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

2 CD-ROMs mit Vollversion
Der Reeder

PC Joker

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 05

Heft & Spiel

5/98
Mai

NEU IM TEST

Anno 1602
Fighting Force
Incoming
Redline Racer
M1 Tank Platoon 2
Droiyan
Alien Earth
Black Dahlia

COMING SOON

N.I.C.E. 2
Rent-a-Hero
Hexplore
Motorhead
Team Apache
Dune 2000

LÖSUNGS-HILFEN

BESUCH BEI MICROSOFT

SPIELEN UNTER WIN 98

FORSAKEN

Die neue 3D-Referenz:
Test & spielbares Demo



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

Vollversion
Der Reeder

PC Joker Heft & Spiel

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 05

5/98
Mai

2 CD-ROMs

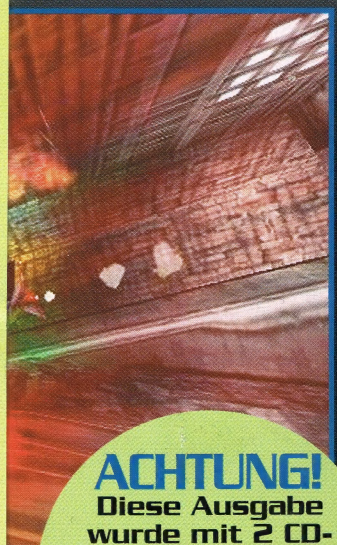
Vollversion
DER Reeder

Demos
Abe's Oddysee
G-Police
Might & Magic 6 u. v. a.



SCHON GETESTET
Incoming • M1 Tank Platoon 2
Redline Racer • Anno 1602

Die neue 3D-Referenz:
Test & spielbares Demo



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!

Aktuell: N.I.C.E. 2 • Rent-a-Hero
Speziell: MS Gamestock 98 • Windows 98

NOTE

This blank page has been inserted so as not to confuse the page order of the booklet.

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

VOLLVERSION

Der Reeder

GOODIES

Acrobat Reader (DOS & Win)

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/98 CD 1

Der Reeder



DEMOS

- Abe's Oddysee
- EarthSiege 3
- Forsaken NEU!
- G-Police
- Might & Magic 6
- Panzer Commander
- RoboRumble
- Worms 2

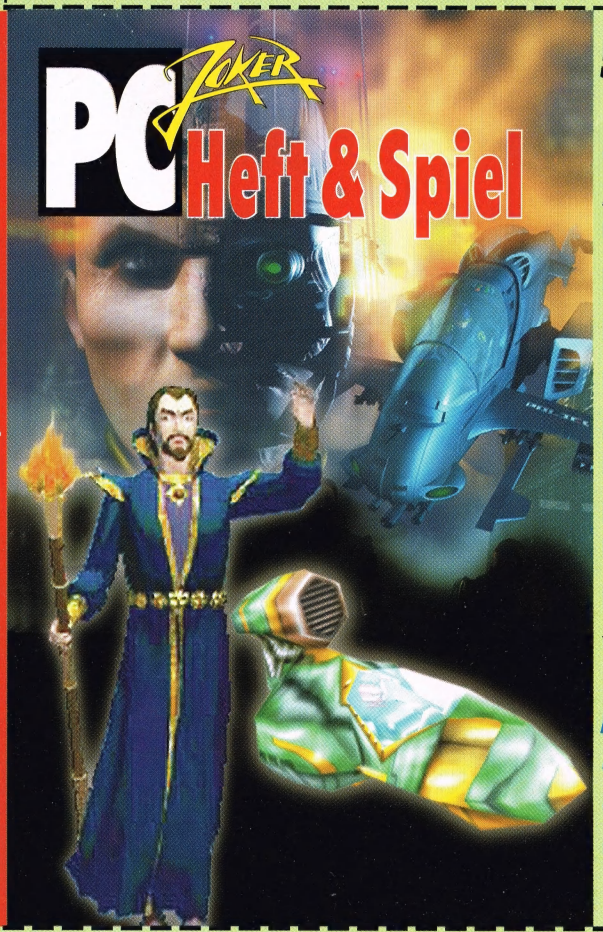
GOODIES

- 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

- Andretti Racing (Patch für 3Dfx-Version)
- Chasm – The Rift (Update Vers. 1.04) (Modem Patch) (Update für TCP/IP plus 3 neue Levels)
- Civil War General 2 (Update Vers. 1.03)
- Evolution (Update Vers. 1.1)
- Front Page Sports: Ski Racing (Update Vers. 1.1)
- Myth: The Fallen Lords (Update Vers. 1.2)

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/98 Demos, Goodies und Patches CD 2



5/98 CD 2

DEMOS

- Abe's Oddysee
- EarthSiege 3
- Forsaken NEU!
- G-Police
- Might & Magic 6
- Panzer Commander
- RoboRumble
- Worms 2

plus PATCHES und GOODIES

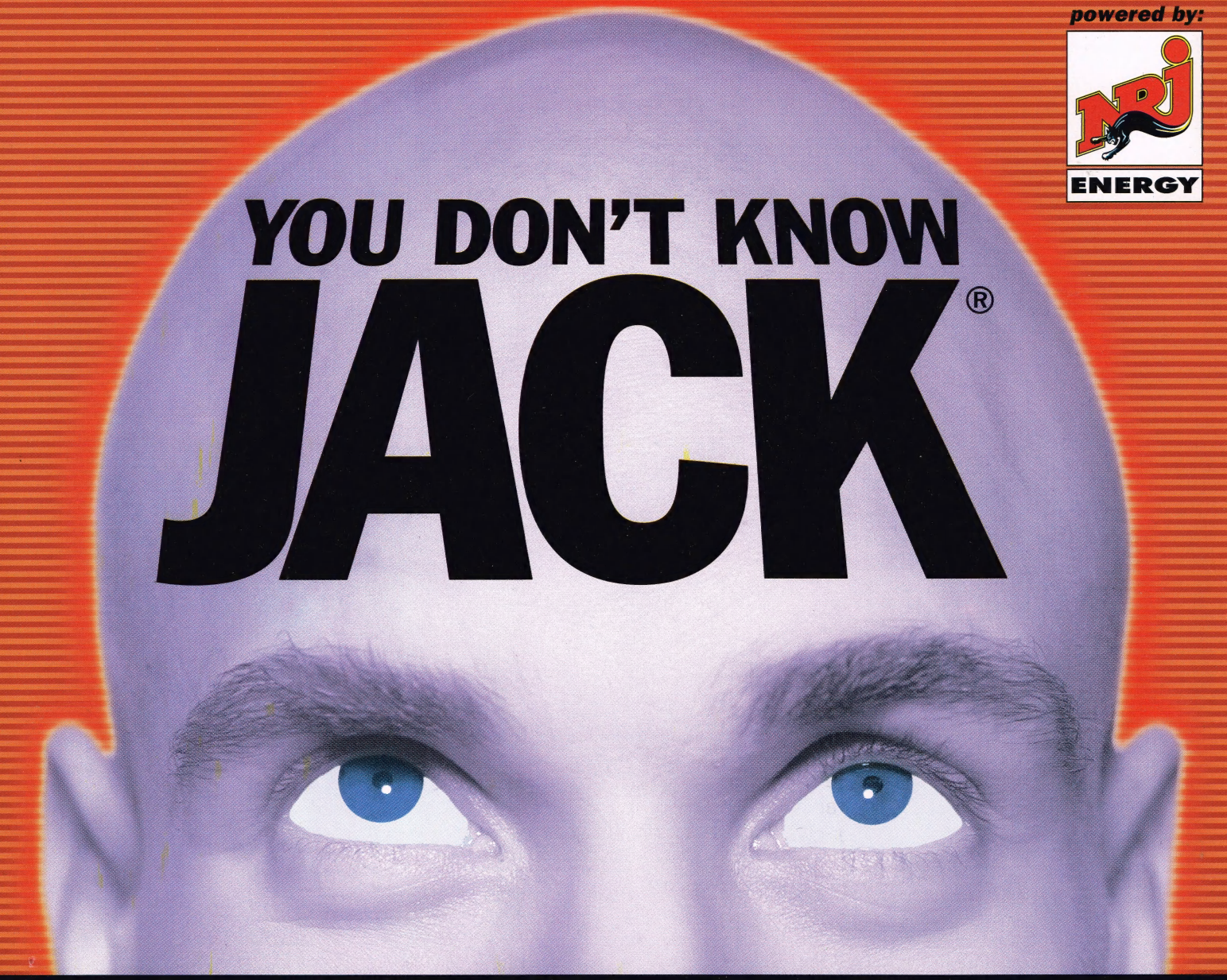
Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

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

„Genial. Die ultimative Gameshow“ *Popcorn*

„Ultimativer Multiplayer Spaß“ *Pop Rocky*

„BMG macht Euch auf und liefert ganz schnell, mehr, mehr, mehr!“ *Power Play*

„YDKJ erklimmt mühelos den Gipfel der zotigen Familienunterhaltung“ *PC Action*

„Ungewöhnliche Fragen...da heisst es um die Ecke denken“ *Focus*

„Wenn es einen Oscar für CD-ROMS gäbe, die Scheibe „You Don't Know Jack“ hätte ihn verdient“ *Stern*

„Unverfroren und unverschämt“ *PC Magazin*

„Tabuloses Ratespiel“ *PC Games*

„Neuartige interaktive Quiz-Show“ *Joy*

„Ließ uns vor Lachen unser Frühstück verlieren“ *Power Play*

„Ein super Partyspaß“ *TV Today*

„YDKJ rechnet mit all den stumpfsinnigen und biederen Wissensspielen ab“ *Frankfurter Neue Presse*

„Toll gemacht“ *Brigitte Young Miss*

„Die größte Party-Gaudi, seit es Computerspiele gibt“ *PC Joker*

CD-ROM für PC und Apple Macintosh

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

BERKELEY SYSTEMS

Im Vertrieb von:

BMG INTERACTIVE

Unsaubere Methoden

Seit einigen Jahren dürfen Computerspiele getrost als Massenmedium gelten, die Branche ist den Kinderschuhen längst entwachsen. Das brachte Renommee und Umsätze mit sich, aber eben auch ein paar schwarze Schafe: Welcher Käufer wäre noch nie von einem unseriösen Anbieter geleimt worden? Wer wüßte nicht, daß so mancher Hersteller eine Pleite nach der anderen hinlegt, nur um dann unter kaum geändertem Namen den Markt erneut heimzusuchen?
Doch davon soll hier eigentlich gar nicht die Rede sein. Vielmehr geht es mir um einen Blick in die leider zunehmend breiter werdende Grauzone des Rechts. Also um Methoden, die zwar nicht wirklich illegal sind, dafür aber umso perfider...

Temposünder: Um Termine wie Weihnachten halten zu können, werden immer mehr Games vor der Serienreife veröffentlicht. Ich halte unfertige Produkte trotz nachgereichter Patches aber keineswegs für ein Kavaliersdelikt.

Mogelpackungen: Die große Box zum kleinen Spiel mag ja noch als Marketing-Gag durchgehen, nicht aber falsche Versprechungen auf der Packung. Jüngstes Beispiel wäre der fehlende (und wieder mal via Patch nachgereichte) Netzwerkmodus bei „Star Trek Pinball".

