Abgrund, wo Sie ein Paßwort bekommen. Mit dem Lift geht es dann aufwärts, wo Sie dem Mudokon die Kombination korrekt wiedergeben und den Explosionszauber erlernen. Danach setzen Sie die Druckwelle mit 0 frei und beseitigen sämtliche Minen. Der Schalter entzündet die erste Fackel. Lassen Sie sich nochmals mit dem Explosionszauber aufladen und begeben Sie sich dann ganz nach oben, wo Sie diese Aktion wiederholen. Durch den Hebel schalten Sie die Röhre ein und lassen sich mit dieser zum Levelausgang befördern. Machen Sie die erste Wache auf sich aufmerksam, rennen Sie zurück und ziehen Sie sich am Absatz eine Etage höher. Bechanten Sie den Verfolger und erledigen Sie die anderen Sligs. Hüpfen Sie über die schwingenden Steine und schleichen Sie sich langsam an die Bombe ran. Aktivieren Sie diese und rennen Sie danach umgehend weg. Dank der erlernten Glockenmelodie kann der Levelausgang via Chant geöffnet werden. Beseitigen Sie hier die Paramites, indem Sie durch die Schalter Fallen auslösen. Zünden Sie die dritte Fackel an, holen Sie sich die Glockenmelodie und verlassen Sie diesen Abschnitt. Kämpfen Sie sich durch die schwingenden Steine. Laufen Sie dann auf die aktivierte Bombe zu und springen Sie kurz davor ab, um sich über die Plattform nach oben zu ziehen. Dort entschärfen Sie alle drei Bomben und legen den Schalter um, damit sich die nächste Fackel entzündet. Schleichen Sie unter den Ring, drehen Sie sich um und halten Sie die Renntaste gedrückt. Ziehen Sie an dem Strang und ergreifen Sie danach sofort die Flucht. Klettern Sie empor und greifen Sie sich einen Fleischbrocken. Beim Hebel angekommen, stellen Sie sich einen Schritt links neben den Schalter und werfen den Fleischhappen nach oben. Ziehen Sie dann den Hebel, um den Gegner loszuwerden. Nach diesem Schema werden alle Paramites auf dieser Ebene eliminiert. Danach lösen Sie eine Kugel aus, vor der Sie in das nächste Bild flüchten und es dann oben verlassen. Beim Bienenstock angelangt, erlernen Sie die Glockenmelodie. Werfen Sie dann ein Stück Fleisch in den Abgrund, um den Paramite loszuwerden. Decken Sie sich dann wieder mit Fleisch ein, bevor Sie unten links den Screen verlassen. Lassen Sie sich eine Ebene tiefer fallen und laufen Sie einige Schritte nach vorne. Wenn Paramite Nummer zwei von der Decke fällt, werfen Sie einen Fleischbrocken auf den Bienenstock. Die Insekten attackieren beide Gegner, und Abe kann die Fackel durch den Hebel entfachen.

Nest Paramonien
Nehmen Sie vom Eingang aus den Lift nach oben und rennen Sie ins nächste Bild zum linken Sims, wo Sie sich hochziehen. Danach springen Sie nach rechts, wo Sie sich hochhangeln und schnellstens wieder an die Kante hängen müssen. Warten Sie, bis der aufgetauchte Paramite nach unten gefallen ist, und laufen Sie dann nach rechts weiter. Achten Sie auf die versteckte Falltür! Wenn beide Feinde in die andere Richtung sehen, lassen Sie sich von der Plattform oben rechts fallen. Schnell weiter und dann mit einem gewaltigen Sprung auf die obere Ebene. Klettern Sie hinauf und halten Sie sich am Rand fest, bis die beiden Parami-



Ihr treues Elum ist in vielen Situationen eine wertvolle Hilfe

tes nach unten gesprungen sind. Später rollen Sie durch den schmalen Spalt und hängen sich an die nächste Kante. Warten Sie, bis die beiden Widersacher nach unten gehen und ziehen Sie sich dann nach oben. Nun nach links rennen, über die Schlucht springen und dann am linken Rand festhalten. Ziehen Sie sich hoch und dann wieder runter, um die Gegner auszutricksen. Rollen Sie links weiter und marschieren Sie sofort zum nächsten Abschnitt. Dort links hochziehen und in die Röhre daneben hinein. Am Fleischsack angelangt, stecken Sie etwas davon ein und kommen zur rechten Röhre. Im letzten Raum müssen Sie schnell das Fleisch nach rechts werfen, sich dann nach unten fallen lassen und die Tür entern, ehe der Brocken von den Paramites verschlungen wird. Verlassen Sie den Level durch das Vogelportal.

Level 6

Hangeln Sie sich zum Schalter hinauf, den Sie umlegen müssen, sobald der Scarab über das X am Boden läuft. Stellen Sie sich links neben den Schalter und drücken Sie diesen. Somit ist die Röhre intakt und Sie werden in den Hintergrund des Szenarios geschleudert. Dort legen Sie den Hebel um, gehen dann weiter und entern das nächste Rohr. Im Hintergrund bechanten Sie den Slig und lassen ihn in den Abgrund stürzen, um die Bombe hochzujagen. Begeben Sie sich jetzt über die Röhre in den Vordergrund, wo Sie den Ring ziehen, um Elum zu rufen. Hasten Sie schnell nach unten und steigen Sie auf das Reittier. Mit ihm überwinden Sie die Schlucht im Westen. Dort erlernen Sie den Explosionszauber, mit dem Sie die Minen zerstören. Wenn Sie dies getan haben, bekommen Sie ein Paßwort. Mit einer dritten Zauberladung pfeifen Sie dem Mudokon das Codewort vor und chanten, wenn die Sprengkörper weit genug entfernt sind. Dann müssen Sie lediglich noch an zwei Sprengsätzen vorbei, bis zum Ausgang des Abschnittes. Dort müssen Sie Elum wieder von einer Honigpfütze abbringen. Drücken Sie den Schalter und entern Sie die Röhre. Nehmen Sie den Stein auf und verwenden Sie diesen, um die Mine am Boden zu zerstören. Rollen Sie weiter, bis Sie den Explosionszauber lernen können. Letzterer wird sogleich zum Einsatz gebracht. Klettern Sie dann ein Bild nach oben, wo der Hebel umgelegt wird. Rennen Sie jetzt mit den Bienen im Nacken zum Elum zurück. Sobald dieses wieder bei Sinnen ist, reiten Sie bis zum Rohr. Dort steigen Sie ab und springen hinein. Stoßen Sie den Steinsack an und fahren Sie anschließend mit dem Lift hinab, wo der Fels eingesteckt wird. Werfen Sie diesen sogleich auf die andere Seite der Schlucht, um die Mine zu zerstören. Danach fahren Sie mit dem linken Lift nach unten und erhalten ein Paßwort. Bei 22 setzen Sie den eben erlernten Spruch frei und gehen mit dem Elum durch die Passage. Im vierten Teil des Levels drücken Sie einen Schalter, um die obige Mine zu entfernen. Kämpfen Sie sich durch und bechanten Sie dann den Slig. In dessen Körper säubern Sie die nachfolgenden Bilder und legen dann den Hebel um. Wieder als Abe steigen Sie auf das Elum und galoppieren weiter. Schleichen Sie über den schlafenden Slig. Betreten Sie dann das Bild, wo Sie den Explosionszauber erlernen. Damit zerstören Sie die Minen im vorherigen Szenario und betreten wieder die Röhre. Der nächste Slig wird bechantet und sein Kumpel gekillt. Reiten Sie jetzt so lange weiter, bis Abe nur noch per pedes weiterkommt, und entern Sie dort die Röhre. Weichen Sie im nächsten Szenario der Mine aus und sprechen Sie den Artgenossen das Kennwort nach. Über eine weitere Röhre gelangen Sie in den Hintergrund und arbeiten sich so vor. Dann klettern Sie wieder in die Röhre, benutzen das Panel und gehen weiter, bis Sie den Slog aufwecken. Eilen Sie jetzt wieder zurück und springen Sie in das Rohr. Öffnen Sie das Vogelportal und betreten Sie den Tempel.

Level 7

Schlagen Sie sich nach Osten durch und verstecken Sie sich hinter den großen Gesteinsbrocken, die den Weg bis zum Ausgang zieren. Im ersten Bild stehlen Sie sich am Scarab vorbei und legen den Schalter um. Dann rein in die Röhre, und sobald im nächsten Szenario der Scarab unter Ihnen steht, rennen Sie ins dritte Bild. Hüpfen Sie dort in den Schlauch, und ziehen Sie sich hoch. Legen Sie den Hebel um und begeben Sie sich wieder zurück. Springen Sie dort in das rechte Rohr und drücken den Schalter. Klettern Sie jetzt ein Bild nach unten. Stiefeln Sie dann zum Schalter, der erneut gedrückt werden muß. Benutzen Sie die Röhre,

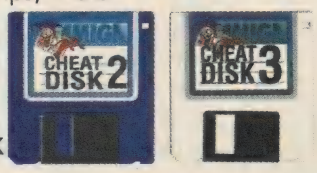
AMIGA
Restbestände superbillig!
AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96
(ab 10 Heften ist ein Sammelordner inklusive)



DM 5.– * pro Heft

Cheat Disk 2 oder 3
jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

DM 5.– * pro Stück



* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,– versenden wir nur per Nachnahme.
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

http://www.cinetic.de/joker

um den Raum zu verlassen. Schnappen Sie sich dann einen Stein und laufen Sie damit weiter. Hören Sie sich dann die Glockenmelodie an und ziehen Sie sich im Bild mit der Fackel hoch, die via Hebel entfacht wird. Bei 4 verlassen Sie den Raum. Legen Sie den Schalter dann um, wenn sich der Slig auf dem X befindet. Begeben Sie sich dann ins nächste Bild, wenn der Widersacher im Hintergrund in die andere Richtung blickt. Dort entern Sie die Röhre. Bechanten Sie den Slig und stellen Sie sich mit dem Gesicht nach links. Benutzen Sie den Schalter und schießen Sie jeden Köter ab, der die Hütte verläßt. Betreten Sie dann den Hintergrund des ersten Bildes, wo der Kollege beseitigt wird. Als Abe haben Sie nun freie Bahn und lauschen am Panel der Glockenmelodie. Über die Röhre erreichen Sie dann den Ausgang.
Lernen Sie erst die Melodie, ziehen Sie sich dann hoch und weichen Sie dem Scarab aus. Durch geschickte Bewegungen lassen Sie den nächsten Scarab hinter sich und entfachen die Fackel. Kurz danach können Sie den Abschnitt verlassen. In Raum 1 ziehen Sie den Schalter für die Fackel. Eine Jagd später lernen Sie eine erneute Glockenmelodie. Flitzen Sie dann nach Westen zum Levelausgang, wo Sie den Kampf zwischen den beiden Scarabs ausnutzen müssen, um sich nach oben zu ziehen und per Chant den Ausgang zu öffnen. In Raum 1 machen Sie den Scarab auf sich aufmerksam und rennen zurück. Springen Sie in die Röhre und rennen Sie. Ziehen Sie sich dann zunächst auf die Säule und fahren Sie mit dem Lift herab. Betreten Sie kurz das Bild und ziehen Sie sich sofort auf die erhöhte Ebene zurück. Sobald der Scarab auf dem Lift steht, drücken Sie den Hebel. Springen Sie in die freigelegte Röhre hinein, warten Sie, bis sich die Scarabs bekämpfen, und springen dann in den Schlauch neben sich. So erreichen Sie abermals das erste Bild, wo mal wieder eine Glockenmelodie erlernt wird. Im nächsten Szenario entfachen Sie die Fackel und verlassen dann endlich diesen Abschnitt.



Traumhafte Grafik und anspruchsvolle Rätsel

Level 8
Rennen Sie los, ziehen Sie sich eine Ebene nach oben und danach am Hebel. Während sich die beiden Scarabs bekämpfen, rennen Sie zum Eingang zurück und ziehen sich nach oben. Mit dem Lift geht die Odyssee jetzt ein Bild nach oben. Das nächste Bild wird kurz betreten und sofort wieder verlassen. Um dem Verfolger zu entgehen, rollen Sie fix in die kleine Höhle rechts und drücken den Schalter, um den Lift nach unten fahren zu lassen. Wieder zurück erlernen Sie das Glockenspiel. Begeben Sie sich dann zum Ausgang des Raumes.

Level 9
Hasten Sie schleunigst zum Schalter, während Sie den Scarabs ausweichen. Legen Sie den Schalter um und springen Sie in die Röhre hinein. Danach entfachen Sie die Fackel. Rechts lauschen Sie der Glockenmelodie. Entern Sie weiter östlich den Schlauch und rennen Sie dann weiter. Hier ziehen Sie sich eine Ebene nach oben. Später benutzen Sie die Glockenmelodie, um den Raum zu verlassen.

Level 10
Gehen Sie vom Eingang aus nach rechts. Retten Sie sich ein paar Bilder weiter auf den Vorsprung und hechten Sie im nächsten Szenario auf die andere Seite. Ziehen Sie sich nach oben und zerren Sie sich über die Kante. Drehen Sie sich sofort um und hangeln Sie sich auf den Aufzug hinauf. Damit geht es in das sechste Bild, wo Sie umgehend nach rechts rennen müssen, um sich auf den Lift zu retten. Im achten Bild geht es wieder nach rechts, wo Sie sich eine Etage nach oben arbeiten müssen. Rennen Sie weiter in das nächste Szenario und rollen Sie sich während seines Sprints ein, um dem Scarab durch den Spalt zu entwischen. Schreiten Sie weiter und hangeln Sie sich auf den rechten Vorsprung hinauf. Wenn der Scarab unter Ihnen ist, flüchten Sie zum linken Vorsprung hinüber und ziehen den Hebel. Sobald der Scarab von den Steinen erschlagen wird, springen Sie vorsichtig zum rechten Hebel, entschärfen die Falle und öffnen den Eingang. In der Kammer öffnen Sie das Vogelportal.

Rache ist süß
Mit der neu erhaltenen Kraft können Sie jetzt den Bildschirm östlich der Zugänge zu Paramonien und Scarabanien mit einem Chant säubern und erhalten so erneut Zugang zu den Rupture Farms. Die beiden letzten Level bieten keine großen Überraschungen, sondern nur Wiederholungen und sollten kein Problem mehr für Sie sein.

Tips und Tricks

Age of Empires

Diesmal jagt ein Nachtrag den anderen. Den Anfang macht Holger Dotzauer mit einigen bislang unveröffentlichten Codes zu Microsofts Strategie-Renner. Dazu wird, wie gehabt, während des Spiels die Return-Taste gedrückt, woraufhin sich die Chat- Box öffnet und die Eingabe der Cheats erlaubt.

E=MC2 TROOPER	Futuristic Trooper mit nuklearen Raketen
KILLX	vernichtet den Gegner an Position X (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
BIG BERTHA	ermöglicht den Bau eines schweren Katapults
ICBM	Ballista bekommt 100 Reichweitenpunkte
HOYOHOYO	Priester wird schneller und bekommt 600 Hitpoints
JACK BE NIMBLE	Katapult schießt mit Fußgängern

Ach ja, wie sicher der eine oder andere gemerkt hat, schlich sich in die letzte Ausgabe an dieser Stelle ein Druckfehler ein. Statt „FLYING GUTCHMAN" sollte der Cheat natürlich **FLYING DUTCHMAN** heißen!

Croc

Mit diesem Paßwort bleibt dem putzigen Krokodil kein Level und kein Secret mehr verborgen. Drücken Sie (auf dem Gamepad) die folgende Kombination:
links, links, links, links, runter, rechts, rechts, links, links, runter, rechts, runter, links, hoch, rechts, und sofort steht der letzte Abschnitt der geheimen fünften Insel offen.

Bleifuß Rally

Einen kleinen Nachtrag zu unseren Cheats liefert Markus Bochenko: Mit **LEALL** (ebenfalls im Hauptmenü einzutippen) darf man direkt in alle Ligen einsteigen!

FIFA 98

Um diese witzigen Cheats aus dem Hause Dotzauer zu aktivieren, wählt man zunächst den Spielereditor an. Dort verändert man den Namen eines beliebigen Spielers wie folgt:

Spieler	Cheat
eac rocks	Big Head Modus
johnny atomic	Take A Dive
dohdohdoh	Crazy Ball
ur1ofus	Invisible Walls
xplay	Hot Potato
footy	Silly Moves

Hat man einen oder mehrere der Cheats aktiviert, so öffnet sich ein Untermenü, in welchem man die Cheats ein- oder ausschalten kann.