Etikettenschwindel: Daß ein altes Spiel unter neuem Namen nochmals veröffentlicht wird, kommt zwar nicht häufig vor, ist aber besonders gemein. Updates oder Szenarien, die zusammen mit dem Hauptprogramm als „Nachfolger" veröffentlicht werden, sind dagegen fast schon alltäglich. Genau wie eine „Registrierung", die dem ehrlichen Kunden höchstens Werbepost einbringt.

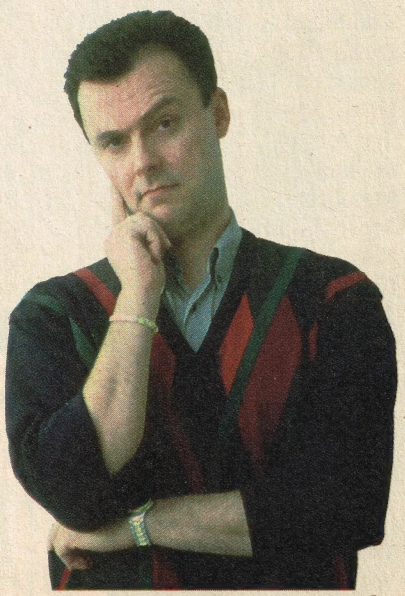
Ideenarmut: Wenn ein Großteil der Hersteller sich damit begnügt, erfolgreiche Konzepte zu kopieren (wer soll eigentlich all die Echtzeitstrategicals der letzten Monate spielen?), dann schadet das der ganzen Branche – ohne Innovation droht Stagnation. Ähnliches gilt für Spiele, die nicht für den deutschen Markt geeignet sind. Hier sägt insbesondere der Importhandel durch ständigen Nachschub für den BPjS-Index am guten Ruf.

Versteckte Mängel: Daß einzelne Komponenten eines preiswert offerierten Neurechners nicht den Spezifikationen entsprechen, ist zwar wenig bekannt, passiert aber andauernd. Ich denke da u.a. an zu schwache Lüfter oder schlampig gelötete Motherboards – wer das überprüft, wird dann oft wegen der Gehäuseöffnung mit Garantieverlust bestraft.

Exklusivitätswahn: Unter dem ständig wachsenden Aktualitätsdruck greift auch die schreibende Zunft zu unfeinen Mitteln. Da werden Fotos „getestet" und schwache Titel gegen das Versprechen der Exklusivität hochgejubelt, da schreibt man einfach „Test" über ein Preview ohne Bewertung, um am Cover besser dazustehen. Für wie dumm halten manche Redakteure eigentlich ihre Leser?

Ich jedenfalls halte Sie für schlau genug, seriösen Fachjournalismus von Auflagenjagd unterscheiden zu können. In diesem Sinne: Viel Spaß mit unserer neuen Ausgabe!

Ihr Michael Labiner



PC Joker Inhalt

ERSTE INFOS, ERSTE BILDER

...zu potentiellen Hit-Spielen finden Sie in dieser Ausgabe auf über 20 Seiten! So stellen wir Ihnen die **NEUHEITEN VON INFOGRAMES** vor, berichten von einer Probefahrt mit **N.I.C.E. 2**, dem Nachfolger zu „Have a N.I.C.E. day", und präsentieren den virtuellen Miethelden aus **RENT-A-HERO**.



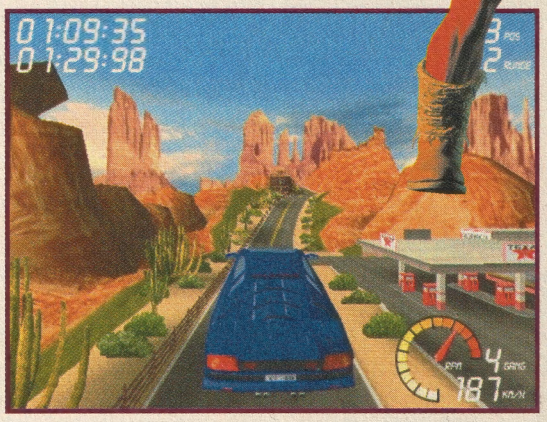
Hexplore
Warum das Action-Rolli von Infogrames nicht mehr „Gauntlet 3D" heißt, erfahren Sie auf Seite 24

HINTER DEN FENSTERN VON BILL GATES

...wird derzeit intensiv an neuen Spielen und Eingabegeräten gearbeitet. Wir sind anläßlich von **GAMESTOCK 98** nach Seattle gejettet und konnten den Microsoft-Entwicklern direkt über die Schulter sehen. Passend dazu wartet noch ein Special zu **SPIELEN UNTER WINDOWS 98**



Ein Blick hinter die Kulissen der weltgrößten Softwareschmiede ab Seite 20



N.I.C.E. 2
Was die Autoindustrie gegen bewaffnete Rennspiele hat, steht auf Seite 38



Rent-A-Hero
Prinzessinnen retten gegen Honorar auf Seite 48

Hot Spot

News
Branche 16
Hardware 12
Spiele 14
Previews
Age of Empires 2 21
Army Men 28
Commandos: Behind Enemy Lines .29
Dune 2000 . . . . . **.26**
Grand Prix Legends 42
Hexplore . . . . . **.24**
iPanzer '44 46
Malkari 32
Metalizer 30
Motorhead . . . . . **.44**
N.I.C.E. 2 . . . . . **.38**
Panzer Commander 46
Rent-a-Hero . . . . . **.48**
Shadowman 50
Space Circus 25
Spec Ops 28
Spitfire 20
Team Apache . . . . . **.47**
Tunguska 51
Urban Assault 22
Vangers 33
World League Soccer '98 40
Special
Microsoft Gamestock 98 . . . . . **.20**

Lösungshilfen

Antworten
Archibald Applebrook 106
Constructor 106
Komplettlösungen
Alien Earth 107
Granny 110
Tips & Tricks
Balls of Steel 113
Blade Runner 113
F-22 Raptor 113
Grand Theft Auto 113
Heavy Gear 113
I-War 113
Jedi Knight: Mysteries of the Sith 113
Monkey Island 3 113
Nightmare Creatures 114
Panzer General 3D 113
Seven Kingdoms 114
Starfleet Academy 114
Street Fighter Zero 114
TOCA Touring Car Champ. 114
Twisted Metal 2 114
Uprising 114
Worms 2 114

Interviews

Ensemble Studios/Microsoft
(Age of Empires 2) 21
Papyrus (Grand Prix Legends) 43
Probe Ent./Acclaim (Forsaken) 56
Synetic (N.I.C.E. 2) 39

Online Guide

GamesZone . . . . . **.98**
Mix
Boulevard Online 100
Drrrivin 103
Kingsoft Online 100
Neues von Acclaim 103
Seite 1 103
Septerra Core 103
Star Trek Voyager
Starfleet Database 100
Previews
Millenium Four 96
Spiele
Raider Wars 97

Titel in rot = Titelstory

DIE FRÜHJAHRSKOLLEKTION IM TEST

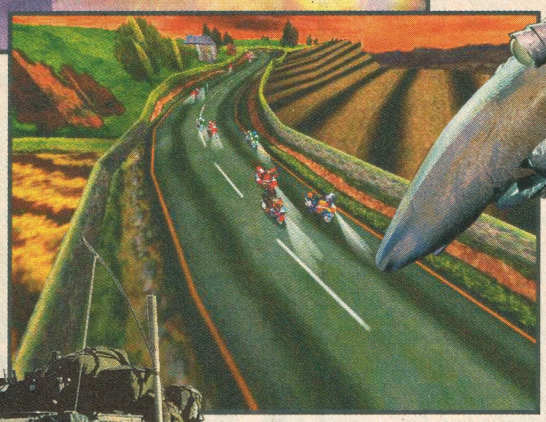
Spiele, die sich lohnen. Spiele, die enttäuschen. Spiele, die überraschen. Spiele, die Standards setzen. Spiele, Spiele und noch mehr neue Spiele!



Incoming
Die schönsten UFOs, seit es Ballerspiele gibt, ab Seite 60



Anno 1602
Echter Test mit Wertung ab Seite 68



Redline Racer
Feuerstühle mit 3D-Turbo ab Seite 64



Forsaken
Hochklassige 3D-Action ohne Blut ab Seite 54



M1 Tank Platoon 2
Mehr als die Neuauflage eines Klassikers ab Seite 88



Droiyan
Packender Mix aus Taktik und Rollenspiel ab Seite 78

Spieletests

ABENTEUER

Alien Earth 84
Black Dahlia 82
Tex Murphy: Overseer 86

ACTION

Fighting Force 58
Forsaken 54
Incoming 60
Street Fighter Zero 90

GENRE-MIX

Droiyan 78
Interstate '76: Nitro Riders 80

SIMULATION

M1 Tank Platoon 2 88

SPORT

DSF Ski 90
Motor Mash 66
Redline Racer 64

STRATEGIE

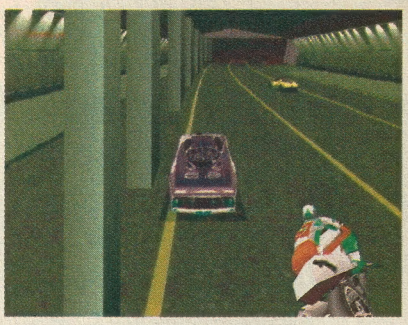
Anno 1602 68
Armor Command 75
Bust-A-Move 2 90
Julius Caesar 74
Liberation Day 72
Semper Fi 76

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies 10
Der Reeder 8
Charts 91
Comic 127
Editorial 3
Gewinner 95
Hardware
Aktuelle 3D-Beschleuniger 120
CPU-Upgrades für Pentium-Systeme 122
Originelle Steuermänner 123
Impressum 119
Inserenten 95
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 130
Kleinanzeigen 128
Leserbriefe 124
Lösungsindex 115
Special
Spielen unter Windows 98 . . . 116
Testindex 132
Update Service 92
Vorschau 133

SPASS BEISEITE

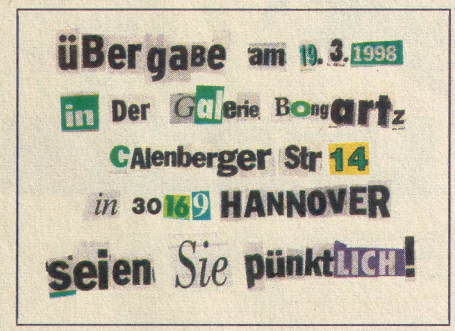
Die Aprilente der letzten Ausgabe ist abgeschossen: Das **Preview zu „Diana – Queen of Hearts" war nur ein Scherz!** Klar, eine derartige Geschmacksverirrung wäre selbst in diesen verdoomten Zeiten ziemlich daneben – obwohl wir nun in der Tat ein Multimedia-Progi zur englischen Märchenprinzessin entdeckt haben, natürlich ohne 3D-Rennen durch den Pariser Todestunnel. Wir hoffen, man nimmt uns die zufällige Namensgleichheit mit dem Produkt, dessen Erlöse teils an karitative Zwecke gehen, nicht übel.
Bei den Bildern handelte es sich übrigens um Collagen aus Screenshots alter Spiele, Fotos und von uns erstellten Grafiken. Wer nicht darauf hereingefallen ist, darf jetzt auf Seite 95 nachsehen, ob er etwas gewonnen hat. Wir warten derweil noch auf Leserfotos zum fiktiven „Royal Double Wettbewerb", die wir dann im nächsten Heft an gleicher Stelle präsentieren.