Nuclear Strike

Hier einige Cheats sowie ein Levelcode, die in unserer Auflistung bisher fehlten. Der Dank gebührt einmal mehr Holger Dotzauer.

LIGHTNING	Geheimlevel
UNLEADED	unendlich Treibstoff
GUNSRUS	unendlich Munition
CHAINMAIL	unendlich Rüstung
EAGLEEYE	Recon Modus (niemand kann schießen)
SHARK BAIT	Schockwelle bei Raketenexplosion
MAD BOMBER	Schockwelle und unendlich Munition

Alle Cheats werden als Paßwort eingegeben, für das Leerzeichen benutzt man nicht die Space-Taste, sondern den Pfeil nach rechts!

Oddworld: Abe's Oddysee

Auch diese trickreichen Betrügereien gehen auf Holgers Konto. Im Hauptmenübildschirm hält man die Shift-Taste gedrückt und gibt mittels Cursortasten die folgenden Kombinationen ein:

hoch, links, rechts, links, rechts, links, rechts, runter
Man kann sich die Zwischenmovies einzeln ansehen
runter, rechts, links, rechts, links, rechts, links, hoch
Jeder Level ist anwählbar

Pandemonium 2

Die folgenden Levelcodes und Cheats werden als Paßwort eingetippt (die korrekte Eingabe wird durch eine Bildschirmanzeige bestätigt) und stammen von Daniel Schröder.

Cheat	Auswirkung
IMMORTAL	31 Leben
NEVERDIE	Unsterblichkeit
HORMONES	volle Lebensenergie
GETACCES	freie Levelauswahl
OCMCKKEJ	freie Levelauswahl
MAKMYDAY	dauerhafte Waffen
GONAHURL	neue Kamerawinkel
SKATBORD	Speed Modus
GENETICS	Mutant Modus
ACIDDUDE	Psychedelische Texturen
JUSTKIDN	wiederkehrende Monster

Paßwort	Level
EMIAGCAI	Ice Prison
OMACCBAI	Zorrscha's Lab
FAIAGCBI	Hot Pants
FEKAGCCA	Stan's The Man
LGBFIICE	Oyster Desoyster
LMBBIIEE	Puzzle Wood
IEBBIIGF	Temple Of Nori
KNBBIIAI	Egg! Egg!
LGBJIICI	Huevos Libertad!
LOBJIIEI	Pipe Hous
IGBJIIGJ	Hate Tank
FFCAGCCC	Fantabulous
FHCAGCCK	Mr. Schneobelen
FJKEGCDC	Collide O Scope
FLKEGCDK	The Zoul Train
ADIKBIIB	Lick The Toad
ADMIBIID	The Bitter End
MAECCBEJ	Rub The Buddha

Starbyte Collection

Um das Spielen mit den unzähligen Vollversionen der letzten Ausgabe etwas zu erleichtern (und unsere Hotline stark zu entlasten), schickte uns Andreas Merda einige ausgewählte Cheats, Tricks und Hexereien.

Big Sea

Laden Sie einfach die Datei **autosave.big** in einen Hex-Editor, suchen Sie Ihren bisherigen Kontostand (vorher merken!) und ändern Sie diesen. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden; wenn Sie jedoch einen höheren Betrag als 9.000.000 (dezimal) eingeben, wird das Spiel automatisch beendet!

Black Gold

Das Geld ist in den Spielständen (?.GL) an Offset 5B versteckt, der Eintrag **FF FF FF** beschert 16,7 Millionen.

Dime City

Im Savegame findet man das „saubere" Geld bei Offset 188 **(Hex: 00bc),** das „schmutzige" hingegen bei Offset 192 **(Hex:00c0).** Gute Wirkung bietet der Eintrag **FF FF FF 7F.**

Hollywood Pictures

Zunächst nimmt man den höchstmöglichen Kredit auf, um ein Drehbuch mit den bestmöglichen Schauspielern, Regisseuren, Statisten etc. zu verfilmen. Nach Fertigstellung des Films zahlt man den Kredit zurück, und schon hat man 999.999.999.999 Dollar auf dem Konto.

Problem: Drehzeit zu lang!
Lösung: Nach Beginn der Dreharbeiten abspeichern und das Savegame in einem Hexeditor laden. Nun setzt man die ersten 4 Bytes auf 01. Lädt man jetzt den Speicherstand, ist der Film am nächsten Tag abgedreht.

Return of Medusa

Mit **Alt+C** zaubern Sie im Spiel ein Cheat-Menü auf den Bildschirm.

Rings of Medusa Gold

Ausreichend Geld sollte es regnen, wenn Sie in den Spielständen ab Offset 1480 die Bytefolge **FF FF FF FF** eintippen.

Rolling Ronny

Hier gibt es die Möglichkeit, durch Umbenennen der Level-Dateien in den Genuß späterer Abschnitte zu kommen (z. B. „LEVEL4.EXE" in „LEVEL1.EXE"). Wenn Sie in der Highscore-Liste **FUC** eingeben, verfügen Sie über unbegrenzte Energie und können mit der Taste **C** den Flugmodus aktivieren.

Starbyte Super Soccer

Ist ein Spieler verletzt bzw. gesperrt, so versucht man einfach, den Vertrag zu verlängern. Bei einer Ablehnung wird dieser Spieler „geheilt" und kann eingesetzt werden.

Winzer

Bei der Werbeagentur entscheidet man sich für das europäische Fernsehen und stellt alle Werte auf 9. Danach hat man keine Geldsorgen mehr.

Streets of SimCity

Ähnlich wie bei „Sim Copter" muß auch hier zunächst **Strg+Alt+X** gedrückt werden, bevor die eigentlichen Cheats eingegeben werden können. Diese funktionieren übrigens nicht in Szenario- oder Netzwerkspielen!

lock and load	volle Munition
sampo	999.999 Dollars
im back	Reparatur
mr fabulous	unzerstörbar
jupiter	Jupiter-Gravitation
earth	Erden-Gravitation
mars	Mars-Gravitation
moon	Mond-Gravitation
cruise control	erlaubt Cruise Control
beefcake	
beefcake	alle Waffen

Seven Kingdoms

Markus Bochenko läßt nicht locker: Nachdem man ein beliebiges Spiel gestartet hat, tippt man **!!!@@@###** ein (eventuell amerikanische Tastaturbelegung beachten!). Es sollte die Nachricht **Cheat Mode aktiviert** erscheinen. Nun sind die folgenden Tasten mit netten Zusatzfunktionen belegt:

U	unsterblicher König
T	verbessert die Technologie
Z	schneller Bau

TOCA Touring Car Championship

Ein weiterer Nachtrag, diesmal von Johannes Barnickel:

TANK	Hupe wird zum Feuerknopf	**CMDISCO**	Disco-Nebel
FLEXMOBILE	Hinterradantrieb (bessere Traktion)	**CMLOGRAV**	verringerte Schwerkraft
JHAMMO	alle Strecken anwählbar	**CMTOON**	Cartoon-Horizont
CMLOCK	Strecken nicht mehr anwählbar	**CMCATDOG**	es regnet Katzen und Hunde
CMCOPTER	Heli-Perspektive	**CMMAYHEM**	spektakulärere Crashs
		CMHANDY	größere Hände (Innenansicht)

Turok

Nachdem die von uns abgedruckten Cheats scheinbar nur in der 3Dfx-Bundle-Beilage funktionierten, erbarmte sich Thomas Staab all jener Dinojäger, welche mit der normalen Verkaufsversion auf die Pirsch gehen.

RHNSRLL	unendlich Munition
MGRLSGTM	alle Waffen
MBRNKLSN	Geist-Modus
KNTSFSKS	Flugmodus (Leertaste=hoch/Tab=runter)
DGHTTSRS	alle Schlüssel

Die restlichen Cheats konnten wir nach kurzer Suche im Internet selbst bergen:

JFFSPNGDNBRG	unendlich Leben
HTSDNM	Galerie
LRNMSNHR	Credits
HFLLTHSH	winzige Gegner
PRMSHN	Big-Head-Modus
LLSNMRTN	unverwundbar
BGGNTSS	Disco-Modus
PTLFGNDS	Level 1 Warp
QTMBGS	Level 2 Warp
GTMNDSBF	Level 3 Warp
NCPGHM	Level 4 Warp
RSTPDFRPL	Level 5 Warp
BGRSD	Level 6 Warp
NBCD	Level 7 Warp
LFRRSPR	Level 8 Warp
CRCDND	Longhunter Warp
CTNTSCND	Mantis Warp
THSFNDNT	T-Rex Warp
HSTSMN	Campaigner Warp
TRNTNNQ	ganze Karte
CRLSFNDNGS	psychedelische Farben
TKMDKK	zeigt Feinde auf der Karte
GSRCGKFS	Quack-Modus

Wing Commander Prophecy



In letzter Minute erreichten uns noch diese netten Betrügereien von Christian und Thomas Hofmann. Alle Cheats werden groß geschrieben. Tippt man während des Flugs **DYNOMITE** (Y=Z) ein, erhält man eine Bestätigung, daß der Cheat-Modus aktiviert sei. Nun lassen sich mit **Strg+C** die Kollisionsabfrage sowie mit **Strg+I** die Unverwundbarkeit ein- und ausschalten. Mit **GOODTARGET** werden alle Ziele gut sichtbar, das jeweils anvisierte läßt sich mit **Strg+F12** zerstören. **MORETUNES** gestattet zudem die Wahl der Audiotracks. Im Auswahlscreen des Simulations-Modus' darf man nach Eingabe von **ALSWANTSMORESHIPS** mittels **Z**-Taste (auf der deutschen Tastatur **Y**) zwischen den föderierten und den feindlichen Schiffen wählen.

Zu jedem Cheat läßt das Spiel einen Kommentar vom Stapel

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

So entstehen diese Seiten: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letzten Endes ein Beitrag abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos festhängt und weder auf unseren Webseiten (**http://www.cinetic.de/joker**) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es als vorletzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Wenn alle Stricke reißen, können Sie Ihre Fragen auch an dieselbe Adresse schicken wie normale Lösungstips:

Joker Verlag • „Lösungshilfen" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

bzw.

jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 7/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Atlantis	9/97	Lösung
Bad Mojo	9/96	Lösung
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Bleifuß	8/96	Cheat
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Caesar 2	3/96	Tips
Capitalism Plus	9/97	Cheat
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
Command & Conquer	12/95	Lösung
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Cyberia 2	10/96	Cheat
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/95	Lösung
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dragon Lore	2/98	Tip
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Earthworm Jim	6/96	Codes
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Frogger	3/98	Cheats
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Gene Wars	4/97	Cheat
Gex	4/97	Codes
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
GTA	3/98	Cheats
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Industriegigant	9/97	HEXerei
Inferior	8/95	Codes
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Isnogud	9/97	Codes
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jet Moto	3/98	Cheats
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/96	Tips
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Magic Carpet	8/95	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Master of Orion II	2/97	Cheat
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
Max Montezuma	2/98	Cheats
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metal Marines	11/95	Codes
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Moto Racer	8/97	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed	1/96	Cheats
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
Normality	10/96	Lösung
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Offensive	9/96	Codes
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Postal	2/98	Cheats
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Scorched Planet	6/97	Codes
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sega Rally	11/97	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Stonekeep	4/96	Cheats
Street Racer	7/97	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terra Nova	8/96	Lösung
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Last Express	6/97	Lösung
The Space Bar	10/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Turok	12/97	Cheats
Tyrian	6/96	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Warcraft II	4/96	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander IV	4/96	Tip
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
Worms	6/96	Cheat
Worms 2	3/98	Codes
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

3 KURIOSE EINGABEGERÄTE

Wenn es um Eingabegeräte geht, scheint die Phantasie der Hersteller kaum Grenzen zu kennen: Man denke nur an rüttelnde Force-Feedback-Sticks und all die Lenkräder, Pedale usw. Hier nun ein brandaktuelles „Trio infernal" von Interact/Jöllenbeck.

ULTRARACER PC

Der Mini-Lenker von Interact hängt am Gameport und benötigt keine separate Win 95-Installation, da standardisierte Joysticktreiber (2 Achsen, 4 Tasten) verwendet werden. Auch kommen Links- wie Rechtshänder gleichermaßen gut mit dem solide verarbeiteten Gerät zurecht. Das leichtgängige Drehrad ist mit rutschfestem Gummi überzogen, auf der Unterseite findet sich ein kleiner Gashebel, während sich vier Standardknöpfe die Oberseite teilen – zwei der Buttons sind nochmals als Dauerfeuer-Varianten vorhanden. Ärgerlich nur, daß eigentlich bloß zwei der sechs Knöpfe problemlos zu erreichen sind.



Handhabung: ● ●
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 80,– DM
Online-Info: www.interact-europe.de

- platzsparender und solider Lenkradersatz
- Trimmregler für Gas und Lenkung
- auch für Linkshänder geeignet

- ergonomisch ungünstig angeordnete Knöpfe

VORTEX 3D

Die Steuersäule wird über eine mitgelieferte Diskette installiert und in ihrer Belegung programmiert. Sie läßt sich in alle Richtungen drehen bzw. kippen und bei abgenommenem Fuß sogar als Joypad mit Steuerkreuz verwenden. Für alle sechs Knöpfe gibt es Dauerfeuer, zwei davon sind zusätzlich in einer Version zur Bedienung über die Zeigefinger vorhanden. Das multifunktionale Analog/Digitalgerät dient also als Lenkrad und Stick zugleich, erfordert jedoch Gewöhnung. Vor allem beim Vorwärtskippen sind Verrenkungen fast unumgänglich, zudem ist der Stand trotz Gumminoppen nicht optimal.



Handhabung: ●
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 130,– DM
Online-Info: www.interact-europe.de

- als Pad, Stick und Lenkrad verwendbar
- alle 8 Buttons frei belegbar und mit Dauerfeuer
- Analog- und Digitalbetrieb
- umschaltbare Achsenfunktion

- ungünstiger Stellwinkel
- wackeliger Stand

FLIGHT FORCE PLUS

Dieses „Waffenkontrollzentrum" für Flugsimulationen usw. wird zwischen Tastatur und PC gesteckt. Es muß über mitgelieferte Treibersoftware aber zunächst relativ kompliziert installiert werden. Auch die Programmierung der sechs Knöpfe, zwei Seitenpads und des Drückfeldes für die Handfläche verlangt Einarbeitung – egal, ob per Setupprogramm oder über die Tastatur. Dafür lassen sich beliebige Belegungen auf Festplatte sichern. Wegen der schwachen Verarbeitung kann das Gerät aber trotz Dauerfeuerfunktion nicht überzeugen, zumal der Anschlag zu ungenau erfolgt und kräftiges Drücken erfordert.



Handhabung: ●
Verarbeitung: ●
Installation: ●
Preis: ca. 60,– DM
Online-Info: www.interact-europe.de

- beliebig viele Belegungen abspeicherbar
- bis zu drei Tastenkombis pro Knopf

- unsolide Verarbeitung
- schwierige Programmierung
- ungenauer Anschlag

the sound of gaming

exklusiv
Jede Scheibe von Chris Hülsbeck handsigniert!





Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds von Chris Hülsbeck
19 Tracks zum Blue Byte Hit Extreme Assault oder 24 Stücke zu Tunnel B1
für jeweils 29,– DM oder zusammen nur 49,– DM
(plus Versandkosten 6,50 DM, Ausland 10,– DM)

bestelladresse
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Joker-Shop
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich, unfreie Retouren werden nicht angenommen.