Der Todestunnel aus dem fiktiven Diana-Game ist ein Phantasieprodukt unseres Layouts

PARTY-TIME

Die Vorbereitungen zur **Joker-Gala mit Verleihung „Spiel des Jahres"** laufen auf Hochtouren; sobald diese Ausgabe erscheint, werden wir den Event bereits hinter uns haben. Er findet bzw. fand am 19. März anläßlich der CeBit in einer eigens angemieteten Galerie in Hannover statt. Natürlich werden wir im nächsten Heft ausführlich berichten, vorab nur soviel: Deko und Trophäen sind in der Mache, das Moderatoren-Team aus einem Ansager und einem weiblichen (!) Joker lernt gerade seinen Text, ein Bus vom Billigsten (für uns) und ein Buffet vom Feinsten (für die Gäste) sind bestellt und die witzigen Ein- bzw. Vorladungen gedruckt.



MESSE-MEETING

Bald sollen Sie uns kennenlernen: **Vom 26. bis zum 30. August findet man einen Joker-Stand auf der CeBit Home in Hannover**. Wir würden uns auf einen kleinen Plausch freuen, zumal liebreizende Abo-Feen und gestandene Redakteure gleichermaßen anwesend sein werden. Und natürlich wird auch für Unterhaltung gesorgt sein – welche Events und Überraschungsgäste wir in der eigens eingerichteten Entertainment-Halle präsentieren, sei aber hier noch nicht verraten. Die genaue Standnummer hat uns dagegen die Messeleitung noch nicht verraten.



WIN 29

Für „nur" 29,– DM darf man sich derzeit ja als **Betatester für Windows 98** betätigen – was wir natürlich gemacht haben, um Ihnen in diesem Heft ein Special zu den Features des neuen Betriebssystems von Microsoft präsentieren zu können. Besonders unser Herausgeber Michael fand Bill Gates' jüngste Geschäftsidee klasse und verlangt jetzt von jedem Redakteur den gleichen Betrag pro Spieletest...



Die Beta von Win 98 ist für 29 Mark über die Microsoft-Webpage (http://www.microsoft.com/germany) erhältlich

NEUE BESEN

...kehren bekanntlich gut. So gesehen müßte unsere Redaktion bald blitzsauber sein: Weil weder Rüdiger Rinscheidt noch Marco Marzinkowski (schöne Grüße an euch beide!) die Probezeit an Leib und Seele unbeschadet überstanden haben, wagt sich nun ein neuer Testpilot auf den Schleudersitz. Mit dem 34jährigen **Michael Trier** heißen wir einen Mann mit *PC Power* in der Besenkammer willkommen!



SOFT PRICE – BRINGT FUN FÜR ALLE

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

URLAUB??

MACH ICH NUR NOCH ZU HAUSE!

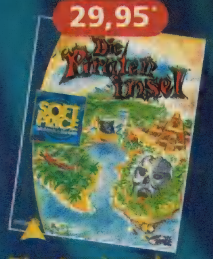


29,95*

Holiday Island
Die Wirtschaftssimulation mit Urlaubs-Feeling.

* unverbindliche Preisempfehlung

NOCH MEHR NEUES BEI SOFT PRICE:



29,95*

Pirateninsel
Klassisches Denkspiel mit Suchtpotential.



49,95*

Titanic
Das spannende Adventure zum legendären Schiff.



39,95*

Interstate '76
Grooviges Renn- und Actionspektakel.



29,95*

Hexen II
Knallharte 3D-Action perfekt inszeniert.



39,95*

Dark Reign
Bestes Echtzeit-Strategiespiel '97.
PC Player

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:

- 29,95* DIE FUGGER II
- 29,95* SHANGHAI GROSSE MOMENTE
- 29,95* SIMON THE SORCERER I UND II
- 30,95* SUPER EF 2000
- 49,95* TRIVIAL PURSUIT
- 79,95* WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

ALLE SPIELE AUF CD-ROM

Mehr Info? Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555

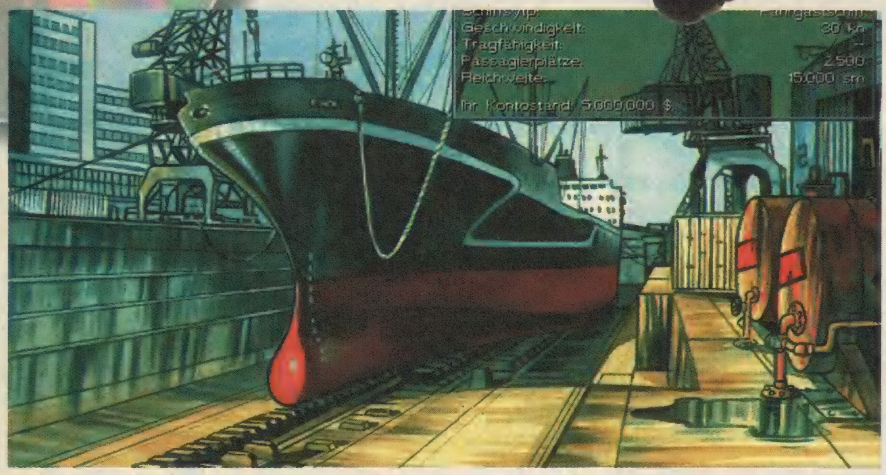
SOFT PRICE ist erhältlich bei MARKTKAUF und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

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

Die Begleit-CD

Vollversion

DER Reeder

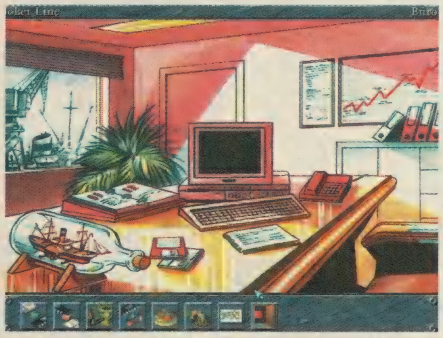




Schiffe der Marke Eigenbau können problemlos in der Werft konstruiert werden

Hersteller Software 2000 hat mit Martin Wölk („Der Patrizier", „Christoph Kolumbus") einen erfahrenen Seebären als Designer für diese **Wirtschaftssimulation der Extraklasse** angeheuert: Bis zu vier menschliche Schiffseigner und ein digitaler Konkurrent schippern in einer Mischung aus Echtzeit und Rundenform um die Welt, Geld und Ruhm. Mit maximal 25 verschiedenen Pötten dürfen Sie die sieben Weltmeere bereisen, um dort menügesteuert Handel mit 32 Waren zu treiben – auf der übersichtlichen Karte warten 100 Häfen. Und ein anklickbarer Taschenrechner erleichtert die Annahme von Termin-, Fracht- oder Passagiertransporten.

In der Werft werden alte Kähne repariert oder neue in Auftrag gegeben, wobei man wahlweise sein eigenes Schiff zusammenstellt oder eines von neun vorgegebenen Modellen konstruieren läßt. Eine Versicherung schützt vor widrigen Zufallsereignissen wie Stürmen und Embargos; in der Bank bringen die erzielten Gewinne Zinsen, oder man spekuliert an der Börse mit 22 Aktienfirmen. Geld ist aber nicht alles, denn für den ebenfalls nötigen Ruhm sorgen knappe Terminlieferungen und prestigeträchtige Passagierfahrten. Und für schicke Präsentation bürgen SVGA-Grafik sowie abwechslungsreiche Musikstücke.



Basisfunktionen wie Speichern und Laden erledigt der Reeder von seinem Büro aus



Über die Weltkarte erhält man zu allen 100 Häfen Infos über Ex- und Importwaren



Der praktische Rechner erleichtert die Eingabe bei sämtlichen An- und Verkäufen

Installation und Start unter Windows 95

Nach Einlegen der CD Nr.1 klicken Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" auf „Der Reeder". Lesen Sie die Infos zum Spiel bitte genau durch und klicken dann auf „Installieren". Wählen Sie je nach verfügbarem Festplattenplatz zwischen der maximalen (41 MB), mittleren (16 MB) oder minimalen Installation (4 MB), geben Sie sodann das Laufwerk und anschließend den Zielpfad der Installation an (normalerweise C:\REEDER). Dorthin **werden automatisch alle Daten kopiert**.

Zum Spielbeginn starten Sie vom neu erstellten Festplattenverzeichnis aus zunächst die Datei SETUP.EXE. Damit werden die Soundeinstellungen festgelegt, und Sie können wählen, ob Sie **Musik direkt von der CD oder über die Soundblaster-Karte** hören wollen. Nach dem Abspeichern der Einstellungen genügt ein Doppelklick auf die Datei REEDER.EXE, um das Game vom Stapel zu lassen.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das Installationsprogramm aufgerufen. Sie haben nun je nach verfügbarem Festplattenplatz die Wahl zwischen der maximalen (41 MB), der mittleren (16 MB) oder der minimalen Installation (4 MB). Geben Sie dann das Laufwerk und schließlich den Zielpfad (normalerweise C:\REEDER) an. Dorthin **werden automatisch alle Daten kopiert**.

Zum Spielbeginn starten Sie vom neu erstellten Festplattenverzeichnis aus zunächst die Datei SETUP.EXE. Damit werden die Soundeinstellungen festgelegt, und Sie können wählen, ob Sie **Musik direkt von der CD oder über die Soundblaster-Karte** hören wollen. Nach dem Abspeichern der Einstellungen tippen Sie zum Start einfach den Befehl REEDER.EXE ein.

Die Begleit-CD

Vollversion

Das Handbuch

Im CD-Ordner „Handbuch" finden Sie **das vollständige Handbuch in deutscher Sprache** als Acrobat-Reader-File (Endung: .pdf) sowie als Word-Dokument. Für DOS-User liegen diese Informationen auch im TXT-Format bereit, um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können.