Sound

Aktivboxen 30W	29,00
Aktivboxen 3D 120W (beide incl. Netzteil)	69,00
PINE 3D SB komp.	39,00
SoundBlaster 16v.	99,00

Zubehör

CPU Lüfter 486er	14,99
CPU Lüfter Pentium	19,90
IOMEGA ZIP LW	225,00
Zip-Medien 100MB	23,50
Floppy LW. 1,44MB	45,00
ISA Controller	25,00
Kamera für Druckerport	
QuickCam s/w	195,00
Scanner ab	189,00
Gehäuse BigTower	95,00
Gehäuse MiniTower	55,00
externe Gehäuse für parr. Port 5.25 und 3.5	145,00
Netzteil 200W	45,00
Netzteil 230W	75,00
WechselrahmenHDD	35,00
Null-Modemkabel	16,50
Modem 33.6	149,00
ISDN S0 Karte Fritz	169,00

VGA Karten

2MB PCI S3	79,00
4MB PCI S3	109,00
4MB PCI Virge DX	139,00
4MB ATI 3D Charg.	135,00
4MB ATI x-pert wo.	280,00
Hauppauge WINTV	185,00
3DFX(VOODOO) ab	279,00
2DX/3DFX 6MB ab	289,00

Matrox und Diamond Grafikkarten auf Anfrage

Mainboards-CPU

Asus TX97-E	295,00
QDI TX 512PBC.	198,00
Kombi VGA 4MB, Sound, 512PBC. TXPRO II	230,00
Cy./IBM M2 166MHz	179,00
AMD 6k PR200	260,00
AMD 6k PR233	339,00
INTELMMX 166	235,00
INTELMMX 200	279,00
INTELMMX 233	445,00
iPent. II 233MHz	599,00
iPent. II 266MHz	825,00

Festplatten

AT-BUS 2.5"250MB	159,00
AT-BUS 1,2 GB	246,00
AT-BUS 1,7 GB	281,00
AT-BUS 2,1 GB	325,00
AT-BUS 2,6 GB	350,00
AT-BUS 3,2 GB	386,00
AT-BUS 4,3 GB	440,00
AT-BUS 6,4 GB	589,00
SCSI Contr. ISA	99,00
SCSI Contr. PCI	145,00
ADAPTEC 2940 PCI	359,00

Aufrüstsatz 486er auf iPentium MMX 166 449,00 (Mainboard,Prozessor,-Lüfter)

Monitore

CTX 1765	799,00
CTX 1569	455,00
AOC 15"	450,00

auf alle Monitore 3 Jahre Herstellergarantie

Speicher

8MB PS/2 FP	35,00
8MB PS/2 EDO	29,00
16MB PS/2 FP	72,00
16MB PS/2 EDO	69,00
32MB PS/2 EDO	149,00
SDRAM 16MB	79,00
SDRAM 32MB	135,00
SDRAM 64MB	399,00

CD-ROM

CD-ROM 16*	139,00
CD-ROM 16* SCSI	165,00
CD-ROM 24*	165,00
CD-ROM 24* SCSI	199,00
CD-Brenner incl. Software 2-fach schreiben	649,00
CD-Rohlinge 10 St.	25,00
Caddy für CD-ROM	9,80

Netzwerk

Karte NE2000 kp.	45,00
Karte NE2000 PCI	59,00
HUB 8 Port+BNC	149,00
Abschlußwid. BNC	4,50
Chrimpst. BNC	4,25
Kabel RG58 /m	0,80
Kategor. 5 TP /m	1,25
Konfektionierung möglich	
Patchkabel K.5 2m	19,00

Netzwerk Spieleset für 2*PC (2*Netzwerkkarte, 10m Kabel konf.) 95,00

auf Wunsch Komplettsysteme und Systemumrüstungen Abholung und Anlieferung per UPS

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten
TSUNAMI Computer

Inserentenverzeichnis

1 & 1 Direkt	104,105	Interact by Jöllenbeck	127
Activision	48,49	Joker Verlag	34,37, 111,117
Ari Data	45		
BMG Interactive	55	Magic Line	125
Bomico	25	Matrox	136
CDV	135	Media Publishing	59
Codemasters	77	MicroProse	81
Conitec	53	Okay Soft	125
CUC	13,15	Philip Morris	2
Eidos	94, 95	Psygnosis	7,43
Elsa	63	Ravensburger	31
Endor	71	Software 2000	20,21
Game It!	85	Sunflowers	25
HobbyTronic	39	Tsunami	117

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts

Warhammer: Final Liberation gewinnt
Stefan Lehmann, Magdeburg

Das Heroes of Might & Magic Funpack geht an
Arnold Weiss, Niederneukirchen, Österreich

Die Lords Royal Collection bekommt
Tobias Oemcke, Nerzweiler

Aktuelle 3D-Beschleuniger im Test – Teil 2

Nach den 2D/3D-Kombis in der letzten Ausgabe widmen wir uns diesmal den Spezialisten unter den 3D-Beschleunigern: Im parallelen Einsatz mit dem vorhandenen SVGA-Board erzielen Add-on-Karten Leistungswerte, von denen ihre multifunktionalen Kollegen oft nur träumen können.

Die Spezialisten

Da unsere Testkandidaten rein auf 3D-Beschleunigung spezialisiert sind, beherrschen sie wichtige Disziplinen wie **Transparenz, Z-Buffer, Mip-Mapping usw. aus dem Effeff**. Dafür überlassen sie jedwede 2D-Darstellung der herkömmlichen SVGA-Karte, am Win 95-Desktop wird man von ihrem Vorhandensein also ebensowenig bemerken wie bei einer Partie „Tetris".

Voraussetzungen

Als Basis für den Betrieb eines Add-on-Boards eignet sich grundsätzlich so ziemlich jede Grafikkarte. Zu **Speicherkonflikten** mag es zwischen Exemplaren mit den S3-Chips 868 oder 968 und Voodoo-Turbos kommen. Abhilfe schafft in solchen Fällen meist der 217 KB lange Patch „s3fix", den man sich unter **http://www.3dfx.com/software/download_s3fix.html** gratis aus dem Internet ziehen kann. Unter Umständen hilft aber nur der Austausch gegen eine neuere SVGA-Karte, wie sie der Handel derzeit für weniger als 100 Mark feilbietet. Probleme bereiten darüber hinaus die Matrox-Modelle „Millenium" und „Mystique" beim **Einsatz veralteter Treiber**. Hier genügt ein simples Update auf die aktuellen Versionen.

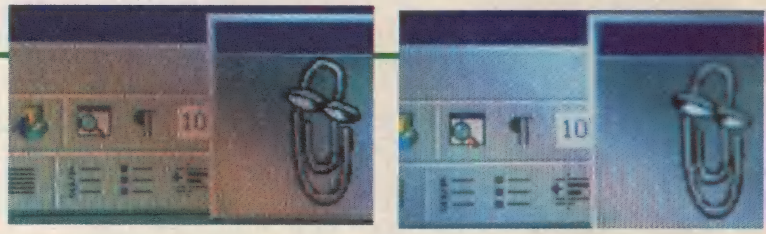
Mehrere 3D-Turbos gleichzeitig

...ermöglichen u.a. den Genuß spezieller Spielversionen für 3Dfx Voodoo *und* NEC PowerVR – allerdings nicht ganz ohne Handarbeit. Da gerät schon mal die 2D-Karte aus dem Takt, und das flimmernde Bild muß durch **manuelle Nachbesserungen an Farbtiefe, Auflösung und Wiederholfrequenz** beruhigt werden. Außerdem kann es vorkommen, daß das Spielprogramm den gewünschten Beschleuniger nicht selbständig anwählt. Sollte es gar den falschen aktivieren, sind Grafikfehler oder Systemabstürze die Folge. Hier bietet sich das gerade mal 42 KB kleine Tool „3dcc.zip" an, welches man beispielsweise auf der Videologic-Homepage **http://www.videologic.com** findet. Nach der Installation genügt dann ein Klick auf die Win 95-Taskleiste, um **jeden im Rechner installierten Beschleuniger manuell zu (de-)aktivieren**.

Selbst der Betrieb eines **Turbo-Trios in einem Rechner** ist möglich. Riva 128- und Verité-Kombikarten etwa vertragen sich durchaus mit Add-ons der Marken Voodoo und PowerVR. Für bestmögliche Leistung und größtmögliche Kompatibilität sollten allerdings die **Treiber stets am aktuellen Stand** gehalten werden: Für sämtliche Karten mit Voodoo-Baustein sind im allgemeinen die Treiber des Herstellers 3Dfx (**http://www.3dfx.com**) oder jene von Diamond (**www.diamond.com**) erste Wahl. PowerVR-Boards hingegen vertragen sich nur mit der Software des jeweiligen Kartenherstellers, wobei Videologic im Vergleich zu Matrox die etwas intensivere Treiberpflege betreibt.

Voodoo 2 & Intel 740

Apropos Pflege: Den **ersten Test eines Add-on-Boards mit 3Dfx´ Voodoo 2-Chip finden Sie auf der folgenden Doppelseite**. Weitere Karten von Herstellern wie Creative Labs, Jazz Multimedia und Orchid folgen. Und auch Intel hat noch ein As im Ärmel: Der **neue Intel 740-Grafikbeschleuniger soll durch ein hervorragendes Preis/Leistungsverhältnis glänzen** und demnächst auf breiter Front in Heim-PCs Einzug halten - ein Bericht ist für die kommende Ausgabe fest eingeplant. (rl)



Links ein reguläres Monitorbild, rechts mit Voodoo-Karte im Rechner: Die Bildschärfe leidet geringfügig, da die Pixel vom SVGA-Board über ein oft mäßiges RGB-Kabel zunächst zum Voodoo-Baustein und erst dann zum Monitor gelangen

Die Testkriterien

Alle 3D-Beschleuniger werden **in einem P266 installiert und unter Win 95 getestet**. Acclaims kommender 3D-Shooter „Forsaken" mißt in einer standardisierten Flugsequenz die durchschnittliche Anzahl der Bilder pro Sekunde (engl. frames per second, fps) unter Direct3D bei einer praxisgerechten **Auflösung von 640 x 480 Pixel in Highcolor**. Je mehr fps, desto flüssiger und gefälliger die Optik: Ab 50 fps ist kein störendes Rucken mehr wahrzunehmen. Als Vergleichswert mögen hier die 63 fps der bisherigen Referenzkarte Diamond Monster 3D mit 3Dfx-Chip dienen. 2D-Benchmarks sowie Praxiseinsätze mit aktueller Spielesoftware vervollständigen den Eindruck.



Eine Sequenz aus dem Demo von „Forsaken" mißt die Leistung unter Direct3D

GUILLEMOT MAXI GAMER 3D

Wie die meisten Add-on-Karten auf 3Dfx-Voodoo-Basis verfügt die Maxi Gamer über 4 MB RAM, belegt einen PCI-Slot und wird über das beiliegende RGB-Kabel extern mit der bisherigen Grafikkarte verbunden. Bildqualität und Tempo sind dann bei Direct3D-Spielen und erst recht bei speziell angepaßten Voodoo-Versionen von allererster Güte: Das „Forsaken"-Demo zählt flüssige 61 fps. Im Testalltag gefiel die Karte durch Zuverlässigkeit und wurde von jedem 3D-beschleunigten Game anstandslos unterstützt.



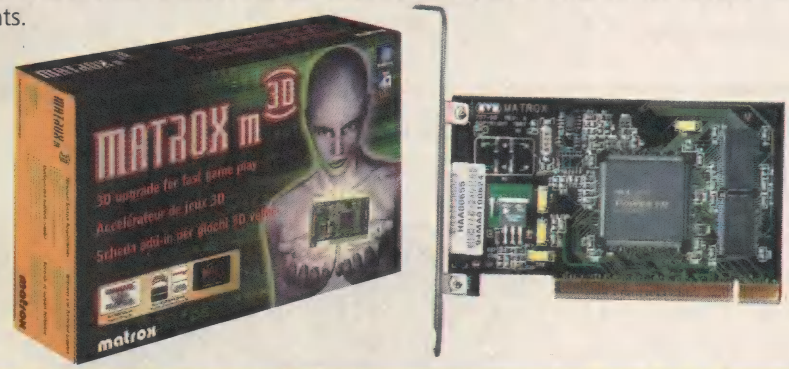
Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 330,– DM ohne Spiel, ca. 360,– DM mit POD
Online-Info: www.guillemot.com

* zuverlässigstes Board im Test
* sehr gute 3D-Leistung auch bei schwacher CPU
* unterstützt Direct3D, OpenGL und 3Dfx-Glide
* guter Support, deutschsprachige Homepage

* externes Verbindungskabel von mäßiger Qualität
* keine Spiele oder Demos anbei

MATROX M 3D

Das gerade mal 12 x 8 cm kleine Kärtchen setzt auf NECs PowerVR PCX2-Baustein, dessen exklusive Grafikeffekte und Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Pixel von immer mehr speziellen Spieleversionen genutzt werden. Die preiswerteste Karte im Test läuft erst ab einem P200 zur Hochform auf: Der „Forsaken"-Check liefert 57 fps, die 3D-Bildqualität ist sehr hoch. Da das Board direkt über den PCI-Slot mit der SVGA-Karte Daten austauscht, ist das Bild stets etwas schärfer als mit Voodoo-Pendants.



Leistung: ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 249,– DM
Online-Info: www.matrox.com

* preiswerteste Karte im Test
* unterstützt Direct3D und NEC-PowerSGL
* Ultim@te Race und 20 Spieledemos im Lieferumfang

* gute 3D-Leistung erst ab einem P200
* weniger spezielle Power VR- als Voodoo-Spiele

MIRO HISCORE 3D

Miros Voodoopriester unterscheidet sich durch zwei Besonderheiten von der 3Dfx-bestückten Konkurrenz: Der TV-Ausgang (Cinch und S-VHS) erlaubt den Anschluß an den Fernseher, und 6 MB RAM finden sich sonst auf keiner Voodoo-Karte. Schneller ist dieses Modell trotzdem nicht („Forsaken" erreicht sehr gute 58 fps), auch die Bildauflösung überschreitet die 3Dfx-typischen 800 x 600 Pixel nicht. Ein paar Spiele nutzen das Plus an RAM zwar für detailliertere Texturen, doch liegt der Karte leider nur eine Demo-CD bei.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 389,– DM
Online-Info: www.miro.de

* einzige Voodoo-Karte mit 6 MB RAM und TV-Anschluß
* sehr gute 3D-Leistung auch bei schwacher CPU
* unterstützt Direct3D, OpenGL und 3Dfx-Glide
* guter Support, deutschsprachige Homepage

* externes Verbindungskabel von mäßiger Qualität
* nur Spieledemos im Lieferumfang

Die erste Voodoo 2-Karte im Test

DIAMOND MONSTER 3D II

Mit dem Vorgängermodell haben Hersteller Diamond und Chiplieferant 3Dfx vor einem Jahr den Weg in die dritte Dimension geebnet, ab Ende März setzt ein Voodoo 2-Baustein in ihrem PC-Grafikturbo der zweiten Generation auf Evolution statt Revolution.

Grundsätzlich

...unterscheidet sich das aktuelle 3D-Monster nicht sehr vom Ahnen: Wieder handelt es sich um ein **reines Add-on-Board**, das ausschließlich der Beschleunigung von dreidimensionaler Bildschirmdarstellung dient. Wieder wird also eine zusätzliche SVGA-Karte vorausgesetzt. Das Helferlein parkt man erneut im PCI-Slot, später soll eine AGP-Variante folgen. Die Kommunikation mit dem SVGA-Kollegen erfolgt wie gewohnt extern über eine kurzes RGB-Kabel, und sogar der Einführungspreis liegt mit **rund 550 Mark** am bekannten Niveau.

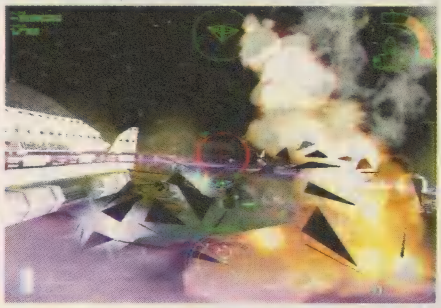
Soviel vorweg: Für das viele Geld erhält man zusätzlich vier Spiele und vor allem 3D-Tempo, wie es vorläufig seinesgleichen sucht. Ob es benötigt wird, steht freilich auf einem anderen Blatt, denn noch ist das Vorgängermodell selbst den anspruchsvollsten Programmen locker gewachsen. Die **Investition lohnt am ehesten für vorausblickende Benutzer eines bislang unbeschleunigten Rechners**; eine bereits vorhandene Voodoo-Karte auszumustern, scheint dagegen verfrüht.

Technisch

...gesehen wird die Monster 3D II **mit 90 Mhz getaktet** und ist schon dadurch flotter als das 55 Mhz schnelle Vorgängermodell. Die Chips ordnen einem 3D-Polygon jetzt zwei Texturen (also z.B. Lackierung plus Lichteffekt oder Nebel) in einem Rutsch zu, wo der alte Baustein noch zwei Schritte benötigte. Sie bearbeiten somit in derselben Zeit zwei- bis dreimal so viele Polygone wie Voodoo 1.

Alle bislang üblichen Features wie bilineares Mipmapping, Transparenz oder Anti-Aliasing werden natürlich nach wie vor unterstützt. Dazu kommen etwas exotischere Kabinettstückchen wie trilineares Mipmapping für höhere Bildqualität oder Bump-Mapping, das einer 3D-Oberfläche räumliche Struktur verleiht.

Außerdem sind nun **8 MB statt 4 MB Speicher auf der Karte** installiert. Darin finden u.a. feiner aufgelöste Texturen Platz, was spieleseitig im Moment noch kaum unterstützt wird. Angekündigte Titel wie etwa „Forsaken" oder „Incoming" sollen von den neuen Möglichkeiten aber schon Gebrauch machen.

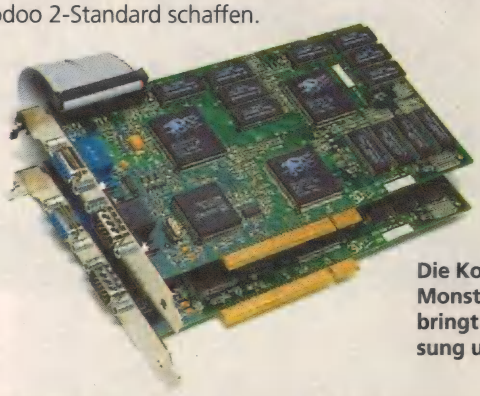


Erst kommende Spiele wie „Incoming" werden die 8 MB Speicherkapazität der Monster 3D II ausreizen

Optisch

...sollte das Plus an Kartenspeicher aber auch bei bisherigen Spielen für eine höhere Auflösung gut sein: Neben den gängigen Varianten von 512 x 384, 640 x 400 oder 640 x 480 Pixel ermöglicht Voodoo 2 **auch 800 x 600 Bildpunkte ohne feststellbare Geschwindigkeitseinbußen**. Theoretisch sind sogar 1024 x 768 Pixel möglich, praktisch wird dazu aber ein zweites Monster 3D II-Board im Rechner benötigt. Weil sich die beiden Karten dann durch ein Scan Line Interleaving (SLI) genanntes Verfahren die Arbeit teilen, wird das 3D-Tempo so nochmals effektiv verdoppelt.

Software, die am Win 95-Desktop in einem Fenster läuft, bleibt von alldem freilich unbeeindruckt: **Auch die Monster 3D II beschleunigt ausschließlich das 3D-Vollbild**. Abhilfe soll hier in Kürze der Banshee-Baustein auf einer 2D/3D-Kombikarte nach Voodoo 2-Standard schaffen.



Die Kopplung zweier Monster 3D II-Karten bringt höhere Bildauflösung und mehr Tempo

Praktisch

...wollten im Test nur einige Voodoo-Spiele der ersten Stunde („Tomb Raider", „Formel 1") nicht auf allen Rechnern mit dem neuen Chipset zusammenarbeiten, doch mag das an unseren Betatreibern gelegen haben – zudem sind zwischenzeitlich wohl bereits allerlei Patches verfügbar. Ansonsten wurde die Karte stets anstandslos unterstützt und lieferte durchweg überzeugende Resultate.

Als große Hilfe im praktischen Betrieb erwies sich das vielseitige Optionsmenü, wo auch der zusätzliche Kartenspeicher zugunsten der Kompatibilität mit älteren Games abgeschaltet werden kann. Gleiches gilt für die Direct3D-Fähigkeit, wodurch sich indirekt ein zweiter Grafikbeschleuniger (falls vorhanden) aktivieren läßt. Außerdem darf der User zwischen zusätzlichem Tempo oder höherwertigen Schattierungs- bzw. Filter-Methoden wählen. (rl)



Nur ein paar ältere Voodoo-Spiele wie „Formel 1" erwiesen sich im Test als inkompatibel zum Voodoo 2-Chipsatz, doch sollten Patches und neue Treiber hier Abhilfe schaffen

Achtung: Vorserie

Zum Test lag uns ein **Betamuster der Karte** vor, das noch nicht in allen Punkten dem Serienzustand entsprach. So waren die Schaltkreise hier mit 83 Mhz getaktet, wo die Endversion 90 Mhz aufweisen wird. Die Beta-Treiber aus 3Dfx-Produktion arbeiteten stabil und wurden von nahezu jedem Voodoo- oder Direct3D-tauglichen Game erkannt, reizen die Hardware aber noch nicht vollständig aus. Wie damals beim Vorgänger ist also damit zu rechnen, daß **die volle Performance erst einige Monate nach der Markteinführung** anliegt. Aktualisierte Treiber werden kostenlos via Internet und Cover-CD verbreitet, sind aber vermutlich nicht zu Voodoo 2-Boards anderer Hersteller kompatibel.



Direktvergleich: Voodoo 1 und 2

Standardtest:
Acclaims **Forsaken** führt einen automatischen Rundflug durch Direct3D-Tunnels aus und mißt dabei die durchschnittliche Bildwiederholrate bei abgeschalteter Refresh-Synchronisation an einem P2/266 mit 64 MB RAM

Monster 3D: 62 fps **Monster 3D II: 153 fps**

Praxistest Direct3D:
Ein manueller Flug durch die erste Mission des technisch anspruchsvollen Psygnosis-Shooters **G-Police**. Der Test beurteilt die durchschnittliche Bildwiederholrate in einer vollwertigen Spielsituation

Monster 3D: 29 fps **Monster 3D II: 48 fps**

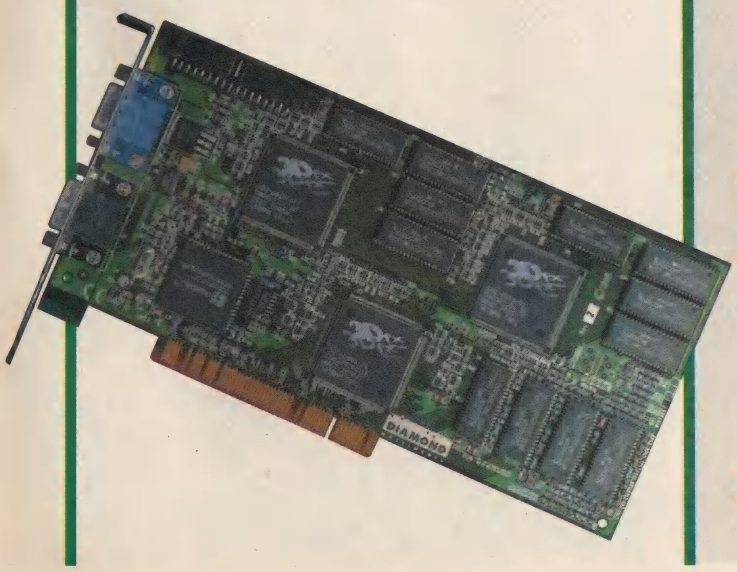
Praxistest 3Dfx:
Acclaims **Turok** nutzt den Voodoo-Baustein ohne Umwege über Direct3D. Beim automatischen Marsch durch einen Demo-Abschnitt (Auflösung hier und bei den anderen Tests: 640 x 480 Pixel, 16 Bit Farbtiefe) wird die Bildwiederholrate ermittelt

Monster 3D: 44 fps **Monster 3D II: 79 fps**

Benchmarktest:
VNUs Benchmark **Final Reality** hebt in einer futuristischen Skyline ab. Parallel zum Tempo ermittelt das Tool dabei, welche der in Direct3D implementierten Grafikfeatures die Beschleunigerhardware unterstützt.

Monster 3D: 43 fps, 95% aller Direct3D-Features erreichbar, sehr gute Bildqualität
Monster 3D II: 49 fps, 100% aller Direct3D-Features erreichbar, optimale Bildqualität

DIAMOND MONSTER 3D II



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 549,– DM
Online-Info: www.diamondmm.com

- extrem gute 3D-Leistung auch bei schwacher CPU
- kompatibel zu existierender Voodoo- und Direct3D-Software
- unterstützt Direct3D, OpenGL und 3Dfx-Glide
- vielfältiges Optionsmenü erleichtert die Bedienung
- Parallelbetrieb zweier Monster 3D II-Boards möglich
- Vollversionen von „Heavy Gear", „Interstate '76", „Need for Speed 2 SE" und „Tomb Raider 2" sowie Demos („Daikatana", „Final Fantasy 7", „JSF") im Lieferumfang enthalten

- relativ hoher Preis
- leicht unscharfe Darstellung des Win 95-Desktop
- ältere Voodoo-Games vorläufig teils nicht lauffähig

O Konsole mio!

Teil 3: Welches System für welchen Spieler?

Spielkonsolen sind preiswert, leicht zu bedienen, immun gegen Systemabstürze und begnügen sich über Jahre hinweg mit derselben Hardware – hält sich etwa deshalb so hartnäckig ihr Negativimage als Kinderspielzeug?

Alternative oder sinnvolle Ergänzung?

Vom täglichen Schreibkram über Bildbearbeitung bis zum Internetzugang gibt es viele Gründe für den Kauf eines PCs. Für die Anschaffung einer Konsole hingegen nur einen einzigen: Spiele. Aus dieser Spezialisierung ergeben sich natürlich Vorteile, insbesondere bezüglich der Kosten. Während sich die Preise für Software nämlich überwiegend auf dem PC-üblichen Niveau bewegen, liegen die empfohlenen Verkaufspreise für Sony Playstation, Sega Saturn und Nintendo 64 selbst durch die Bank bei 299,– DM – für den PC kostet bereits eine 3D-Karte mehr.
Eine Alternative zum „Vollwertrechner" sind Konsolen also selbst für Spieler nur eingeschränkt, doch als Ergänzung bieten sie viel fürs Geld. Neben Mainstream-Titeln wie etwa „Command & Conquer 2", „Baphomets Fluch 2" oder teils indizierten 3D-Shootern haben da gerade die CD-Plattformen Playstation und Saturn ein paar feine Spezialitäten auf Lager – um die es nun im abschließenden Teil drei unseres großen Konsolen-Specials gehen soll.

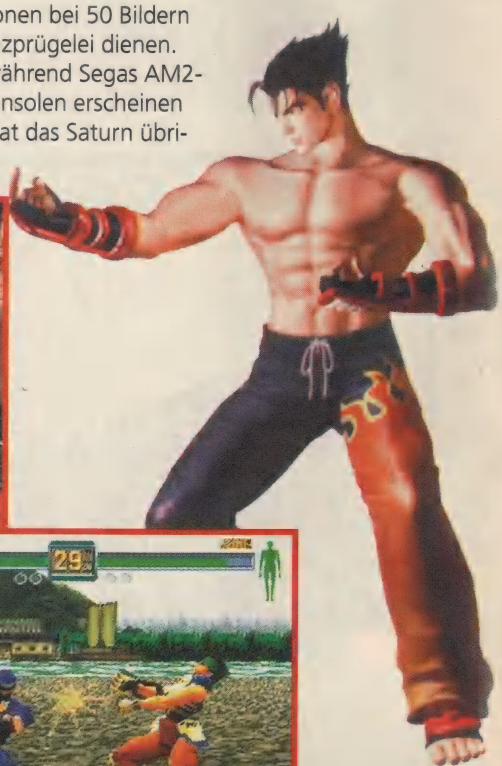


Verspielte Kraftpakete aus Japan für unter 300 Mark: Sony Playstation, Sega Saturn und Nintendo 64

Beat'em ups

In diesem Genre sorgen originalgetreue Spielhallenadaptionen mit flüssigen Vektoranimationen bei 50 Bildern pro Sekunde für echtes Arcade-Feeling – nur das N64 kann bislang noch mit keiner Referenzprügelei dienen. Demgegenüber hat Sony mit Hauslieferant Namco einen Qualitätsgaranten an der Hand, während Segas AM2-Team die „Virtua Fighter"-Serie auch am Saturn zum Maßstab machte. Für diese beiden Konsolen erscheinen auch regelmäßig Umsetzungen erfolgreicher 2D-Kampfspiele von Capcom und SNK. Hier hat das Saturn übrigens in bezug auf Auswahl und technische Umsetzung die Nase vorne.







Top-Titel

Playstation
Soulblade (Namco)
Street Fighter EX plus Alpha (Capcom)
Tekken 2 (Namco)
angekündigt:
Bushido Blade (Square)
Tekken 3 (Namco)

Saturn
Fighters Megamix (Sega)
Street Fighter Alpha 2 (Capcom)
The King of Fighters '95 (SNK)
Virtua Fighter 2 (Sega)
angekündigt:
X-Men vs. Street Fighter (Capcom)

Nintendo 64
angekündigt:
Fighters Destiny (Imagineer)

Rennspiele

Für jede der drei „Next-Generation-Konsolen" war von Anfang an ein Referenzspiel dieses Genres erhältlich: „Ridge Racer" für die Playstation, „Daytona USA" für das Saturn und „Wave Race 64" für das N64. Obwohl sich alle diese Titel nach wie vor sehen lassen können, gibt es inzwischen (wie am PC auch) eine ganze Flut hochklassiger Rennspiele aus den verschiedensten Szenarien: Ob Stockcar oder F1-Bolide, Rennboot, Jet Bike oder SF-Gleiter, es findet sich für jeden Geschmack etwas. Lediglich für Segas Saturn ist der Support von Drittanbietern hier eher schwach.

Top-Titel

Playstation
Formel 1 '97 (Psygnosis)
Rage Racer (Namco)
Rapid Racer (Sony)
V-Rally (Infogrames)
angekündigt:
Jet Rider 2 (Sony)

Saturn
ManxTT SuperBike
Sega Rally
Sega Touring Car Championship
Sonic R

Nintendo 64
Automobili Lamborghini (Titus)
Diddy Kong Racing (Nintendo)
Extreme G (Acclaim)



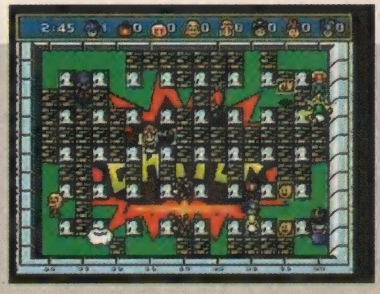


Spaß für die ganze Familie

Ein Hauptvorteil vieler Konsolenspiele ist ihre Familienverträglichkeit: Für jedes System gibt es eine reiche Auswahl an niedlichen und farbenfrohen Games aus den verschiedensten Genres, die sich zum Teil auch **gegen- und miteinander spielen** lassen. Das N64 weist dabei von Haus aus vier Joypad-Anschlüsse auf, für die Konkurrenz sind preisgünstige Verteilerbuchsen (ab ca. 69,– DM) erhältlich.



„Diddy Kong Racing" bietet am Nintendo 64 kunterbunten Rennspaß für vier



Bei „Saturn Bomberman" beharken sich bis zu zehn Spieler gleichzeitig

Die Qual der Wahl

Natürlich haben wir das Angebot an konsolidierten Highlights hier nur gestreift, denn auch **Shoot'em ups**, **Actionabenteuer** und **Rollenspiele** sind u.a. für alle drei Geräte erhältlich. Allerdings werden diese Gattungen bei der Lokalisierung für den deutschen Markt noch immer stiefmütterlich behandelt – scheinbar vermutet man in den Marketingetagen hauptsächlich Fans von Prügel-, Renn- und Strategiespielen im hiesigen Publikum.
Wer sich jetzt für eine Konsole als Zweitentertainer interessiert, dem wollen wir zum guten Schluß die Wahl erleichtern: Die derzeitige Nummer 1 ist wohl die Playstation mit überragendem Titelangebot und gesichertem Softwaresupport. Segas Saturn wird dagegen von international schwankendem Spielenachschub und der frühen Ankündigung eines Nachfolgers (Arbeitstitel: Katana) für Mitte 1999 ein wenig überschattet. Und das Nintendo 64 hat sich auch ein Jahr nach seiner Markteinführung noch nicht recht durchsetzen können: Was nützen schicke 64 Bit, wenn es wegen überholter Cartridge-Technologie kaum neue und zudem nur relativ teure Spiele gibt? (mz)

Stimmen aus der Branche

Marc Trennheuser, Electronic Arts
Im Grunde bin ich ein PC-Zocker, aber durch meine Arbeit bei EA habe ich die Vorzüge der Konsolen kennengelernt. Derzeit spiele ich „Time Crisis" auf der Playstation, „FIFA 98" auf dem N64 und „Wing Commander Prophecy" auf dem PC. Ich suche mir eben die Sahnestückchen für die jeweilige Maschine heraus!



Reza Abdolali, Virgin
Virgin Interactive wird auch 1998 vorrangig Spiele für PC und Playstation entwickeln – ob dagegen in absehbarer Zeit N64-Titel von uns erscheinen werden, ist noch offen. Privat unterhalten mich Spiele auf allen Plattformen, solange sie zum Renn-, Sport- oder Action-Genre zählen.