Im Optionsmenü können bis zu vier menschliche Reeder ihre eigene Schiffslinie eintragen, das Spielziel und den Schwierigkeitsgrad festlegen

Der Reeder
(Software 2000)

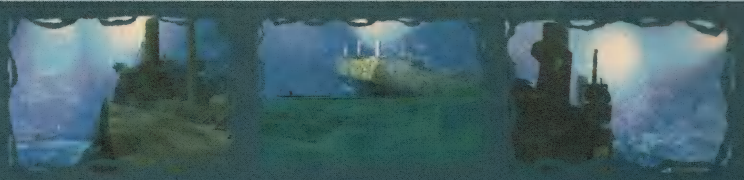
Schön präsentierte Wirtschaftssimulation mit Tiefgang

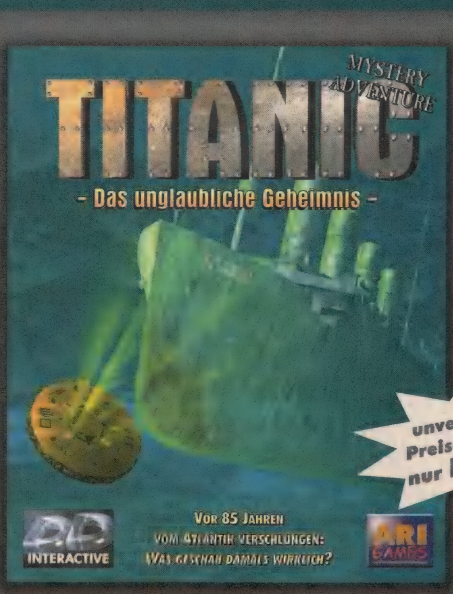
ORIGINAL-WERTUNG:	80 Prozent
FEATURES:	bis zu vier Spieler, 25 verschiedene Schiffe, 100 Häfen, 32 Waren, Zufallsereignisse, Aktienhandel, 4 Schwierigkeitsstufen, Bestenliste, wechselnde Begleitmusik, SVGA-Grafik
STEUERUNG:	Maussteuerung mit Spielhilfen
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKON-FIGURATION:	ab einem 386er mit DOS 5.0, 4 MB RAM, VESA-kompatibler SVGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatibler Soundkarte und zwischen 2 und 41 MB auf der HD
HANDBUCH & INSTALLATION:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter DOS und Win 95

Der Problemlöser



Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit den Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Daher bieten wir den aktualisierten Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel **für 24,95 DM im Joker-Shop** an.







Was ist der wahre Grund der Katastrophe?
War es wirklich nur ein Eisberg?
Warum mußten so viele Menschen sterben?
Und sind sie wirklich alle tot?



- **Mystery-Adventure mit atmosphärischem Sound und stimmungsvoller Grafik**
- **Packende Spannung auf dem Grund des Atlantiks**
- **Knifflige Rätsel und spannende Unterhaltung – komplett in Deutsch**
- **Das unheimliche Erlebnis der besonderen Art. Lüften Sie das einmalige Geheimnis.**
- **Keine Installation erforderlich, das heißt CD einlegen und spielen.**

D.D. INTERACTIVE

PC CD-ROM

ARI GAMES

ARI DATA CD GmbH
Internet: http://www.ari-data.de
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich
Tel.: 0 21 54/94 76-0

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken (bei Win 95 Autostart) und den Anweisungen folgen. Beachten Sie stets den angezeigten Text im unteren Fenster. Das Notensymbol regelt die Musikbegleitung.

MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS



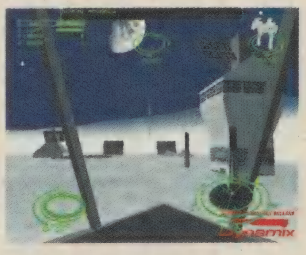
Unter DOS wechselt man auf das CD-Laufwerk, tippt den Befehl DOSINST ein und bestätigt mit Return. Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die Vollversion bequem und direkt installieren läßt. Beachten Sie auch hier die angezeigten Informationstexte.

ABE'S ODDYSEE



GENRE: Actionadventure
UMFANG: spielbarer Einstieg über mehrere Abschnitte
BESONDERHEIT: unterstützt alle gängigen Gamepads und Joysticks
SYSTEM: P120 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD), SVGA-Karte für 16 Bit Highcolor und 66 MB auf der HD

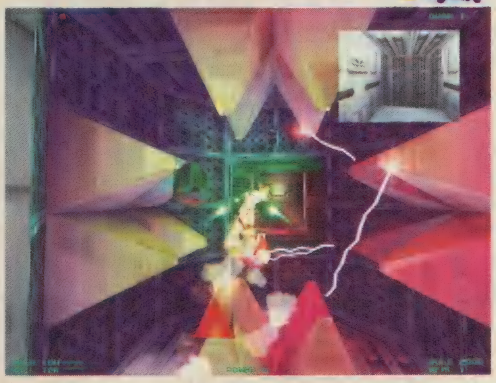
EARTHSIEGE 3: STARSIEGE



GENRE: Mech-Simulation
UMFANG: 6 spielbare Missionen mit 3 möglichen Riesenrobotern (auch) für bis zu 8 vernetzte Multiplayer
BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger werden unterstützt, Internetfunktion
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 35 MB auf der HD

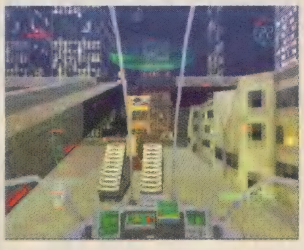
FORSAKEN

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: 2 spielbare Missionen mit 5 Leben plus Multiplayer-Matches (Team- und Deathmatches) für bis zu 4 Teilnehmer
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleunigerkarte, Multiplayer-Option auf 15 Minuten beschränkt
SYSTEM: P120 mit Win 95, 16 MB RAM, 3D-Grafikbeschleuniger, DirectX 5 (auch auf der CD) und 47 MB auf der HD

G-POLICE



GENRE: 3D-Action
UMFANG: spielbare Trainings- und Missionslevels inklusive Wingman und aller Waffen
BESONDERHEIT: AGP-Grafikkarten und 3D-Beschleuniger (S3 Virge, ATI Rage 3D, RIVA 128, Matrox Mystique, 3Dfx) werden unterstützt
SYSTEM: P166 (P2 für AGP-Karten) mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 25 MB auf der HD

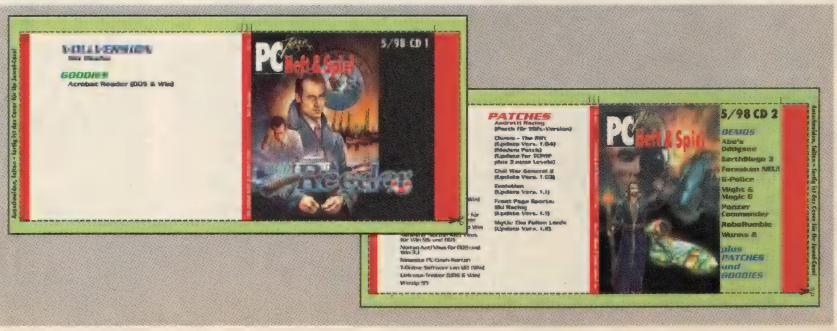
AKTUELLE PATCHES

...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.

Andretti Racing
(Update für 3Dfx-Unterstützung)
Chasm: The Rift
(Update auf deutsche Version 1.04)
Chasm: The Rift (Modem Patch)
Chasm: The Rift
(Update für TCP/IP-Unterstützung plus drei neue Levels mit neuen Monstern)
Civil War General 2
(Update auf Version 1.03 Beta)
Front Page Sports: Ski Racing
(Update auf Version 1.1 Beta)
Myth: The Fallen Lords
(Update auf Version 1.2)

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!



MIGHT & MAGIC 6



GENRE: 3D-Rollenspiel
UMFANG: komplettes Renderintro der Endversion mit Sprachausgabe
BESONDERHEIT: das erste Demo zum Top-Rolli liegt in zwei Versionen und zwei Auflösungen vor, beide laufen direkt von der CD
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte mit mind. 2 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD)

PANZER COMMANDER

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Panzersimulation
UMFANG: spielbare Einzelmission auf deutscher und selbstlaufende Mission auf russischer Seite
BESONDERHEIT: deutsche Sprachausgabe, unterstützt 3D-Beschleuniger
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 38 MB auf der HD

ROBO RUMBLE



GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 spielbare Missionen
BESONDERHEIT: komplett deutsch, unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

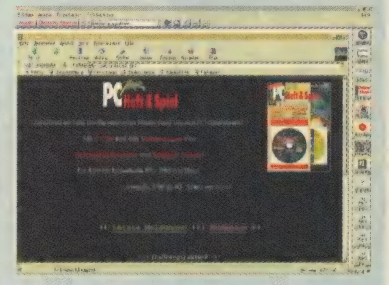
WORMS 2



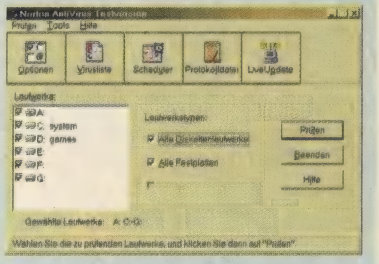
GENRE: Action-Strategie
UMFANG: spielbarer Abschnitt mit neuer Insellandschaft für 1 bis 2 Teilnehmer an einem Rechner oder vernetzt, fast alle Features aus der Vollversion
BESONDERHEIT: Internetfunktion, Quickstart, läuft im Windows-Fenster
SYSTEM: P75 (empfohlen: P120), Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 17 MB auf der HD

GOODIES

Die **allerneueste T-Online-Zugangssoftware Version 1.2x** kann nebst einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit über 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**.
Wieder dabei sind die aktuellsten Virenscanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95 steht die **komplett deutsche Version des Norton Anti Virus** zur Verfügung, wer DOS bzw. Win 3.1 benutzt, wird mit der neuesten **englischen Variante 4.0** bestens versorgt.
Mit **Direct X 5.0** kann die neueste 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 Win 95** 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..



Den T-Online Dekoder von 1&1 Direkt gibt es jetzt in der allerneuesten Version 1.2x



Sicherer geht es kaum: Den neuen Norton Anti Virus komplett in Deutsch für Win 95 dürfen Sie für 30 Tage zur Probe verwenden

MÖCHTEN SIE IHRE EIGENEN PROGRAMME AUF UNSERER BEGLEIT-CD VERÖFFENTLICHT SEHEN?

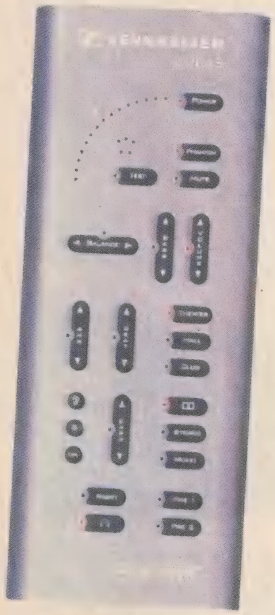
Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

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

E-MAIL:
104707.774@compuserve.com

DOLBY SURROUND AM PC

Vom Kopfhörer-Spezialisten Sennheiser stammt **Lucas**, ein System, das volle Dolby-Surround-Pro-Logic-Qualität in fünf Tonkanälen auf dem PC verspricht. Benötigt werden nur ein guter Kopfhörer, eine handelsübliche 16 Bit-Soundkarte und ein wenig Fingerspitzengefühl beim Einstellen des persönlichen Klangbildes. Neben Lautstärke und Balance lassen sich auch Bässe, diverse Raumtypen samt Hall und sogar die Sitzposition vor dem virtuellen Orchestergraben bestimmen. All dies **funktioniert zum Preis von 499,– DM auch mit der Stereoanlage oder dem Fernseher**. Mit High-end-Hörer HD 580 Precision kommt das Paket übrigens auf 869,– DM.



Sieht aus wie eine Fernbedienung, ermöglicht aber perfekten DS-Sound vor Computer, TV oder Stereoanlage: Lucas

MIT C&C IMMER AM BALL

Diesen formschönen Trackball offeriert Fanatec zusammen mit vier Stickern für **99,– DM** nicht nur Strategen – obwohl der vorgeblich aus neutralisiertem Tiberium gefertigte Mausersatz als **Command & Conquer Mission Controller** firmiert. Die Kugel leuchtet normalerweise in geheimnisvollem Rot, drückt man eine der drei Tasten, schaltet die Ampel auf Grün um. Weil Nomen immer noch Omen ist, kann die unterste Taste über eine beigefügte Treiberdiskette speziell für C&C konfiguriert werden: Es läßt sich etwa die STRG-Funktion auf den Button legen. Außerdem will man das Teil demnächst zusammen mit „Command & Conquer 3" im Bundle anbieten.



Der C&C Mission Controller: Trackball, Kristallkugel oder Tiberiumkonflikt?

NEUE POWER-VR CHIPS

Zusammen mit NEC bringt Videologic die zweite Generation der PowerVR-Grafikchips auf den Markt. Deren stark erweiterte Architektur wird innerhalb der nächsten zwölf Monate in fünf PC-Grafikbeschleunigern, Spielkonsolen und -automaten zu finden sein. Garantiert wird volle Kompatibilität zu DirectX und OpenGL, Unterstützung der neuen Bustechnologien AGP und PCI sowie eine **Leistungssteigerung um den Faktor 5** gegenüber der Serie aus dem Vorjahr. Hier einige der angekündigten Features:

* Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel in TrueColor (24 Bit)
* Vollszenen-Anti-Aliasing mit Image-Super-Sampling
* perspektivenrichtige ARGB-Gouraud-Schattierung
* Glanzlichter mit Offset-Farben
* Frame-Puffer und Strukturspeicher für das Umgebungsmapping
* Z-Puffer mit 32 Bit-Fließkommagenauigkeit

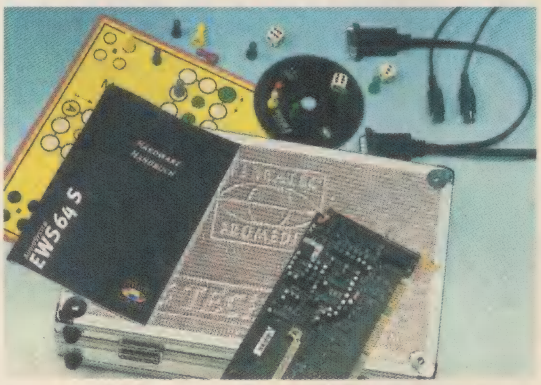
PCI-SOUND

Nicht nur Grafikkarten belegen die schnellen PCI-Slots, sondern seit neuestem auch Soundkarten. So hat etwa TerraTec die Produktpalette um ein solches Audioboard erweitert: **XLerate bietet 4 MB RAM und 64 Stimmen für ca. 199,– DM**. Im Preis enthalten sind Kompatibilität zu Soundblaster/Pro, Anschlüsse für Mikrofon, Lautsprecher, Joystick, MIDI und externen Synthesizer. Außerdem kann das „ActiveRadio Upgrade" für 129 Mark zugekauft und zwecks Empfang von RDS-Signalen mit dem bereits integrierten Radio-Connector verbunden werden.

Für den semiprofessionellen Einsatz empfiehlt sich seit jeher TerraTecs EWS64-Reihe. Deren neuestes Modell, die **EWS64 S wird für ca. 369,– DM im Alukoffer geliefert**. Die ISA-Karte bietet nahezu alle bewährten Features der großen Schwestern L und XL, also etwa 64 Stimmen, Hall, Chorus, Equalizer usw. Auch hier kann das Radio Upgrade aufgesetzt werden, zudem sind bis zu 64 MB RAM möglich.



Macht den PC radio-aktiv und kabeltauglich: ActiveRadio Upgrade für 129 Mark



Ein Koffer voller (Spiele-)Sound: TerraTec EWS64 S

Saitek

Take control



X36 Flight Control

Flight Control System

- bis zu 270 voll programmierbaren Funktionen
- einfachste Programmierung unter Windows

X36 Control Stick

- Trigger
- Shift-Funktion
- 5 Feuerknöpfe
- Raketenabschußknopf
- 2 Acht-Wege Coolie Hats

Schubregler

- 2 Drehregler
- Positionsregler
- Vier-Wege Coolie Hat
- 3 Modus-Wahlschalter
- Feuerknopf/Mausaktivierung
- Ruderkontrolle

www.saitek.de

MIT SCULLY SPIELEN

...dürfte der Traum zahlloser X-Philes sein – Fox Interactive will ihn noch diesen Sommer wahrmachen. Dann soll **X-Files: The Game** alle Fans des kultigen TV-Klassikers „Akte X" in ein PC-Abenteuer verstricken – natürlich mit Mulder, Aliens, einer Regierungsverschwörung und allem, was dazugehört. Die „VirtualCinema 3.0" genannte Engine soll für höchsten Spielgenuß schon ab einem P90 sorgen, Originalmusik und -darsteller wie Gillian Anderson und David Duchovny in den FM-Videos für Jubel.

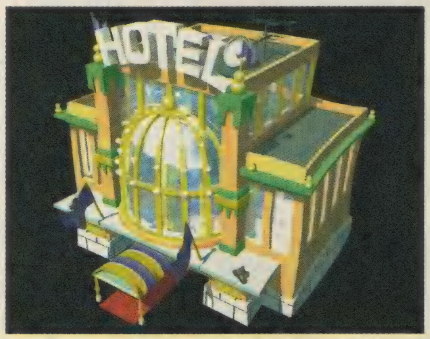




Die Wahrheit ist ab Sommer irgendwo auf der Festplatte: Scully & Mulder bearbeiten X-Files am PC

PIZZA SYNDICATE

...wird die **Neuauflage von „Pizza Connection"**, dem erfolgreichen Einstieg von Software 2000 in die Digi-Gastronomie heißen. Wie anno 1994 soll sich wieder alles um belegbare Teigfladen, einzurichtende Restaurants, griffige Werbeslogans und böse Mafiosi drehen. Diesmal allerdings in SVGA und einer Highcolor-Auflösung von bis zu 800 x 600 Bildpunkten; optional auch im Netzwerk. Ab September wünscht man in Eutin wieder guten Appetit bei der humorvollen Wirtschaftssimulation.

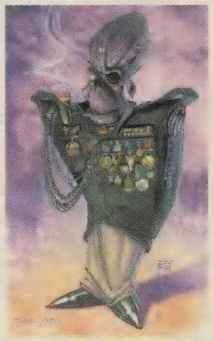


Pizzeria Rabiata im Render-Look

ODDWORLD OHNE ENDE

Spieler auf der ganzen Welt zitterten um den putzigen Helden aus „Oddworld: Abe's Oddysee", im Herbst geht das Actionabenteuer weiter: Oddworld Inhabitants und GT Interactive arbeiten an **Oddworld: Abe's Exoddus**, einer Quasi-Fortsetzung mit mehr Abschnitten, mehr Aktionsmöglichkeiten (darunter Lenk-Fürze!) und mehr Feinden.
Der „echte" Teil zwei des geplanten Quartetts wird dagegen **Oddworld: Munch's Oddysee** heißen und erst Ende 1999 das fahle Licht der Monitore erblicken.



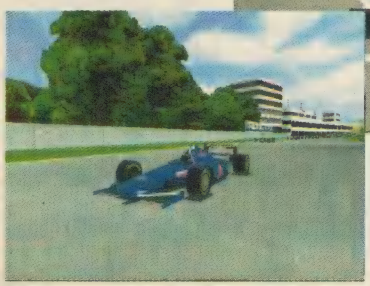


Quasi Oddworld 1 1/2: erste Skizzen zu Abe's Exoddus

HETZT DIE GLEITER

Nachdem im F1-Zirkus Wohnwagen nicht zugelassen sind, programmierten die niederländischen Newcomer von Midas Interactive ihre eigene GP-Welt: Unter dem Sublabel Reality wird demnächst nicht der Käse zum Bahnhof, sondern **Johnny Herbert's F1 Grand Prix 98** aus der Box gerollt – eine Simulation der 98er Saison mit allen Originalstrecken und Fahrzeugen.
Zwar ohne Wohnanhänger, aber mit 3Dfx-Unterstützung darf man die Boliden ab kommendem Monat durch einen Arcade-Modus oder die simulative Variante mit Boxenstopps und Tuningmöglichkeiten steuern. Das soll für Alleinfahrer und Netzwerker ebenso gelten wie für Duellanten vor einem, dafür aber geteilten Bildschirm.

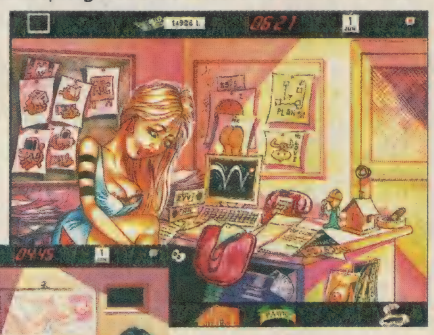




Die Formel 1 dank Johnny Herbert nicht mehr in, sondern aus Holland

ZUM KRANKLACHEN

...fanden die Fans vor drei Jahren Magic Bytes' wahnwitzige Hospital-Sim „Biing!" – daß man sie auf die Fortsetzung so lange warten läßt, halten die Freunde doofer Ärzte und draller Schwestern gewiß für weniger lustig. Was werden sie erst sagen, wenn sie nun erfahren, daß **Biing 2** nicht mehr im gleichen Milieu angesiedelt sein wird?! Nun, sie werden fragen: Wo dann? Und wir müssen antworten: Darüber schweigt sich der Hersteller mit Hinweis auf befürchtete Betriebsspionage noch aus. Fest steht nur, daß im dritten Quartal des Jahres eine schlüpfrige Wirtschaftssimulation mit Grafiken in 16 Millionen Farben und Auflösungen bis hin zu 1024 x 768 Pixeln auf uns zukommt. Also abwarten und Heiltee trinken...





Offenherzige Damen, aber zugeknöpfte Spieldesigner: Biing 2

LARAS MANN

Neben der Weltraum-Ballerei „Xenocracy" von Simis und David „Elite" Brabens „V2000" (der Nachfolger zum klassischen Polygon-Shooter „Virus") hat Grolier Interactive noch ein heißes Eisen im Feuer: **Asghan**.
Im 3D-Actionadventure der französischen Spieleschmiede Silmarils („Ishar") begleitet man den Titelhelden durch eine mittelalterliche Welt mit über 30 optisch spektakulären Locations. Die Suche nach dem verlorenen Thron wird aus der First- und Third-Person-Perspektive gezeigt und soll knackige Knobeleien ebenso bieten wie fiese Fallen und gut 60 gemeine Gegner. Im Sommer wird Asghan dann beweisen, daß er der weiblichen Konkurrenz aus „Tomb Raider 2" in Sachen Schwimmen, Klettern und Saltoschlagen nicht nachsteht.