Leserbriefe



Die Bonner Jugendschützer haben mal wieder durchgegriffen, und eine ganze Branche ist erschüttert: War die Indizierung von id-Softwares jüngstem 3D-Aktionisten etwa nicht zu erwarten? War sie etwa gar ungerecht?! Postsäcke zum Thema ließen in den letzten Wochen den Verlagsboden erbeben...

BEBEN: RICHTERSKALA 1

Mir hat in der Ausgabe 2/98 besonders der Artikel zum neuen id-Shooter gefallen, da Ihr als einzige mir bekannte Computerzeitschrift dieses Spiel überhaupt getestet habt. Aber warum ist die BPjS in Deutschland so hart, wenn die hierzulande verbotenen Spiele in Amerika ja auch erlaubt sind? Und warum schreiben Spielemagazine in ihren Redaktionscharts „indiziert" oder nennen ihre Favoriten bei verballhornten Namen? Ist etwa schon die bloße Nennung der Titel verboten?
Christian Kroll, Gartenstr. 63, 72666 Neckartailfingen

Zunächst einmal sind hierzulande indizierte Spiele nicht im eigentlichen Sinne „verboten", sondern dürfen nur noch Volljährigen zugänglich gemacht werden. Das schließt eine Bewerbung natürlich von vornherein aus, wobei dieser Begriff vom Gesetzgeber leider nicht klar definiert ist. Ein Jubeltest mit Hit von einem Fachmagazin würde wohl darunter fallen, eine öffentliche Benennung als Favorit der Redaktion in jedem Fall. Der „Spiegel" beispielsweise darf jedoch „quaken", was er will, da die allgemeine Presse hier größere Freiräume genießt als eine einschlägige Publikation. Ob richtig oder falsch, traurig oder nicht, so sieht es nun mal aus.

BEBEN: RICHTERSKALA 2

Ich muß mich an dieser Stelle zu Ihrem Testbericht des aktuellsten Index-Kandidaten äußern: Die Einstellung der Redaktion hat sich in meinen Augen sehr zum Negativen verändert! Ich erinnere mich, daß Sie es vor ein paar Jahren noch nicht gewagt haben, den kultigen 3D-Shootern von id-Software wegen übermäßiger Brutalität die Bewertung zu verweigern. Recht so, denn wenn man es genau betrachtet, tanzt da eben doch nur eine Masse unterschiedlich kolorierter Bildschirmpunkte über den Monitor. Außerdem fragt man sich, weshalb sich die Gesetze in einem (beinahe) geeinten Europa derartig voneinander unterscheiden, daß die Altersempfehlung in Großbritannien gleich drei Jahre unter der hierzulande von der BPjS „verhängten" liegt?
Anonyme Zuschrift

Daß wir von einem geeinten Europa noch sehr viel weiter als nur ein paar Jugendschutzparagraphen entfernt sind, sollte eigentlich bekannt sein – daß in England traditionell ein anderes Verständnis von „Gewaltverherrlichung" vorherrscht als hierzulande, ebenfalls. Dito, daß unsere Redaktion schon lange Zeit davon absieht, die Motivation bei moralisch wie juristisch derart fragwürdigen Spielen zu bewerten. Das sollte auch in Ihrem Sinne sein, da die einzig tragbare Alternative in einem Testboykott bestünde.

BEBEN: RICHTERSKALA 3

An die Moralapostel des PC Joker: Als ich meinen Kiosk nach der Ausgabe 2/98 absuchte (dessen Cover samt inkriminiertem Spieltitel ich kurz zuvor noch gesehen hatte), teilte mir dessen Besitzer mit, daß einige Zeitschriften wegen jugendgefährdendem Inhalt vom Verlag zurückgenommen wurden. Darunter war auch der PC Joker. Warum gebt Ihr also nicht gleich Spielspaß und Motivation an, wenn Euer Mag dann eh zurückgezogen wird? Und was ist das überhaupt für eine Zeitschrift, die ihren Lesern Informationen vorenthält? Schließlich machen es Eure Kollegen doch vor, DIE verzichten nicht auf Gesamtwertungen!
Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

Mann, Du bist aber in jeder Beziehung falsch informiert: Zum einen hat es nur ein einziges anderes deutsches Magazin gewagt, das fragliche Spiel zu testen. Zum anderen mußte just dieses Heft wegen seines unkritischen Artikels zurückgezogen werden – unseres hingegen nicht, da vom Anwalt des deutschen Pressegrossistenverbandes festgestellt wurde, daß unsere differenzierte Auseinandersetzung mit dem heiklen Thema wohl kaum als Werbung ausgelegt werden kann! Tatsächlich hat denn auch nur ein einziger Grossist den Februar-Joker quasi in vorauseilendem Gehorsam aus den Kioskregalen geholt. Pech, daß es wohl gerade der für Dein Wohngebiet zuständige war...

BEBEN: RICHTERSKALA 4

Als ich das Interview mit Herrn Dlugaiczyk in der Ausgabe 2/98 las, wollte ich meinen Augen nicht trauen: Daß der aktuelle id-Knaller gewaltverherrlichend ist, lasse ich ja noch durchgehen – ihm aber vorzuwerfen, er würde die Menschenwürde verletzen, finde ich reichlich absurd! Okay, die BPjS definiert den Begriff „Mensch" als „humanoides Wesen, das über Kopf, zwei Arme und Beine verfügt". Laut Brockhaus besteht ein Arm aber immerhin aus Ober- und Unterarm sowie einer Hand, und im ganzen Spiel gibt es keinen Gegner, der so vollständig ausgebildet ist. Anscheinend zählen damit auch körperlich Behinderte, denen z.B. ein Arm fehlt, nicht mehr zur menschlichen Rasse, oder?
Jonas Grosch, Adresse liegt der Redaktion vor

Ob die Entscheidungen der BPjS und der USK (deren Vorsitzender Thomas Dlugaiczyk ist) Hand und Fuß haben, darüber kann man sicher geteilter Meinung sein – nicht aber über ihre Auswirkungen: Sollte Werbung für ein indiziertes Programm in einem Magazin festgestellt werden, macht sich jeder Händler strafbar, der es nicht aus dem Sortiment nimmt! Dem Verlag entgehen daher die Umsätze, zudem wollen viele Groß- und Einzelhändler später das vermeintliche „Schmuddelblatt" gar nicht mehr anbieten. Das mag für kleinere Verlage durchaus den finanziellen Ruin bedeuten!

BEBEN: RICHTERSKALA 5

Als ich das Heft 2/98 durchlas, war ich zunächst sehr angetan von der differenzierten sowie distanzierten Besprechung der beiden jüngsten Gewaltspiele. Daß aber in derselben Ausgabe für eben jene Spiele Cheats abgedruckt werden, für die auch noch jemand Geld bekommt, will mir nicht so recht in den Kopf. Das ist weder glaubwürdig noch konsequent und läßt die vorangegangene Distanzierung als vordergründige Heuchelei Eurerseits erscheinen.
Thomas Zirnbauer, Adresse liegt der Redaktion vor

Diese Diskrepanz ist auch hier im Hause aufgefallen, leider erst nachträglich. Jedenfalls mußte der für den Lösungsteil zuständige Redakteur lange Diskussionen über sich ergehen lassen – mit dem Ergebnis, daß zukünftig auf Tips zu Spielen ohne Motivationsnote verzichtet wird. Weia, ich sehe die Protestbriefe auf diese Entscheidung schon meterhoch auf meinem Schreibtisch...

NACHBEBEN

Also, erst mal ein großes Kompliment an Euch: Ich lese den Joker schon seit gut einem Jahr, und mir ist wenig Negatives aufgefallen! Aber bei dem Test zum neuesten 3D-Kerker von id-Software ist mir dann doch der Kragen um die Oh-

ren getanzt. Ich persönlich bin zwar auch der Meinung, daß so ein Spiel den Index zieren sollte, aber wenn es gegen die „Menschenrechte" verstößt, Computergegner zu meucheln, müßte man (fast) alle Spiele indizieren. Oder was passiert mit den „armen" Schildkröten in Super Mario, wenn man ihnen auf dem Kopf herumtanzt?
Jetzt hab' ich noch'n paar Fragen an Euch:
1) Wann wird Ghost Chefredakteur?
2) Warum heißt Eure Zeitschrift noch „PC Joker" und nicht „PC Ghost", da es ja keinen Joker mehr gibt?
3) Wie kriegt Ihr das hin, daß Euer Mag nur DM 8,50 kostet?
Name und Adresse liegen der Redaktion vor

Davon abgesehen, daß Marios Kröten trotz vier Extremitäten und einem Kopf selbst bei der BPjS nicht als Menschen durchgehen dürften, bin ich geneigt, Deine Ansicht zu teilen. Wenn auch aus anderen Gründen: Wer Diskriminierung, Folter und ähnliche Menschenrechtsverletzungen verbal mit „nur" etwas blutrünstigen Computergames gleichsetzt, macht sich womöglich der Verharmlosung schuldig. Nun aber zu Deinen Fragen:
1) Mir doch egal, wer unter mir Chefredakteur ist!
2) Gute Frage. Und vor allem: Warum heißt die ganze Firma eigentlich noch Joker Verlag?
3) Mit viel Mühe und wenig Gehalt!

FRAGEN SIE FRAU GHOST

Da der Anteil der weiblichen Leser erfahrungsgemäß eher gering ausfallen sollte, nutze ich die Gelegenheit, um mal eines klarzustellen: Wer hat eigentlich das Macho-Gerücht aufgebracht, „der" Ghost sei ein Mann, hä? Nur weil es zufällig laut Lexikon keine „Geistin" gibt, ist es ja kein Grund anzunehmen, daß die liebe Frau Gott das Ektoplasma nur an verstorbene Männer (oder männliche Comic-Geister) verteilt, oder? Also, Ghost, rück's raus: Männchen oder Weibchen?
Simone Niederreiner, Adresse liegt der Redaktion vor

Ein wahrer Macho läßt sich doch nicht unter den Rock blicken! Jetzt schlauer?

VON STRATEGIE ÜBER-ROLLT

Wann bequemen sich die Hersteller mal wieder dazu, ein wirklich gutes Rollenspiel auf den Markt zu werfen? Statt dessen werden die Geschäfte mit diesen unsäglich öden Echtzeitstrategien überschwemmt! Denn wenn wir mal ehrlich sind, dann war auch „Diablo" kein Rollenspiel reinsten Wassers, sondern „nur" ein actionlastiger Kerkerbesuch im Fantasy-Look. Sterben Rollenspiele also aus? Gibt es einen Gott? Kennt jemand die tiefere Bedeutung von Schokoladenpudding? So viele Fragen, so wenig Antworten…
Erwin Schlotter, Adresse liegt der Redaktion vor

Gute Nachrichten: Es gibt einen Gott, und er mag Schokopudding! Anders gesagt, darfst Du Dich anhand unseres Previews in dieser Ausgabe schon mal auf „Final Fantasy 7" freuen. Und vielleicht läutet dieses Großereignis ja ein Revival Deines derzeit so unterrepräsentierten Lieblingsgenres ein?

ISDN = ICH SEH' DA NIX

Ich lese den PC Joker nun schon seit der ersten Ausgabe, das Heft ist stets mit der Zeit gegangen und ich war immer aktuell und gut informiert. Daher könnt Ihr mir vielleicht bei meinem Anliegen helfen: Da die Zahl der europäischen Spieler von „Ultima Online" ja stetig wächst, sollte doch nun endlich auch mal ein europäischer Server her! Denn die Verbindungen nach Amerika sind erstens lahm und zweitens überlastet, egal ob nun mit oder ohne ISDN-Leitung. Diverse Unterschriftensammlungen im Internet brachten leider bislang keinen Erfolg – jetzt ruhen meine Hoffnungen auf Euch.
PS: Habe ich Dich nicht schon mal in der Nähe der Stadt Vesper als Geist durch Ultima Online spuken sehen?
Matthias Kirsch, E-Mail: matthias.kirsch@berlin1.netsurf.de

Zwar verhandeln wir gerade mit den Jungs von „Stadtnet" über die Einrichtung deutscher Spieleserver in allen Großstädten, bloß dürfte Dir das wenig nützen: Origin versteht sich nun mal als amerikani-

Tel. 09674-1279
Fax 09674-1294
Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding
Okaysoft@T-online.de
http://www.okaysoft.de

Bestseller
1 Ultima Online 92,90
2 Grand Theft Auto DV 61,90
3 Wing Commander 5 DV 72,90
4 FiFa'98 WM Qual. DV 72,90
5 Lords of Magic DV 66,90
6 Diablo Hellfire 35,90
7 Age Empire DV 84,90
8 Anno 1602 * DV 71,90
9 Gold Games II DV 39,90
10 Balance of Power 42,90

Das komplette Angebot im WWW:
http://www.okaysoft.de
meist täglich aktualisiert mit Neuheiten, Sonderpreisen, und was uns so einfällt!
* Vorbestellungen erwünscht: ausgeliefert wird am Tag des Eintreffens!: schneller gehts kaum noch!

Hardware - Empfehlungen
Thrustm. Formel 1 Racing Wheel 239,-
Gravis Gamepad pro 55,-
Sidewinder Gamepad 89,-
Sidewinder- Force Feedback pro 249,-
Orchid Righteous 3D m.Spielen 359,-
Diamond Monster 3D - Bulk 359,-
Diamond Viper 4MB bulk 379,-
MAXI Gamer 3D FX & POD 319,-
miro Highscore 6MB 365,-
TEAC Speedmaster 32- fach 205,-
Toshiba XM-6202B 32-fach 215,-

Low Budget
3D Lemmings 26,90
AH 64D Longbow * 29,90
Albion * 26,90
ATF Classic * 29,90
Baphomets Fluch 21,90
Battle Isle 3 * 26,90
Bundesl. Man. Hattrick 29,90
Caesar II 38,90
Civilization II 38,90
Der Planer Total (1&2) 27,90
Destruction Derby 2 26,90
Discworld 2 25,90
Gabriel Knight 2 33,90
Indiana Jones 3 & 4 26,90
KKND Classic * 29,90
Larry 7 38,90
Lemmings 1-3 26,90
Mad TV 1 & 2 27,90
Master of Orion 2 25,00
Police Quest SWAT 29,90
Privateer 2 29,90
Rätsel des Meister Lu 23,00
Road Rash 29,90
Schleichfahrt 35,90
Simon 1 & 2 23,90
Super EF 2000 27,90
Syndicate Wars * 29,90
Ultima 8 29,90
US Navy Fighter 97 * 29,90
Wing Commander 4 * 37,90
Worms United 25,00

PlayStation:
FiFa 98 WM-Qual. 79,90
TOCA Touring Car Ch. 82,90
Nightmare Creatures 82,90