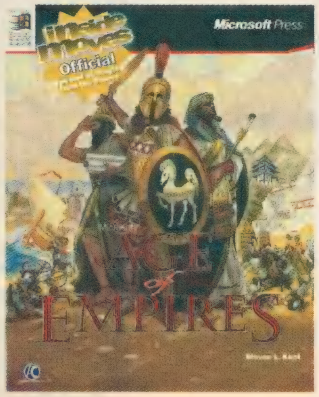


Im Sommer zeigt Asghan (nicht nur) Lara, was ein wahrer Mann kann

NEUE LÖSUNGSBÜCHER

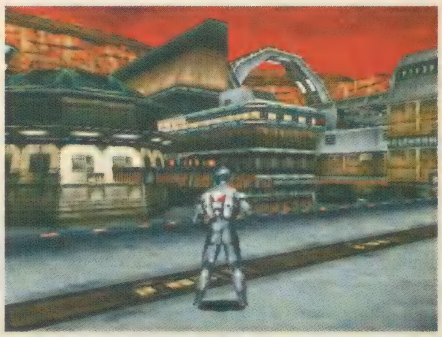
...gibt es aus der Reihe „X-Games". Auf deren jeweils rund 160 in SW bebilderten Seiten warten detaillierte Lösungen, Cheats, Secrets, Karten, interessante Internetadressen usw. Wer also bei **Jedi Knight** (ISBN: 3-8272-9019-8) die Geheimnisse der Macht entdecken, Lara in **Tomb Raider 2** (ISBN: 3-8272-9034-1) auf die Sprünge helfen, als **Blade Runner** (ISBN: 3-8272-9028-7) Replikanten fangen oder den **Curse of Monkey Island** (ISBN: 3-8272-9029-5, inkl. Lösungen der ersten beiden Teile) aufheben will, ist für **je 19,95 DM** auf dem besten Weg.
Mit **37,90 DM** fast doppelt so teuer ist der gute Rat bei Microsoft Press. Dafür erhält man aber auch auf 280 Seiten die hochoffiziellen „Inside Moves" zum Strategie-Hit **Age of Empires** (ISBN: 1-57231-529-6). Der Guide ist in leicht verständlichem Englisch verfaßt und hat Einsteigern wie Profis einiges zu bieten: jede Menge SW-Bilder, Infos zum historischen Hintergrund, Erläuterungen der Einheiten sowie Tips zu Missionen, Mehrspielermodus oder dem Szenario-Editor.





SCHIESSEN OHNE SCHRANKEN

Das Besondere an Mobeus' Third-Person-Shooter **Esoteria** dürfte die gebotene Bewegungsfreiheit werden: Man wird eine riesige Spielwelt mit Städten, Wäldern, Höhlen und Unterwasserlandschaften frei erforschen können, ohne an einen vorgegebenen Handlungsablauf gebunden zu sein. Dabei sollen im Frühsommer strategisches Können, gute Reflexe und ein helles Köpfchen gleichermaßen gefragt sein.

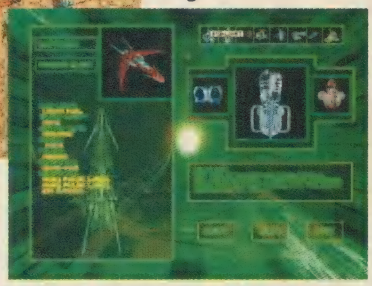


Ein (freier) Fall für bis zu 16 Netzwerkkämpfer: Esoteria

SCHLAUE ALIENS

Als Kommandant einer Raumstation wird man in Interplays SF-Strategical **Alien Intelligence** Schlachten im All und auf Planeten zu bestehen haben. Auch neue Technologien wollen entwickelt sein, will man die anderen Spezies in diesem Krieg der Sterne besiegen. Ob hier ernsthafte Konkurrenz für „Master of Orion" und Co. anrückt, soll sich in einer der nächsten Ausgaben zeigen.





SF-Strategen an die Front: Alien Intelligence

BISSIGE FISCHE

Die im Oktober 1997 von fünf ehemaligen Mitgliedern der Greenwood Entertainment Software GmbH gegründete Firma Piranha Bytes gibt demnächst ihr Debüt mit einem 3D-Echtzeitrolli im Fantasy-Ambiente: **Gothic**. Dabei baut man auf die „magische Viertelstunde" – länger soll es nicht dauern, bis der Zocker von der einfachen Bedienbarkeit ohne Menüwüsten und dem lockeren Gameplay ohne Endlostexte überzeugt ist. Wir werden uns Ende des Jahres aber trotzdem etwas mehr Zeit für den Test nehmen...

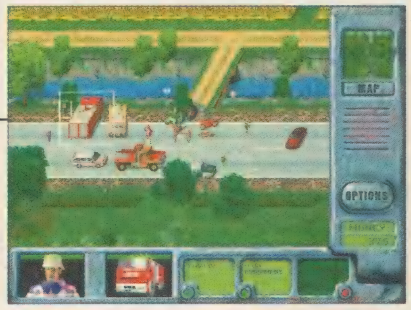




Das erste Bild zum ersten Spiel der deutschen Piranhas

TOPWARE SPIELT WEITER MIT





Der seit kurzem dem VUD (Verband Unterhaltungssoftware Deutschland) zugehörige Mannheimer Multimedia-Publisher TopWare („D-Info") verstärkt sein Engagement am Spielemarkt: Künftige Games werden unter dem neu gegründeten Label „TopWare Interactive" erscheinen; die Launchparty findet Anfang Mai am Gelände der Bavaria Filmstudios in München statt. Erstes Produkt wird das ab Mai erhältliche Echtzeit-Strategical **RoboRumble**, welchem bereits in der letzten Ausgabe ein Preview gewidmet war. Im Juni folgt die originelle Katastrophensim **Emergency**, wo der Spieler Rettungseinsätze in einer Großstadt koordinieren muß.

TopWare INTERACTIVE

CRYO SPRICHT DEUTSCH

Der französische Publisher **Cryo hat am 1. März seine deutsche Niederlassung eröffnet**. PR-Managerin Martina Möller (ehemals bei GTi) wird von München aus kommende Produkte wie „Riverworld" und „Saga" (beide Strategie) oder den 3D-Shooter „Virus" betreuen.



Bunte 3D-Welten für Grüne im Internet

MULTIMEDIA-ÖKOLOGIE

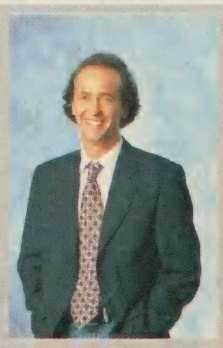
Ein originelles Konzept realisiert das Potsdamer Multimedia-Unternehmen Terratools gemeinsam mit dem TV-Sender 3Sat und weiteren Partnern aus der Kulturszene: Wenn ab 19. April 19 Wochen lang jeweils sonntags das **Terranet Café** über den Fernseher flimmert, werden in Spielszenen Umweltthemen angerissen und anschließend diskutiert. Von der Homepage **www.terranetcafe.de** aus kann sich dabei jedermann in die Live-Diskussion einschalten oder in virtuellen 3D-Welten das eigene Öko-Bewußtsein spielerisch überprüfen. Zwei weitere TV-Staffeln sind bereits geplant, das Projekt soll erst zur Weltexpo Hannover im Jahr 2000 auslaufen.

Die andere Seite

Unter diesem Motto finden Sie **Statements ranghoher Vertreter der Spielebranche** zu aktuellen und brisanten Themen – diesmal kommentiert Helmut Stiefel, Marketingleiter des großen Spieledistributors Bomico, die neue Welle der Softwarepiraterie. Beim nächsten Mal greifen wir dann womöglich gerade Ihre Anregung auf. Themenvorschläge bitte an:

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

Die Rückkehr der Software-Piraten



Helmut Stiefel, Marketingleiter bei Bomico, sieht sich massiv mit dem erledigt geglaubten Thema „Raubkopien" konfrontiert.

Die massive Verbreitung von Raubkopien schien ein Problem der 80er Jahre und seit Aufkommen der CD-ROM kaum mehr ein Thema zu sein. Das hat sich in den vergangenen Monaten geändert: Neuerdings kommt es schon mal vor, daß sich das Lösungsbuch zu einem Spiel doppelt so häufig verkauft wie das Produkt selbst. Und erfahrungsgemäß bricht der Absatz bei vielen Titeln schon nach wenigen Tagen ein – außer, sie sind mit einem Kopierschutz ausgestattet!

„Raubkopien bedeuten den Ruin für Hersteller und Spieler!"

Scheinbar haben wir wieder die gleichen Verhältnisse wie seinerzeit an C-64 und Amiga, als der Spieleindustrie durch wildes Kopieren von Disketten enormer Schaden zugefügt wurde. CD-ROM-Brenner sind mittlerweile ja preiswert und damit zum Massenprodukt geworden. Für 1998 erwarten Experten aus der Hardwarebranche hier den Verkauf von 900.000 Einheiten! Spätestens, wenn in jeder Schulklasse oder bei jedem besser ausgestatteten Spielefreak ein solches Gerät installiert ist, brauchen wir also neue Kopierschutztechniken. Denn es ist leider kaum anzunehmen, daß all diese Brenner nur zu Zwecken der Datensicherung benutzt werden...

Durch die veränderte Situation ergeben sich erhebliche Gefahren für Unternehmen und Kunden: Die sehr aufwendige und teure Produktion eines hochwertigen Computerspiels läßt sich eben nur durch hohe Verkäufe von originaler Software finanzieren. Bleiben diese aus, bedeutet das den Ruin für die Hersteller – und wo keine Spiele, da kein Entertainment!

Spiele für jeden Geschmack:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Publisher sind eine Seite der Spielebranche, Distributoren die andere: ohne sie würde kein einziges Bit den Weg vom Hersteller in den Handel und weiter zum Kunden finden. Eine von Deutschlands wichtigsten Stationen am Verteilerweg ist das Firmengelände von Bomico.



Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi vor dem Bomico-Hauptquartier

Das Fundament zum deutschlandweit größten Marketing- und Vertriebsunternehmen für Computerspiele legten Adi Boiko und seine Frau Michelle im Dezember 1986. Damals suchte der französische Publisher Coktel Vision einen deutschen Partner für Lokalisation und Vertrieb der C64-Titel „Asterix" und „Lucky Luke". 1988 folgte Ralf Glaus Topseller „Die Fugger", 1990 dann das klassische „Sim City" von Maxis. Im Zuge der wachsenden Verbreitung von Spielkonsolen wurde 1991 Laguna Video Games als unabhängiges Tochterunternehmen gegründet. Die Highlights hier waren zuletzt das wochenlang ausverkaufte Game Boy-Hüpfical „Hugo 2" und die PlayStation-Raserei „V-Rally".

Anno 1993 wurden die Frankfurter Büros zugunsten größerer Gebäude in Kelsterbach aufgegeben: Die seinerzeit gegründete Tochter Sunflowers übernahm das Publishing eigenentwickelter Spiele. Zeitgleich forcierte Bomico (der Name setzt sich übrigens aus Boiko, Michelle und Coline, dem Mädchennamen von Frau Boiko zusammen) das Marketing: TV-Spots für ein Computerspiel und ein VIP wie Lothar Matthäus als Zugpferd vor dem Marketingkarren, das war seinerzeit ein Novum! Mit Softprice etablierte man außerdem eine bis heute erfolgreiche Budgetschiene.