NINTENDO 64:
Golden Eye 124,90
FiFa 98 125,90
Mario Kart 64 87,90

3 MEGA GAMES -Science Fiction -Simulation je 68.90

Auszug aus unserem Lieferprogramm. Komplettliste kostenlos

Abe's Oddysee DV 79,90
Addiction Pinball * DV 57,90
AH-64D Longbow 2 DV 72,90
Alien Intelligence * a.A.
Anno 1602 * DV 71,90
Anstoss 2 DV 69,90
- Verlängerung * DV 28,90
Atlantis Deluxe * DV 77,90
Baldurs Gate * a.A.
Balls of Steel * DA 69,90
Baphomets Fluch 2 DV 71,90
Battlespire * 72,90
Battlezone * DV 73,90
Beast Wars * 75,90
Bling 2 * DV 67,90
Buccaneer DA 67,90
Bug Riders * DA 71,90
Bundesliga WIN 95 * DV 62,90
C & C 2- Das Kombinat* DV 91,90
Carmageddon-F. z.Hölle - Splat Pack DA 29,90
Civ. 2 - Fantastic World DV 38,90
Civil War General 2 * DV 64,90
Close Combat 2 DV 85,90
Colin McRae World Rally * a.A.
Combat Chess DV 63,90
Croc * DA 73,90
D-Sat 2.0 DV 37,90
Dark Reign DV 79,90
Days of Oblivion * DA a.A.
Demonworld DV 67,90
Der Industriegigant DV 68,90
Descent t. Undermount.* DV 82,90
Die Siedler 2 Gold Ed. DV 69,90
Die Versuchung * DV 71,90
Dune 2000 * DV 72,90
Dungeon Keeper Gold * DV 75,90
Dunkle Manöver * DV 69,90
Eastern Front DA 75,90
Elder Sc.: Red Guard * DA 73,90
Fallout * DV 75,90
F 1 Racing Simulation DV 71,90
F 22 Raptor DA 72,90
Falcon 4.0 * DV 71,90
Final Fantasy VII * DV a.A.
Final Libertation * a.A.
First Contact * a.A.
Flight Unlimited 2 * 78,90
Flight Simulator 98 DV 105,90
Flying Nightmares 2 * 64,90
Flying Saucer * DV 65,90
Formel 1 '97 * DV 76,90
Forsaken * DV a.A.
G-Police DV 85,90
Game, Net & Match * DV 69,90
Grand Prix Legends * a.A.
Heavy Gear DV 73,90
Hugo 6 * DV 61,90
I-War DV 74,90
Incubation -Mission * DV 33,90
Interstate 76- Nitro R.* DA 44,90
Jedi Knight DA 79,90
- Mysteries of the Sith * 37,90
Journeyman Project 3* DV 71,90
KKND Extreme DV 59,90
Klingon Honor Guard * a.A.
Lands of Lore 2 DV 73,90
Lifeforce Tenka 69,90
Lost Bronx * DV 73,90
Lula Inside 29,90
M 1 Tank Platoon 2 * DV 71,90
Malice DA 37,90
MAX 2 * DV 79,90
Maximum Force DA 75,90
Mechwarrior III * a.A.
Micro Machines V3 * a.A.
Might & Magic 6 * DV 71,90
Monopoly WM Edition * DV 72,90
Myth-Kreuzzug i.Ungew. DV 79,90
NBA Action 98 DV 53,90
NBA live '98 DV 72,90
NHL live '98 DV 72,90
NHL Powerplay 98 * 75,90
N.I.C.E. 2 * DV 67,90
Nightmare Creatures * a.A.
Pandemonium 2 a.A.
Panzer General 3D DV 67,90
Pax Imperia 2 DV 71,90
Perry Rhodan-Operat.* DV 68,90
Pro Pilot * DV 75,90
Quest for Glory 5 * a.A.
Rebellion * DA 72,90
Red Baron 2 * DV 65,90
Rent a Hero * DV 72,90
Rising Lands DV 69,90
Riven DV 71,90
Secret of Vulcan Fury * a.A.
SEGA Touring Car Ch. DV 59,90
Sensible Soccer 2000 * DV 79,90
Seven Kingdoms DV 74,90
Shadow Master * DA 63,90
Shanghai Dynasty * DV 44,90
Soccer Nation * DV 63,90
Soldiers at War * a.A.
Starcraft * DV 79,90
Starfleet Academy. DV 75,90
Starship Titanic * DA 68,90
Streets of Sim City * DV 75,90
-Suckin'Grits On Route 66 39,90
Syyrah - Warp Hunter 37,90
Test Drive 4 DV 72,90
TFX 3: F22 ADF DV 75,90
Titanic DV 39,90
TOCA Touring Car Ch. DA 73,90
Tomb Raider 2 DV 78,90
Total Annihilation DV 74,90
Turok DV 75,90
Twisted Metal 2 * a.A.
Ubik * DV 72,90
Ultima Collection * EV 75,90
Ultima Online 92,90
Ultimate Race Pro * DV 71,90
Unreal * DA 74,90
Uprising DV 71,90
Warham. 2 Dark Om.* DV 68,90
Warlords 3 DV 71,90
War Wind 2 * DV 69,90
Wizardry 8 * a.A.
Worms 2 71,90
X-Com Interceptor * a.A.
Z- Expansion Pack * DV 32,90
Zork: Der Großinquis. DV 73,90

Änderungen vorbehalten! Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft, Abholung n. Vereinbarung. VERSANDKOSTEN: Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50, Nachnahme (+3,-Zkgeb.) DM 9,90, Ausland ab 14,-
ab DM 250,- Lieferwert versandkostenfrei!
Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15. Sa. 9:00 - 13:00 Uhr
SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr
Service seit 1989
Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert * Versand im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case. * Preisänderungen gehen wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info * Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

KOMPLETTLÖSUNGEN
9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *350* verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Ace Ventura & I have no mouth
Albion
Alien Incident & Mutation of JB
Alien Trilogy
Amber & Neverhood
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Bazooka Sue
Betrayal at Antara
Blade Runner & Net:Zone
Castlevania (Playstation)
Cheatbuch (PC) - 14.80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Crusader: No Regret
'D' & Evocation
Daggerfall
Dark Colony
Dark Earth
Dark Reign
Death Gate
Der vergessene Gott & Obsidian
Diablo
Discworld 1 & 2
Dogday & Men in Black
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Evidence & Star Trek: Generat.
Excalibur 2555
Exhumed (PC & Playstation)
Final Fantasy VII (Playstation)
Floyd
Frankenstein
Gabriel Knight 1 oder 2
Golden Gate Killer & Elk Moon
Harvest of Souls (Shivers 2)
I have no mouth & Ace Ventura
Indiana Jones 3 & 4
Incubation
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
Jewels of the Oracle
King's Field (Playstation)
King's Quest 5 & 6 oder 7
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
MDK
Men in Black & Dogday
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightmare Creatures
Obsidian & der vergessene Gott
Opera Fatal & Last Express
Orion Burger & Bud Tucker
Outlaws
Overblood (Playstation)
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 & 2
Pilgrim & Titanic
Rätsel des Master Lu
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil (PC & Playstation)
Ripper
Riven
Sam und Max & Vollgas
Safecracker & Atlantis
Shivers 1
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 1
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Suikoden (Playstation)
Superspy & Versailles 1685
Synergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
The Note (Playstation)
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Toonstruck
Total Annihilation
Turok (PC & N64)
Ultima (7, 8, oder Underworld)
Vandal Hearts (Playstation)
Versailles 1685 & Superspy
Vollgas & Sam und Max
Wing Commander: Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit über 100 Lösungen und über 1000 Cheats für nur 29,95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur **9,95 DM** plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Inh.: Markus Müller
Ladenverkauf
Provinzstr. 60
13409 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herbortg. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de

sche Firma. Doch werde ich Dein Anliegen gerne weiterleiten, sobald ich bei meinem nächsten Besuch in Britannia mal zufällig Lord British über den Weg spu(c)ke.

COMMANDER ANS TELEFON: BABYLON

Erst mal möchte ich Euch sagen, daß Ihr die mit Abstand beste Zeitschrift für PC-Spieler seid. Dann möchte ich als eingefleischter Fan von Science-fiction und „Wing Commander" mal was los werden: Als ich die Story von „Prophecy" durchlas, wäre ich beinahe rückwärts vom Stuhl gefallen – da hat Origin doch fast 1:1 bei der TV-Kultserie „Babylon 5" abgekupfert! Gameplay und Grafik sind natürlich mal wieder super, aber dieses Plagiat trübt den Spielspaß doch enorm. Ein Chris Roberts hätte das zu seiner Zeit nicht nötig gehabt...
Martin Weißeno, E-Mail: M.Weisseno@tu-bs.de

Nun mal langsam mit den jungen Aliens: Die neuen Feinde, mit denen es die Mannen um Christopher Blair in „Wing Commander V" zu tun bekommen, mögen zwar gewisse Ähnlichkeiten mit den ominösen Schatten aus „Babylon 5" aufweisen, aber damit erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten doch auch schon weitgehend. Klar, Raumstation bleibt Raumstation – aber das würde ja dann für „Deep Space 9" genauso gelten, oder?

RAUCHZEICHEN

Da ich zu dem Teil Eurer Leserschaft gehöre, die den Joker seit 1991 regelmäßig liest, wird es mal Zeit für ein riesiges Kompliment: Ihr seid das übersichtlichste „Infotainment-Magazin" (so wird das jetzt wohl genannt), bietet Abo-Prämien, die sich sehen lassen können und Tests, die bei der Kaufentscheidung wirklich helfen. Kurzum, ich besorge mir das Heft nicht nur wegen der CDs, sondern vor allem wegen des Inhalts. Daher nun etwas Schelte und ein paar Anregungen:
1) Wie wäre es zur Abwechslung mal mit einem Adventure auf der Begleit-CD?
2) Wie viele Raucher habt Ihr im Verlag?
3) Wie viele Alkis habt Ihr in der Redaktion?
4) Würde mich mal interessieren, wie sich Euer Heft finanziert?
5) Warum hasse ich Bill Gates?
6) Warum hasse ich Echtzeit?
Matthias (Name und Anschrift liegen der Redaktion vor)

1) Tut es für diesmal auch ein Rollenspiel? Dann viel Spaß in Krondor!
2) Zu viele: Brigitta, Dorli, Petra, Regine, Michael, Gerald, Marco, Steffen und das halbe Layout
3) Zu wenige: Wenn der Tag geht und Johnny Walker kommt, sitzen alle längst noch (oder schon wieder) vor dem Compi. Aber Sucht bleibt Sucht, oder?
4) Aus dem Verkauf und den Inseraten. Anders gesagt: Mehr schlecht als recht, weil 8,50 DM für Heft + 2 CD-ROMs + Vollversion(en) nun mal konkurrenzlos günstig ist.
5) Keine Ahnung, aber ich schätze, er mag Dich auch nicht sooo besonders.
6) Vielleicht aus demselben Grund wie ich: Übersättigung?

EINE NASE FÜR HARDWARE

Schon beim Öffnen der Joker-Folie (schließlich bin ich Abonnent!) bemerkte ich diesen merkwürdigen Geruch. Nachdem ich dann ein bißchen herumgeblättert hatte, bekam ich tierische Kopfschmerzen. Beim Versuch, mir Aspirin zu besorgen, taumelte ich wieder in den Sessel zurück: Was ist passiert? Hat Hoechst etwa eine Filiale bei Euch errichtet? Oder habt Ihr einen Vertrag mit Bayer abgeschlossen? Und wenn nicht, warum versucht Ihr dann, Eure Leser mit verseuchten Heften umzulegen? Wenn Ihr jedoch denkt, das seien meine einzigen Fragen, dann habt Ihr Euch geschnitten:
1) Wann wird mein K6 200 mit Matrox-Mystique-Karte sterben? Kann ich ihn mit einer Voodoo 2-Karte vielleicht vor dem frühzeitigen Tod retten?
2) Muß ich das Fehlen eines AGP-Slots mit einer zweiten Karte ausgleichen bzw. wird es Spiele geben, die eine Voodoo 2-Karte mit AGP-Slot benötigen?
3) Wo sind die schönen Spieleposter geblieben?
Uli Wenckebach, Im Trehl 4, 56841 Traben-Trarbach

Deine Geruchsprobleme kann ich mir definitiv nicht erklären: War das Raumspray alle? War die Toilettentüre offen? Hattest Du keine Schuhe an? Oder haben wir es in dieser Ausgabe einfach mit dem Eigenlob übertrieben? Egal, kommen wir zu Wichtigerem:
1) Jetzt schon über den Tod Deines Rechners in den besten Jahren nachzudenken, ist morbide! Dennoch dürfte sich der Erwerb eines Voodoo 2-Boards wohl als Frischzellenkur im 3D-Sanatorium erweisen.
2) In jedem Fall wird es Voodoo 2-Grafikbeschleuniger für den regulären PCI-Bus geben, sie sollten auch alle Spiele unterstützen.
3) Die schönen Poster hängen alle in meinem Dungeon an der Wand, die weniger schönen hatten wir früher in der Heftmitte, hehe. Heute nicht mehr, da die meisten unserer Leser dem Poster-Alter entwachsen sind. Oder doch nicht?

EINE NASE FÜR MAGAZINE

Euer Magazin ist das einzige, das ich erst aus der Hand legen kann, wenn ich damit fertig bin: Ihr raubt mir den Schlaf! Und obwohl Ihr Recyclingpapier verwendet, sehen die Screenshots wirklich gut aus – besser als in manch anderem Heft mit Glanzpapier. Übrigens ist der Joker für mich das bestriechende Magazin überhaupt, welches Parfum benutzt Ihr denn fürs Heft? Eine weitere Frage wäre: Wenn Ihr ein Spiel als schwierig einstuft, ist damit dann die leichteste Stufe gemeint?
Peter Pflugi, Schlüsselgässli 3, 4123 Allschwil, Schweiz, E-Mail: pepflugi@datacomm.ch

Wenn es nach unserem Verleger ginge, sollte das Heft nach „Eau de Mammon" duften – vorläufig muß jedoch guter, ehrlicher Redakteursschweiß genügen. Was nun die Schwierigkeitsgrade betrifft: Sollte es mehrere geben, steht unter dieser Rubrik entweder „variabel" (bei verschiedensten Einstelloptionen) oder die genaue Anzahl der einstellbaren Stufen. Steht hier hingegen etwa „für Könner", dann ist das Game generell auch nur für versierte Spieler geeignet.

INSTALLER MIT PEP

Zwar bin ich begeisterter Leser des PC Joker, allerdings auch ein kritischer. Deshalb hätte ich hier zwei Verbesserungsvorschläge für Euch:
1) Das Installationsmenü der Begleit-CDs wird langsam, aber sicher langweilig. Peppt es doch mit neuer Musik und neuen Hintergründen etwas auf!
2) Eure Demos brauchen meistens einen Pentium-Prozessor und/oder Windows 95. Da nicht nur ich, sondern auch ein paar meiner Freunde noch mit 486ern herumhantieren, wäre es toll, wenn Ihr mehr Demos für solche Rechner und vor allem für MS-DOS auf die CDs packen würdet.
Marcel Albrecht, Mozartstr. 14, 58119 Hagen

1) Neue Optik und Musik im Installer gibt's schon diesen Monat – Dein Wunsch war uns Befehl . Wichtiger ist aber doch ohnehin, daß das Teil ordentlich funktioniert, oder?
2) Woher nehmen? Es gibt nun mal praktisch keine neuen Spiele bzw. Demos für alte DOSen mehr, sorry.

UNTER DRUCK

Mir war ja immer schon klar, daß es eine gewisse Symbiose zwischen der Softwareindustrie und den Computermagazinen gibt – aber, daß sich einige Spielefirmen nur mit solchen „Erpressermethoden" wie im Editorial der Ausgabe 2/98 beschrieben, auf dem Markt halten können, finde ich schon erschreckend! Wie soll man sich da noch auf einen objektiven Test verlassen können (der im Endeffekt ja als Kaufempfehlung herhalten soll), wenn sich Hersteller für ein paar Tausender die Spitzenwertung „kaufen" können? Ich hoffe nur inständig, Ihr steht zu Eurem Wort und testet wirklich objektiv und ehrlich, denn sonst kann ich mir die Spiele auch gleich mit verbundenen Augen aus dem Regal greifen...
Martin Sailer, Adresse liegt der Redaktion vor

Ich habe Michaels altes Editorial extra noch mal durchgekaut, doch von Bestechung ist da nirgendwo die Rede. Schade eigentlich, was täte ich nicht alles für ein frisches Täßchen Ektoplasma. Hier ging es vielmehr um Druck, der seitens vereinzelter Hersteller auf Redaktionen ausgeübt wird – und darum, daß wir uns ihm eben nicht beugen.

EILE MIT WEILE

Meine Beschwerde bezieht sich auf Eure völlig unverläßlichen Angaben betreffs der Erscheinungstermine: Noch vor wenigen Ausgaben habt Ihr geschrieben, „Sim City 3000" wird Anfang '98 geliefert – und jetzt sprießen auf den verwaisten Bauplätzen schon die Krokusse. Das gleiche gilt für das verschollene „Starship Titanic" mit Captain Adams am Steuer. Was habt Ihr zu Eurer Entschuldigung vorzubringen?
Gunter S., Buchloe (Name und Anschrift liegen der Redaktion vor)

Die Frage müßte eher lauten: Was haben die Hersteller zu ihrer Entschuldigung vorzubringen? Denn von ihnen stammen die Veröffentlichungsdaten ja. Ohne Revolver und Gewähr daher hier die neuesten Termine: Für „Sim City 3000" will Maxis die Baugenehmigung erst im Sommer erteilen, doch das satirische Render-Adventure „Starship Titanic" säuft (hoffentlich nicht) in den nächsten Wochen ab.

MORGEN EIN KÖNIG...

1) Zum Test von „Queen – The Eye" möchte ich die kleine Biographie der Band in einem Punkt korrigieren: Freddie Mercury war nicht homo-, sondern bisexuell, machte also auch privat keine halben Sachen. Und wo wir schon beim Thema Queen sind, wollte ich doch gleich mal nachfragen, ob sich die Auslieferung des Games verzögert hat: Ich habe eine ganze Reihe von Geschäften danach durchgehechelt, bin jedoch nicht fündig geworden.

2) Wird MicroProse eigentlich nach dem „zauberhaften Ahnen" noch weitere Expansionsets für Magic herausbringen?
Samuel Bachmann, Winterthurerstr. 664, CH-8051 Zürich

1) Der Veröffentlichungstermin von „Queen – The Eye" wurde in Deutschland in der Tat auf den 20. März verschoben.
*2) Bei MicroProse gibt es derzeit Überlegungen, die Magic-Edition „Ice Age" als Erweiterungsset zu veröffentlichen. Die Online-Erweiterung „Mana Link" mag bei Erscheinen dieser Zeilen sogar schon erhältlich sein – entweder über das Internet (**http://www.microprose.com**) oder in einer Special Edition mit 80 neuen Karten.*

LETZTE WARNUNG!

Wer mir Lob, Kritik, Anregungen und Fragen in schriftlicher Form (sei es nun via Snail Mail oder E-Mail) zukommen läßt, muß damit rechnen, es auf diesen Seiten öffentlich mit mir zu tun zu bekommen. Dabei veröffentliche ich die komplette Adresse (auch E-Mail), sofern vorhanden und nicht ausdrücklich anders gewünscht. Wer also keinen Wert auf den Meinungsaustausch mit anderen Lesern legt oder aus sonstigen Gründen anonym bleiben möchte, sollte dies durch eine entsprechende Bemerkung kundtun.

Leserbriefe an folgende Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA
Klangharmonie in Vollendung
• Integrierter Verstärker • 100 Watt PMPO
• Bass-/ Höhenunterstützung
• Surround-Effekt • Kopfhörerbuchse
• Spezial-Netzteil
• RBE-Technik (kristallklarer Sound)
• Abmessungen: 94 x 155 x 220 mm
unverb. Preisempf. DM 99,00

SV 734 AEROSPACE SURROUND
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert
• Integrierter Verstärker • 120 Watt PMPO
• Lautstärkeregler • Bass-/ Höhenunterstützung • Surround-Effekt
• Spezial-Netzteil • Abnehmbare Front
• Abmessungen: 94 x 155 x 220 mm
unverb. Preisempfehlung DM 119,00

SV 742 AEROSPACE GAMMA
Perfektion im Detail
• 80 Watt PMPO • Lautstärkeregler
• Bass-/ Höhenunterstützung
• Integrierter Verstärker
• Modernes Design
• Abmessungen: 95 x 127 x 200 mm
unverb. Preisempf. DM 79,95

SV 732 AEROSPACE EXTREME
Top-Qualität im schicken Gewand
• Integrierter Verstärker • 100 Watt PMPO
• Surround-Effekt • Kopfhörerbuchse
• Bass-/ Höhenunterstützung • Spezial-Netzteil
• Abmessungen: 94 x 155 x 200 mm
unverb. Preisempfehlung DM 89,95

SV 723 MIKROFON & KOPFHÖRER
Mit diesem Zubehör ist Ihre Ausstattung fast komplett
• Stereo Kopfhörer • Gewicht: ca. 100 g
• Sehr empfindliches Kondensator-Mikrofon
unverb. Preisempfehlung DM 39,95

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-14
www.interact-europe.de

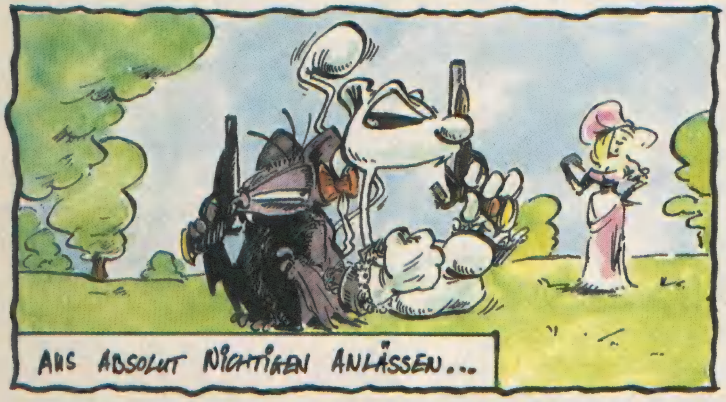
INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

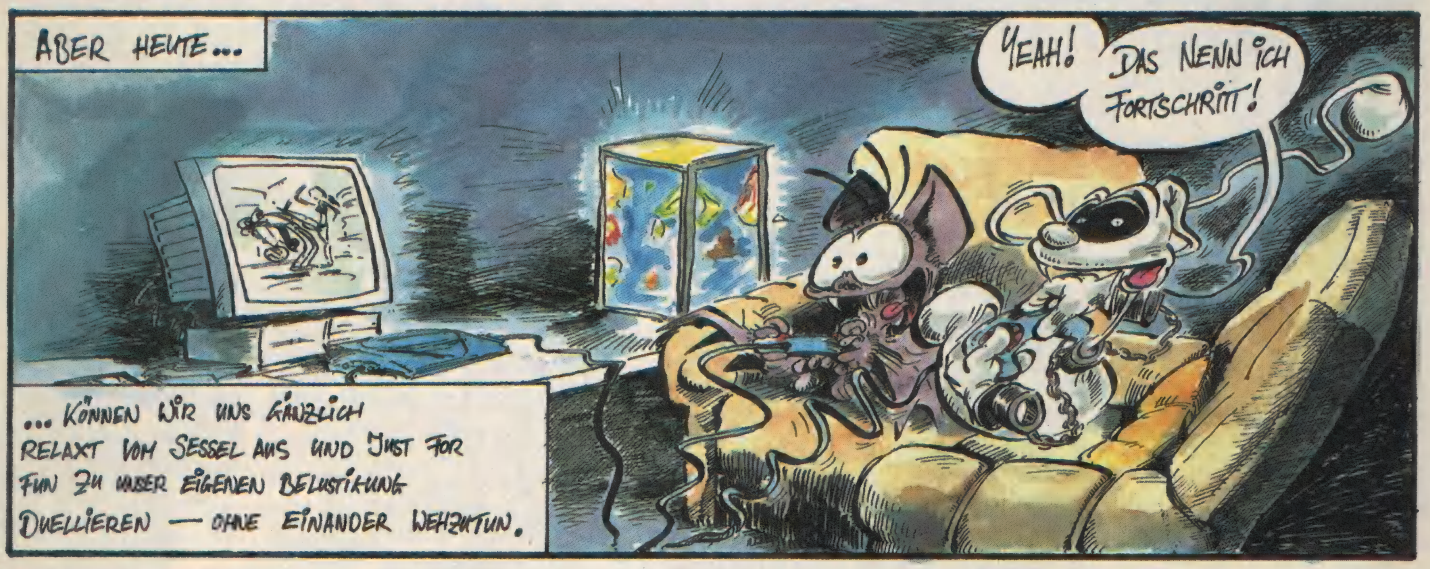
THE REFLEX GHOST-ACTIVITIES

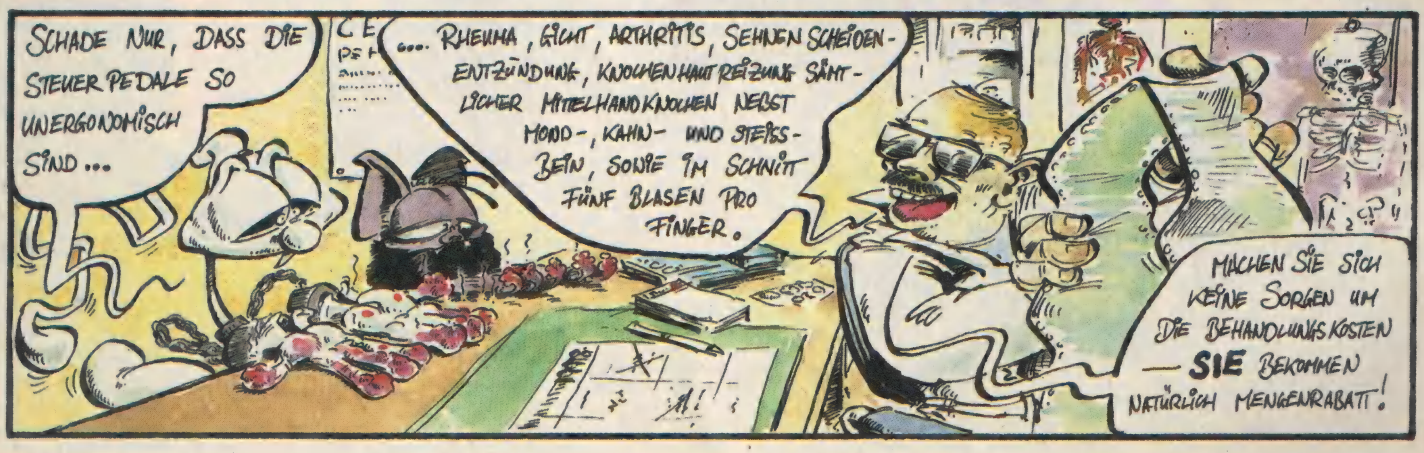












DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 3/97 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Billard	3/98	Simulation	60%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%
3D Ultra Pinball:			
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%
Amok	3/97	Action	54%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blaster!	3/98	Action	64%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%
Bug Too!	6/97	Action	69%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Close Combat:			
Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Comanche 3	**6/97**	**Simulation**	**86%**
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Constructor	10/97	Simulation	80%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**85%**
Dark Rift	3/98	Sport	53%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%
Das Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%
Deadly Tide	3/97	Action	72%
Death Rally	3/97	Sport	70%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%
Drilling Billy	12/97	Action	55%
DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
Erachacha	10/97	Action	55%
Eradicator	4/97	Action	68%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	**87%**
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Flip Out	5/97	Strategie	59%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Formel 1	**5/97**	**Sport**	**87%**
Formula Karts	8/97	Sport	70%
Frogger	2/98	Action	72%
Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
G-Nome	4/97	Simulation	81%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Grid Run	4/97	Action	48%
Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
Helicops	6/97	Action	61%
Hellbender	3/97	Action	80%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Independence Day	6/97	Action	58%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%
Iron & Blood	6/97	Action	59%
Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%
Isnogud	5/97	Action	55%
Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%
Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jet Moto	3/98	Sport	58%
Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3			
Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off 97	5/97	Sport	66%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND	3/97	Strategie	79%
Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
L.A. Blaster	4/97	Sport	52%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	**85%**
Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%
Lomax	6/97	Action	77%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
Machine Hunter	9/97	Action	60%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Marathon 2	5/97	Action	65%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Max!	11/97	Action	60%
M.D.K.	**4/97**	**Action**	**87%**
Meat Puppet	9/97	Action	53%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	73%
Mind Grind	7/97	Strategie	27%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Morgana	7/97	Multimedia	59%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%
My Friend Koo	3/98	Action	48%
Myth	12/97	Strategie	71%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%
NBA Live 97	3/97	Sport	82%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%
Need for Speed II	6/97	Sport	74%
Neo Hunter	4/97	Action	28%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
NHL 98	**12/97**	**Sport**	**90%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
No Respect	9/97	Action	55%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
Outlaws	6/97	Action	78%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Overboard	12/97	Action	69%
Pandemonium!	**7/97**	**Action**	**86%**
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer General 3D	**12/97**	**Strategie**	**87%**
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
Perry Rhodan:			
Operation Eastside	**3/98**	**Strategie**	**85%**
Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%
PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pinball 97	4/97	Simulation	62%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
Postal	2/98	Action	?
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
Premier Manager 97	8/97	Sport	80%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	**87%**
Riot	8/97	Sport	65%
Risiko	3/97	Strategie	67%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sandwarriors	7/97	Action	57%
Scarab	6/97	Action	38%
Scorcher	5/97	Sport	52%
Seafight	9/97	Strategie	52%
Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%
Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%
Sega Rally	3/97	Sport	81%
Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Sim Golf	4/97	Sport	67%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Space Jam	4/97	Sport	62%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speedster	7/97	Sport	45%
SSN	5/97	Simulation	66%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Stargunner	4/97	Action	65%
Stars!	4/97	Simulation	68%
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Street Racer	12/97	Sport	74%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Strikepoint	3/97	Action	51%
Sub Culture	**12/97**	**Genre-Mix**	**86%**
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terracide	7/97	Action	56%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
The Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	62%
The Intruder	8/97	Action	49%
The Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	**87%**
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Toy Story	4/97	Action	53%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	**85%**
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Uprising	1/98	Strategie	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Virus	12/97	Action	70%
Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
WipEout 2097	8/97	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
Worms 2	12/97	Strategie	80%
WWF in Your House	3/97	Sport	57%
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Strategie**	**85%**
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
XS	3/97	Action	57%
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)



Jörg Spormann (js)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)



Marco Marzinkowski (mm)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Flying Saucer"
Software 2000
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/97
158.527

Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 87,– / Ausland: DM 95,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.cinetic.de/joker

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Action Replay 4.5 100 DM. Nauert Christian, Eckhofkeller 3, 94051 Hauzenberg

A1200 AGA Kick 3.1, 2 x 16 MB-RAM, Blizzard 1230IV-50 MHz, SCSI2Ktr Co-Proz., 4fach CD-ROM, 517 MB HD, HD + DD-Laufw., Monitor 1084s, Pentium-Emulator, jede Menge Softw. auf CD für 1500 DM. Tel.: 030/5090458

ATI-Grafikkarte 3D Charger, 4 MB HP-EDO RAM, tausche auch gerne gegen DIAMOND MONSTER 3D mit 4 MB, Preis VB unter 0251-862404

ESCOM 2001; MMX Intel-Pentium, 32 SDRAM, 166 MHz, 15" Monitor, Grafik- Soundkarte, 16-fach CD-ROM, 2.1 GB Festplatte, Gamekarte, 1 Joystick, Maus, Boxen, inkl. Spiele. VB 2100 DM. Tel.: 038847/59933, 1/2 alt.

Verk. PC IBM Cyrix 6x86 166+, 16 MB RAM, 250 MB HDD, 4 x CD-ROM, 16 Bit Soundkarte, Game Karte, 14 Zoll Monitor, 2 MB Grafikkarte. Tel.: 030/9986205, Preis: VB 1000,- DM

BIETE SOFTWARE

Verkaufe orig. PC-CD-ROM-Spiele: Der Industriegigant für 35 DM, Adidas Power Soccer für 35,- DM. Tel.: 03907/711725

FIFA 98, Tomb Raider 2, MIB, Netstorm, Nuklear Strike ... Liste gratis anfordern: Mario Schikos, Mariahilfer Str. 161/50, A - 1150 Wien.