Das Jahr 1995 brachte schließlich Highlights wie „Warcraft 2" und „Myst", das darauffolgende Jahr den Aufkauf der Firma durch Philips Media.

Bomico stirbt, lang lebe Infogrames Deutschland!

1997 verzeichnete Bomico große Erfolge mit Spielen wie JoWoods „Der Industriegigant" und „Dark Reign" von Activision – beide Titel wurden bei der Wahl zum Spiel des Jahres von Joker-Lesern als Genre-Highlights ausgezeichnet. Ebenfalls in diesen Zeitraum fällt der Umzug in das aktuelle Hauptquartier in Dreieich-Sprendlingen und die Fusion mit dem französischen Unternehmen Infogrames. Gleichzeitig verselbständigte sich Adi Boiko mit Sunflowers, seither obliegt das Tagesgeschehen dem Geschäftsführer Wilhelm Hamrozi.

Der nächste Wendepunkt steht für den Großdistributor bereits kurz bevor: Ab dem Spätsommer müssen aktuelle Kooperationspartner wie CUC/Sierra, Interactive Magic, Hasbro oder Beam Software ihre Schreiben neu adressieren, denn aus Bomico wird „Infogrames Deutschland". Wann genau der Namenswechsel stattfindet, ist dann neben vielen anderen Informationen auf der schick gemachten Homepage (www.bomico.de) nachzulesen. (rl)

Kommende Highlights

Ab Juli will **Outcast** das Genre der Actionabenteuer um tolles Voxelgelände und spielerische Glanzlichter bereichern



Für **Simon the Sorcerer 3** verspricht Adventuresoft ab Oktober gerenderte Hintergründe, lebendige Charaktere, logische Rätsel und viel englischen Humor



Im Spätsommer startet der PlayStation-Bestseller **V-Rally** am PC mit elf originalen Teams und 60 Strecken



Zu Weihnachten läßt DID futuristische Panzer anrollen: **RRF 2025** basiert auf einer Grafikengine, die Fliehkräfte für jedes einzelne Polygonobjekt berücksichtigt



Attics Rollenspiel **LMK** basiert auf dem „Schwarzen Auge"-Universum und soll im Sommer durch die besonders gehaltvolle Story und Dialoge bestechen.



DIE FRATZE DES KRIEGES









Die ultimative Simulation der modernen Bodenkriegs-führung

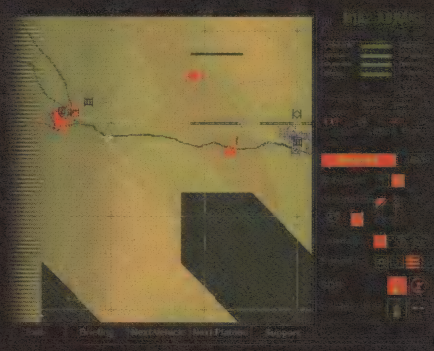


MICROPROSE

www.microprose.com





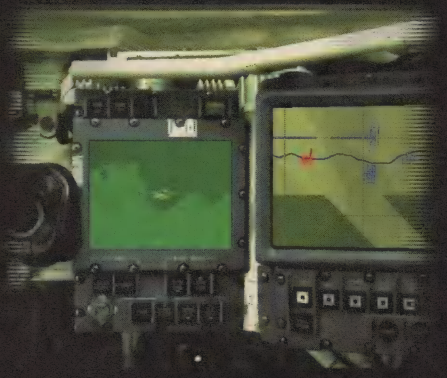


*



















*

SOFORTEINSATZ: EINE ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE EINZELSCHLACHT BRINGT SIE DIREKT AN DIE FRONT, AUGE IN AUGE MIT DEM RUSSISCHEN FEIND

AUSBILDUNG: IN "ECHTEN" US ARMY EINRICHTUNGEN; ARMOR SCHOOL, FORT KNOX UND FORT IRWIN

EINZELSCHLACHTEN: SPIELEN SIE HISTORISCHE UND HYPOTHETISCHE KONFLIKTE NACH, INKLUSIVE DEM GOLF KRIEG UND DEM KALTEN KRIEG

KAMPAGNEN: GOLF KRIEG II, NORD-AFRIKA, DEM ASIATISCHEM TEIL RUßLANDS, BALKAN UND ZENTRAL- EUROPA

MULTIPLAYER: IM NETZWERK ODER MIT MODEM/SERIELLER VERBINDUNG

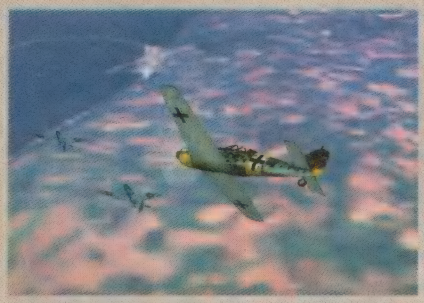
© 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE und M1 TANK PLATOON sind U.S. eingetragene Warenzeichen. M1 TANK PLATOON II ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. *IN-GAME SCREENSHOTS AUßER DEN MARKIERTEN*



Tag der offenen Türe beim Softwaregiganten in Seattle: Unter dem Motto „Gamestock 98" konnten rund 50 Fachjournalisten aus aller Welt einen Blick auf die kommenden Spielehighlights der Gates-Company werfen. Da ließen wir uns nicht zweimal bitten.

Spitfire

Bis zum Herbst will Microsoft **die Routinen des klassischen Zivis „Flight Simulator" um Waffen und Missionen ergänzt** haben. Als Pilot greift man dann auf Seiten der deutschen Luftwaffe oder der alliierten Streitkräfte in den Zweiten Weltkrieg ein: Im Rahmen zweier Kampagnen werden die Cockpits solcher Maschinen wie Spitfire, Hurricane, Me-109, FW-190 oder Mustang zugänglich, um die Luftschlacht um England oder die Eroberung Deutschlands nachspielen zu können.



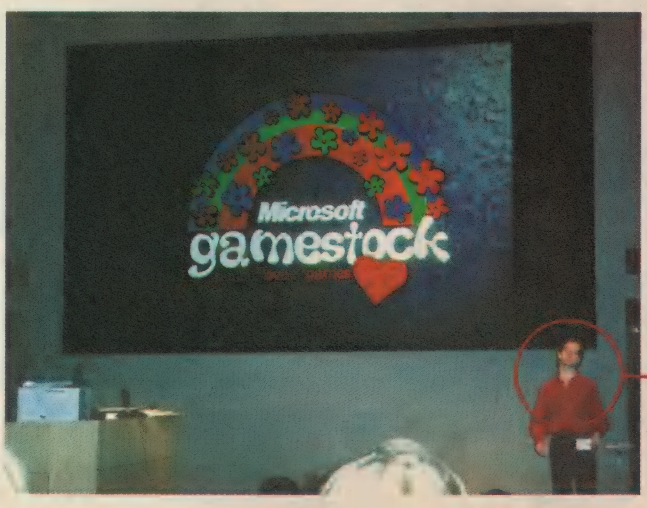
Luftige Nahkämpfe mit Propellermaschinen im Stil des „Flight Simulator"



Die Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg werden vom Motorsound bis hinein in die VR-Cockpits detailgetreu nachgebildet

London, Paris und Berlin wollen die Designer dazu im Detail nachbilden, andere Gebiete eher rudimentär. Auch auf realitätsnahes Flugverhalten, authentisch gestaltete VR-Cockpits und Unterstützung für Force Feedback, 3D-Beschleunigung sowie Internet-Dogfights mit bis zu acht Piloten legt das Inhouse-Team von Microsoft größten Wert. Zudem soll eine offene Programmstruktur die Übernahme aller Flugmodelle und Szenarien aus dem aktuellen „Flight Simulator" ermöglichen.

Microsofts Hauptquartier, das sogenannte Red West Campus in Redmond/Washington bei Seattle hat zwar weder 95 noch 98 Fenster, aber einige Tore – und die waren Ende Februar weit geöffnet: Die Journalisten waren eingeladen, jeden anwesenden Entwickler nach Gutdünken zu interviewen und Fotos zu schießen, wo und wann immer es beliebte.
Eine solche Freizügigkeit ist in der mißtrauischen Computer- und Spielebranche alles andere als selbstverständlich, da normalerweise die Angst vor Nachahmern dominiert und jede Information vor der Freigabe mehrfach autorisiert sein muß. Doch wenn die Veranstaltung schon namentlich an das legendäre Woodstock-Festival angelehnt war, wollte man wohl auch den Freigeist der einstigen Blumenkinder demonstrieren. Entsprechend schnell waren in der lockeren Atmosphäre die Strapazen der knapp 18stündigen Anreise, Zeitumstellung und Jetlag vergessen.
Gleich zu Beginn der Veranstaltung verkündete **Ed Fries**, seines Zeichens Oberguru der Abteilung Microsoft Games, die neue Firmenstrategie: Spiele, Spiele und noch mehr Spiele, allerdings von hoher Qualität. Den schönen Worten



Tilt



Rund zwei Jahre werden die vielen Designtests und Ergonomiestudien beansprucht haben, wenn das Tilt-Pad im Spätherbst 1998 auf den Markt kommt

Ab Spätherbst will Microsoft mit einer dann rund 150 Mark teuren **Weiterentwicklung des populären Sidewinder-Pads** Bewegung ins Spiel bringen: Sensoren erfassen Kippbewegungen in alle Himmelsrichtungen und leiten die Information an den Rechner weiter, der diese in Steuerkommandos umsetzt. Ein Testlauf am Motorradrennen „Motocross Madness" lieferte erstaunliche Resultate – nach kurzer Eingewöhnung ging das Handling des Bikes intuitiv vonstatten, wobei auch die Körperhaltung des virtuellen Piloten für sehr komplexe Manöver beeinflußbar war. Pluspunkt Nummer zwei ist das Schubrad für stufenloses Gasgeben etwa bei Renn- und Flugsimulationen. Das Steuerkreuz und die acht Top- sowie zwei Zeigefingerknöpfe sind ähnlich ergonomisch wie beim Sidewinder plaziert, jedoch teilweise programmier- und damit vielseitiger einsetzbar.



folgten unterhaltsame Produktpräsentationen auf der Showbühne und ein einstündiger Rundgang durch die Entertainment-Laboratorien. Hier erfuhr man auch mehr zur überaus komplexen **Fertigung eines neuen Joypads** wie dem in einer Extrabox vorgestellten Sidewinder-Nachfolgemodell „Tilt". Den Schwerpunkt des Events bildete dann die nachmittägliche Eröffnung eines mehr als 50 Spiele-PCs umfassenden **Gaming-Pavillons**. Hier sollten sich die Gäste von der zuvor beschworenen Produktqualität überzeugen.

Die großen Titel sind auf diesen Seiten separat vorgestellt, doch es gab noch mehr zu sehen. So konnten wir etwa eine



Age of Empires 2

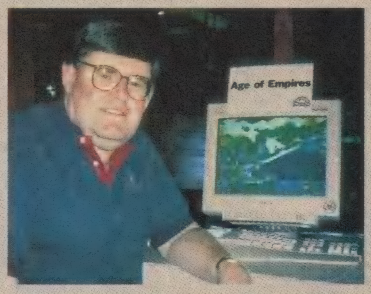


Größere und detailreichere Gebäude sind ein Merkmal des Sequels...