Softwareauflösung für PC und Disk. Liste anfordern bei Postfach 19, A - 6122 Fritzens

Verkaufe Originale: Dungeon Keeper 30,- DM, Zork Nemesis 25,- DM, Dungeon Master II 15,- DM, Nemesis 25,- DM. Tel.: 03332/416719

Viele PC Spiele günstig abzugeben. FIFA 98, Jedi Knight, Fallout ... usw. Liste gratis von: Mario Schikos, Mariahilfer Str. 161/50, A - 1150 Wien

Stonekeep 15 DM, Ran Soccer 10 DM, Shannara 20 DM, WC 3 30 DM, Extreme Assault 40 DM, Tomb Raider 30 DM, QFG 3 20 DM, KQ6 15 DM, Indy 4 15 DM. Christian Nauert, Eckhofkeller 3, 94051 Hauzensberg

Biete Dungeon Keeper 50,- DM, Bundesliga Manager 97 40 DM und Rebel Assault 2 25 DM. Tel.: 06151/712737

Verschenke BLADE RUNNER! Sendet 3 DM in bar, der 50. Einsender erhält es portofrei! Außerdem: Biing, Monkey Island 1, Dawn Patrol, War Wind, Ishar 1-3, DSA 1-3 ... Preise auf Anfrage. Bis bald. Johannes Schmitz, Schwabenstr. 47, 87616 Marktoberdorf

Blade Runner, Napoleon in Rußland, Demon World je 50,- DM, Constructor, X-Com Apocalypse, Flying Corps je 40,- DM, PGA Gold 96, Max je 30,- DM, Silent Thunder, BMH 97 (ohne Anleitung) je 20,- DM, First Aid für Windows 95, Win Cleaner je 30,- DM, Fightstick Pro von CH Products 50,- DM. Tel.: 04503/75423

Akte Europa, Constructor je 55,- DM, Industriegigant 40,- DM, Wet, Theme Hospital, Holiday Island, American Dream je 35,- DM, War Wind, Winzer Deluxe je 10,- DM und noch einige mehr. Tel.: 02661/949206, Fax: 949208

I-War, BM 97 V.1.35, Cäsar 2, Planer 2, Rendezvous Weltraum, Wiso Steuer 97, Mad News, Indy Car, Pole Position, PC Games Cheat 2, Der Reeder. Tel.: 0251/862404

FS 6.0 Win 95 60,- DM, FSToolkit f. FS 6.0 10,- DM, Great Flight f. FS 6.0 10,- DM, Comanche 2.0 15,- DM, Bleifuß 2 35,- DM, Motoracer Win 95 60 DM, Der Reeder 20,- DM. Björn Kuropka, Borstr. 31, 01445 Radebeul

Police Quest Swat, original verpackt 15 DM. Tel.: 06404/62368, Anrufbeantworter

CD-ROM: Shannara 20,-, Riddle of Master Lu + Lösung 30,-, Asterix Die Große Reise 10,-, Sam + Max 10,-, Battle Isle 3 15,-, Pro Pinball The Web 10,-. Tel.: 04361/1238

Kreuzzug ins Ungewisse, Monkey 3, Panzer General 3D, Akte Europa, Baphomets Fluch Teil I u. II, Der Planer 2, Grand Prix 2, Atlantis, NBA 95, Kaiser Deluxe, Street Fighter II, Lighthouse, UFO, Prince of Persia Collection, Capitalism, Capitalism Plus, Hollywood Pictures, Imperium Galactica, Imperialismus, Star Trek the Next Generation, Star

Trek a Final Unity, Star Trek Klingon, Star Trek Warrior Set, The Manager, Rebell Assault, Battle Isle 3, PC Joker Hefte nur komplett 1/96 - 12/97. Tel.: 05427/ 6315 oder schreibt an: Cihan Batman, Auf Torf 1, 49328 Melle

Verschenke Monster T. Madness. Sendet 4 DM in bar. Der 101. Einsender bekommt es und Willi Lemkes Fußballmanager. Viel Erfolg! Stefan Kohaupt, Olde Feld 28, 59387 Ascheberg

Verkaufe folgende PC Spiele mit Verpackung und Handbuch: C&C 1 (30), M.A.X. (25), Theme Park + Transport Tycoon (25), Sid Meiers Classic Collection (30), Oldtimer (15), Mad News (10), Winzer (10) und Christoph Kolumbus (10). Preise in ( ). Außerdem HP Deskjet 600 C inkl. Farb + Schwarz Patrone 300 DM. Tel.: 07465/1085 (Ingo)

50 DM: Blade Runner, je 30 DM: Pandemonium, Dark Reign, Formel 1, je 10 DM: Torins Passage, Urban Runner, Gene Machine, je 5 DM: Colony Wars, Guilty, Larry 5, Gabriel Knight, Pizza Connection, Tel.: 05021/12676

Verk. Monkey Island 3 40,-, Inferno 10,-, Frankenstein, DSA 2,3, Space Marines je 15,-, Tel.: 02368/52440

SUCHE HARDWARE

CD-Brenner-IDE ges. Wer verkauft mir seinen gut erhaltenen CD-Brenner? Sollte nicht teurer als 250,- DM sein. Angebote: 02202/58961. Erster Anbieter bekommt ein cooles Spiel!

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend das Handbuch des Spiels BMH. Angebote und Preisvorstellungen an A. Koehler, Ernst-Thaelmannstr. 47, 14822 Brueck, Tel.33844/51349

Wer kann helfen? Suche PC-Spiele Quest for Glory Teil 1 bis Teil 3 zu kaufen. Bitte um Angebote an Telefon 034202/ 64902

VERSCHIEDENES

Wir sind fast 15 Jahre alt und wollen einen PC-Cheat-Club (PCCC) eröffnen. Schreibst Du gerne, hast Spaß am Computerspielen und möchtest gerne Cheats für Dein neues Computerspiel wissen? Dann schickt uns doch einfach ein paar Cheats, selbstprogrammierte Programme usw. und legt Briefmarken bei. Wir antworten garantiert. Matthias Heinisch, Ludwigsburger Str. 8, 28215 Bremen

Verkauf: PC-Spiele Star Trek: Judgment Rites, Comanche, Armored Fist, Bazooka Sue, Dunkle Schatten etc. Kostenlose Preisliste anfordern. Tel.: 05661/2128 tgl. 16-20 Uhr

Verk. PC-Spiele, Soundkarten, Drucker, Scanner, Grafikkarten etc. Preisliste kostenlos! Tel.: 05341/49489

Bitte helft mir! Wer kann mir die Codes für Stonekeep geben? Der Erste erhält 5,- DM. Marco Loschge, Gemsfelderweg 5, 90469 Nürnberg

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben brandaktuelle Games (Need for Speed 2, Moto Racer, Pandemonium u.v.a) sowie Oldies (Bioforge, Urban Runner, Rafenloft, Shannara u.v.a.) in Ihren Originalkartons. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action Shootern, wie z.B. Outlaws, Turok, Alien Trilogy usw. an. Die Preise liegen zwischen 19,90 DM und 49,90 DM. Fordert unsere Komplettliste bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel/Fax 08374/588196 an. Listen werden kostenlos verschickt. Es lohnt sich.

Neue u. gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenl. Liste anfordern! Tel./Fax: 030-721 19 18

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax: 07675/298

Spiele für PC CD-ROM zu Top Preisen. Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach. FAX: 06834/55766, T-Online*H&M#, Tel.: 06834/55755 (Mo-Fr. 18.00-22.00, Sa. 15.00-17.30, So. 16.00-22.00)

Lösungen: Lands of Lore 1+2, Monkey Island 1-3, Star Trek, Kyrandia 1-3, Larry 1-7, Kings Q. 1-7, Simon 1+2, Discworld, Police Quest 1-4, Little Big Adv. 1+2 u.a. je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Ca. 2000 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Special Disks ab 5,- + RP. Bestellungen + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 + 0177-2695137. Ein Anruf lohnt immer!

KONTAKTE

Gamers Network BBS H A M B U R G 040/66979059 (28.8.), Referate, Tools, Cheats, Lösungen, Patches, MP3, Erotikbilder, Spiele, Hack Files, Midi, Basic & Pascal Sources etc. 24 Stunden ONLINE!



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

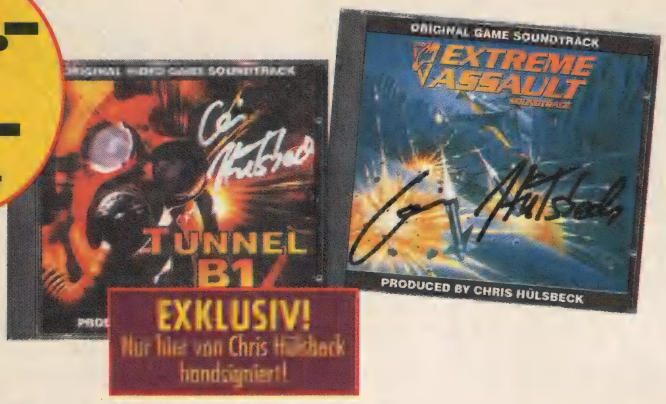
PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP

je 29.– oder 49.– im Set



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben

nur noch 7.–



MAUSPAD



nur noch je 15.–

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



5er Pack nur 4,50

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler



CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten

24,80



je 5.– oder 20.– im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

3.–



DISKETTEN-AUFKLEBER
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER



10.–

JOKER CD-MIX
4 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)
Ab 10 Hefte inklusive Sammelordner



ab 7,50

PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐10/97 ☐11/97 ☐12/97 ☐ 1/98 ☐ 2/98 ☐ 3/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐10/96 ☐11/96
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 6/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96 ☐Set
Joker CD-Mix	☐Stück
CD-Tasche	☐Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Chromscherben	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1 ☐Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐T-Rex ☐Alien

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe 5/98 erscheint am 31. März mit 2 CD-ROMs und der starken Wirtschaftssim

DER REEDER

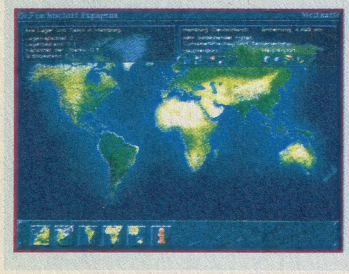
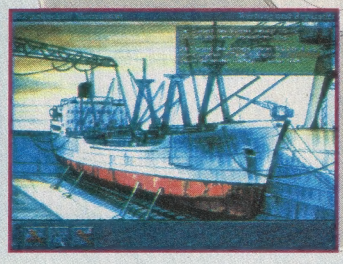


Keine Panik auf der Titanic: Auch wenn wir Ihnen in exakt vier Wochen die Vollversion des 80 Prozent-Games „Der Reeder" von Software 2000 zum Magazin liefern, wird es doch wieder eine zweite Scheibe mit den aktuellsten Spieledemos geben. Und im Heft selbst werden Sie wieder wasserdichte Tests, News, Previews, Interviews, Specials, Preisausschreiben, einen Online-Guide und seitenweise Lösungshilfen finden. Wie gewohnt läuft der Dampfer dann für **nur 8,50 DM** am Kiosk ein. Dennoch empfiehlt es sich, als Abonnent vor Anker zu gehen, da der Klabauter-Joker so noch preisgünstiger und schneller zuschlägt.

BEGLEIT-CD 1

DER REEDER
VOLLVERSION

Für diese **Wirtschaftssimulation der Extraklasse** hat Software 2000 mit Martin Wölk („Der Patrizier", „Christoph Kolumbus") einen erfahrenen Seebären als Designer angeheuert: Bis zu vier Spieler und ein digitaler Konkurrent dürfen in einer Mischung aus Echtzeit und Rundenform mit 25 Schiffen die Meere bereisen, um menügesteuert Handel mit 32 Waren zu treiben. Auf der Weltkarte warten 100 Häfen, ein anklickbarer Taschenrechner hilft bei der Einteilung von Termin-, Fracht- oder Passagiertransporten. Es gibt Zufallsereignisse wie Stürme und Embargos, eine Bank und sogar die zusätzliche Möglichkeit, an der Börse mit 22 Aktienfirmen zu spekulieren.
Die maritime Simulation hat wegen ihres Tiefgangs, der tadellosen Steuerung, den hübschen SVGA-Grafiken und der abwechslungsreichen Musikbegleitung immerhin **80 Prozent im Test** eingefahren – fahren Sie mit!


* bis zu vier Spieler
* 25 verschiedene Schiffe
* 32 verschiedene Waren
* 100 Häfen
* Zufallsereignisse
* Aktienhandel
* Maussteuerung mit Spielhilfen
* SVGA-Grafik
* abwechslungsreiche Musikbegleitung

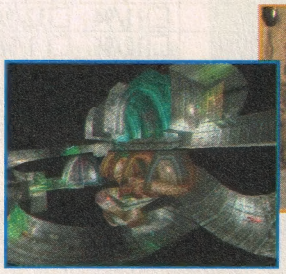
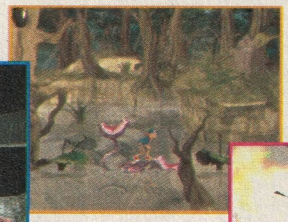
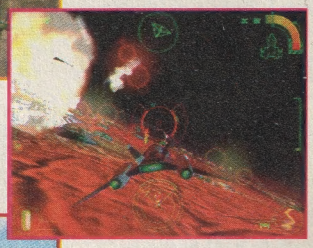
BEGLEIT-CD 2

SPIELBARE DEMOS UND MEHR

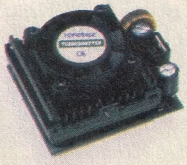
Nicht nur PC-Kapitäne werden in der kommenden Ausgabe fündig, denn es ist für Komfort in allen Klassen gesorgt: Unter den praktischen Install-Decks für DOS und Win 95 werden sich wieder spielbare Demoversionen neuer Highlights finden, dazu Rettungsringe in Form von aktuellen Patches, Treibern etc. Weil die Ladung fangfrisch gelöscht wird, konnte die Fracht bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe natürlich noch nicht im einzelnen feststehen.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Anno 1602, Forsaken, Heart of Darkness, Incoming, Might & Magic 6, N.I.C.E. 2, Quest for Glory 5, Rent-A-Hero, V-Rally, Vangers

Hardware
Konkurrenz für Voodoo 2: Neue PowerVR-Chips von NEC
Preiswert oder Preis nicht wert: CPU-Upgrades



Online
Neue Games im Test: RaiderWars & Millenium 4

Special
(Was bringt Windows 98?)



Internet:
www.cdv.de
Bestellhotline:
Tel. 0721/97224-0
Fax -24

CDV Software GmbH

Das erotischste Abenteuer Ihres Lebens

Days of Oblivion



Mit "Days of Oblivion" eröffnet sich Ihnen eine neue Adventure-Dimension. Denn neben reichlich prickelnden Erotik-Szenen bietet D.O.O. auch zahlreiche Abenteuer, die nur mit Köpfchen und Potenz zu bewältigen sind.

Lassen Sie sich direkt in das Jahr 2144 katapultieren. Der einzige noch existierende Lebensraum ist TWIN TOWN, eine stählerne Plattform mit 20 Mio. Einwohnern, die auf riesigen Pfeilern den Elementen trotzt.

SIE sind klinisch tot. Nur ein bionisches Interface, das an Ihr Gehirn gekoppelt ist, sichert Ihr Überleben. Außerdem leiden Sie unter totalem Gedächtnisverlust. Warum? Das müssen SIE herausfinden...

FEATURES:

- Abwechslungsreiche, ausgefeilte Action
- Aufwendige Dreharbeiten mit bis zu 25 Darstellern
- Hochauflösende gerenderte Locations in bester 3D-Grafik
- 360° Bew.freiheit
- Toller Soundtrack in CD-Qualität
- Komplett deutsche Sprachausgabe
- Intuitives User-Interface
- Viele Running-Gags
- Über zwei Std. Video
- Versch. Lösungswege

Art.Nr. CDR4708

DM 79,95*

3 CDs



CeBIT 98 HANNOVER
19. — 25. 03. 1998
Halle 9, EG, Stand 16

USK Geeignet ab 16 Jahren

Bestellen Sie jetzt...



LULA inside

Sie lebt - in Ihrem PC!

Holen Sie sich Lula, die Hauptdarstellerin von WET, in Ihren PC! Aber können Sie Lula auch auf Dauer bei Laune halten? Beweisen Sie, daß Sie der Richtige für Lula sind!

Das erste Lulaknutschi für PCs!

Lula kann man:

- verpflegen
- beschenken
- schlafen legen
- verarzten
- ...und natürlich mit ihr "spielen"!

Art.Nr. CDR5013

DM 29,95*

Demnächst! Freuen Sie sich auf...

Voraussichtl. Release:
HERBST 1998



"WET ATTACK"

Ein genialer Mix aus Adventure, Aufbausimulation und 3D-Shooter. Dabei werden Lula und Co. in feinster Rendergrafik präsentiert.

ERSTE GRAFIKEN UND SCREENSHOTS FINDEN SIE AUF UNSERER WEB-SITE:
WWW.CDV.DE

WET ATTACK
THE EMPIRE CUMS BACK

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH (Postfach 2749, 76014 Karlsruhe), zzgl. Porto/Verpackung. Angebot freibleibend. Änderung vorbehalten. **Ladengeschäfte:** Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17 • Megabyte-Fachcenter Markt 6, Göttingen

Die 3D-Überraschung von Matrox



249,–*

Matrox m3D inklusive
Ultim@te Race als Vollversion und MDK: Mission Laguna Beach als OEM-Version sowie 20 Spiele-Demos

MATROX m 3D

Spiele-Experten fordern:

- Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig
- Dadurch optimale Bildqualität
- Vollbild- und Window-Darstellung möglich
- Auflösung bis zu 1024 x 768
- Super Ergonomie bis zu 140 Hz
- Perspective Correct Texture Mapping
- Bilinear Filtering
- Fogging
- Specular Highlights
- Mip-Mapping
- Alpha Blending
- 32-Bit Z-Buffer
- 4 MB SDRAM-Speicher
- Photo Realistic Colours
- Schattenberechnung und Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit
- Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow Runner Studio (sep. erhältlich)

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!

* 249,– DM
(unverbindl. Preisempfehlung)

CeBIT'98 HANNOVER
19. - 25. März, Halle 8, Stand C35

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0,
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BRINS