...vorgefertigte Truppenformationen und Seehandel ein weiteres

Für den Nachfolger zum zweitbeliebtesten Strategiespiel des Jahres 1997, soweit es Joker-Leser betrifft, setzen die Entwickler der Ensemble Studios auf Evolution statt Revolution: Ab Herbst wollen erneut ganze Nationen aus 13 Kulturkreisen (Japan, Germanen, Wikinger, Byzanz usw.) über mehrere Epochen hinweg in Echtzeit regiert werden. Die Expansion des Reiches obliegt dabei wieder schwerpunktmäßig dem Militär, doch auch Diplomatie und Handel sind nicht zu vernachlässigen. Zeitlich wird das Sequel nahtlos an den Vorgänger anknüpfen, indem es von der Spätantike bis ins Mittelalter reicht.



Zu weiteren Neuerungen haben wir **Kodesigner Bruce Shelley** befragt, der bereits an Sid Meiers Klassiker „Civilization" maßgeblich beteiligt war.

?: Bruce, das Spielareal war schon beim Vorgänger nicht gerade klein – wie soll man in einem um 300 Prozent erweiterten Terrain noch die Übersicht behalten?

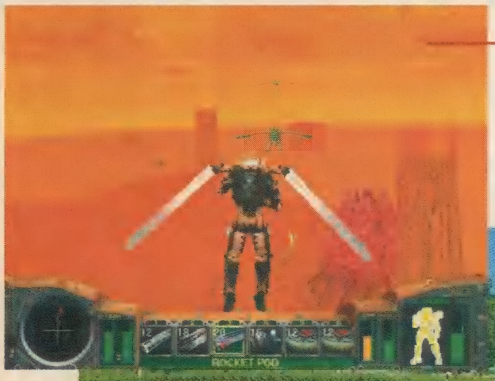
BS: Wir werden das Handling vereinfachen und dem Spieler neue Werkzeuge an die Hand geben. Beispielsweise nehmen die Truppen auf Kommando vorgefertigte Formationen ein, Teile der Armee wird man in einem Fort zwischenlagern können. Außerdem wird das Hotkey-System und die KI der vom Rechner betreuten Einheiten überarbeitet, ebenso die Karte.

?: Das Militär rüstet also auf. Verliert das schnöde Fußvolk damit an Gewicht?

BS: Im Gegenteil. Die diplomatischen Elemente werden in gleichem Maße zulegen wie der Handel, der dann auch zur See stattfindet. Neue Auftragslisten kommen dem Spielfluß zugute. Der Spieler muß also etwa nicht länger tatenlos zugucken, bis ein Baum gefällt ist, um erst dann den Holztransport anordnen zu können. Vielmehr kann das Fällen, Transportieren und Verarbeiten des Baumes in einem Rutsch bestimmt werden. Damit bleibt viel Zeit, sich anderen Aspekten seines Imperiums zu widmen...









erste Proberunde mit dem für Juni geplanten **Monster Truck Madness 2** drehen. Dabei dürfen sich die Spieler in 15 Allrad-Monstern auf zehn neuen (plus den aus dem Vorgänger bekannten) Pisten gegenseitig ans Blech fahren. Optisch ebenfalls voll auf Höhe der Zeit ist **Motocross Madness**, eine spaßige Geländebike-Sim aus den Rainbow Studios – der Startschuß soll im Spätherbst fallen. Bereits ab Mai öffnen die vier Parcours der **Microsoft Golf 1998 Edition** ihre Pforten für PC-Sportler mit Hang zu realistischem Gameplay. Die 3D-Actionkeller aus **Outwars** sind sogar schon fast fertig und versprechen Söldnern mit Jetpack am Rücken nahezu grenzenlose Bewegungsfreiheit.
Apropos: Soweit dies Sinn macht, unterstützen alle Microsoft-Spiele aktuelle Techniken wie MMX, Direct3D, Force Feedback und Internet-Gaming. (rl)

Urban Assault

Diese etwas andere **Mischung aus 3D-Action und Echtzeitstrategie** stammt aus deutschen Landen: Die in Potsdam/Babelsberg beheimatete Company Terratools entwirft für Microsoft ein postapokalyptisches Szenario, in dem der Spieler gegen fünf Erd- und Alienrassen kämpfen soll – bei nichtlinearem Verlauf und mit atmosphärischer Unterstützung zahlreicher Rendervideos. Auf Basis einer 2D-Strategiekarte werden ab Juli also einmal Tanks, Helis, Jets, Jeeps und Satelliten kommandiert, Geschwader zusammengestellt, Rohstoffvorkommen kontrolliert und Bauarbeiten organisiert. Man wird an Bord eines der Angriffsvehikel aber auch jederzeit via 3D-Actionperspektive aktiv in den Schlachtverlauf eingreifen können. Im Fuhrpark stehen dazu rund 15 Offensiv- und Defensiv-Modelle bereit, der Feind wird über rund drei Dutzend Gegenstücke verfügen – vom altertümlichen Zeppelin bis hin zum skurrilen UFO.



Der Genremix deutscher Abstammung vereint knallharte 3D-Action und überlegte 2D-Strategie



Die schmucke Optik soll auch ohne 3D-Beschleuniger in Fahrt kommen

Internet Gaming Zone

Für Microsofts inter-nette Spielwiese (**www.zone.com**) sind zahlreiche Titel in Vorbereitung: Neben dem vergangenen Monat besprochenen Flugi „Fighter Ace" wären das u.a. das 3D-Rolli „Asheron's Call" oder das SF-Strategical „UltraCorps". Doch laut Microsoft ist bereits das US-Engagement defizitär, und hierzulande sind nach internen Schätzungen vielleicht gerade 10.000 Zocker bereit, für Online-Gaming zu bezahlen. Wegen des noch zu kleinen Marktes steht die lokale Verfügbarkeit der Software in Deutschland daher vorläufig nicht zur Debatte.

Für reine Online-Games wie „Asheron's Call" sei der deutsche Markt laut Microsoft noch zu klein, ein Engagement deshalb nicht lohnend





GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

EVIL ATTACKS

Das Action - Adventure

bitlab

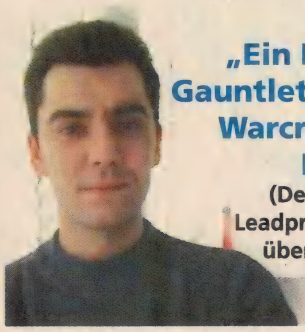
Ab April 1998 im Handel erhältlich
ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

BASTEI digital

HEXPLORE

Lange als „Gauntlet 3D" angekündigt, nähert sich das aufwendige Action-Rollenspiel „Hexplore" nun endlich seiner Vollendung. Aus diesem Anlaß lud Infogrames die internationale Presse nach Lyon ein – von wo wir noch andere interessante Neuigkeiten mitbrachten.

Die Entwickler von Heliovisions Productions versetzen den Spieler ins Jahr 1000 n. Chr. Damals wollten ein paar zwielichtige Zauberer um jeden Preis das Buch „Hexplore" finden – immerhin verspricht der Schmöker nicht weniger als die genaue Lage des Gartens Eden; göttliche Weisheit gibt's gratis dazu. Das Ansinnen der Magier konfrontierte die Bevölkerung allerdings mit Monster-Terror, weshalb sich nun der junge Abenteurer Mac Bride mit drei tapferen Gefährten ebenfalls auf die Suche nach dem zauberhaften Lesestoff macht.



„Ein Mix aus Gauntlet, Zelda, Warcraft und Diablo"
(Denis Dufour, Leadprogrammer, über Hexplore)

Die Nachforschungen erstrecken sich über zehn ausgedehnte Spielabschnitte. Der erste davon wird der Wahl der Begleiter gewidmet sein. Hier warten dann jeweils vier Kämpfer, Magier und Bogenschützen; je einer wird für die Party benötigt. Das vierblättrige Kleeblatt schleust man schließlich mit der Maus durch rotierbare Iso-Landschaften: Zunächst werden die gewünschten Charaktere durch einen Klick auf ihr Porträt aktiviert, danach attackieren sie die Gegner in Echtzeit. Diese hinterlassen nach ihrem Ableben oftmals Heil- und Krafttränke für das Heldeninventar, gelegentlich finden sich auch neue Schwerter oder Zaubersprüche. Jede Spielfigur wird, abhängig von ihrer Klasse, sieben Sprüche bzw. Hieb- und Schußwaffen beherrschen, welche wiederum in vier Stufen aufrüstbar sind. Trotz kleinerer Auftragsarbeiten und vieler Schalterrätsel dürfte der Schwerpunkt somit eindeutig beim Kampf liegen – nicht umsonst sollte das Spiel ursprünglich „Gauntlet 3D" heißen, doch gab es Querelen um die Titellizenz des Spielhallen-



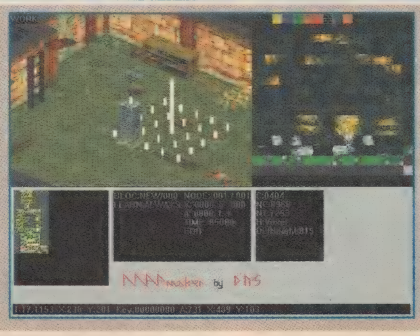
Dichtes Kampfgewühl: Das Spiel sollte nicht umsonst ursprünglich „Gauntlet 3D" heißen



Im Multiplayer-Modus ist auch der Hauptheld austauschbar

Im Reich der Voxel

Was in „Hexplore" auf den ersten Blick wie zweidimensionale Bitmap-Grafik aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als **Gebilde aus unzähligen dreidimensionalen Bildpunkten**, kurz Voxeln. Dazu werden alle Figuren, Gebäude und Gegenstände zunächst als detaillierte Polygonmodelle erstellt, mit Texturen überzogen und anschließend durch ein spezielles Tool in Voxel-Objekte umgewandelt. Diese lassen sich dann mit einem Landschaftseditor in rund 20 Screens große Kartenstücke einsetzen, von denen 12 bis 32 einen Spielabschnitt bilden. So kann auf speicherfressende Texturen verzichtet und das Areal dennoch stufenlos gedreht werden.



Mit diesem Editor werden fertige Objekte von Hand in die Landschaft eingepaßt

Oldies. Wie dort existieren auch hier Monstergeneratoren, die bis zu ihrer Zerstörung für Feindnachschub sorgen. Insgesamt wird das Heldenquartett im Laufe des Spiels auf rund 6.000 Widersacher treffen, die sich aus über hundert Gegnergattungen (Menschen, Goblins usw.) rekrutieren. Um gegen diese Übermacht zu bestehen, kann man über Netzwerk oder Internet bis zu vier Mitspieler rekrutieren, was sich speziell bei größeren Schlachten als hilfreich erweisen mag.
Bis zum Juni haben PC-Abenteurer noch Zeit, ihre Schwerter zu wetzen. So lange wird es dauern, die letzten Gegner einzubauen und Lücken in der Landkarte zu füllen. Dann werden Gespräche und Kampfschreie in schönstem Deutsch aus den Boxen schallen, um auch teutonischen Streitern die Suche nach dem heiligen Handbuch zu ermöglichen.



Die Jagd nach dem Buch führt das Charakterquartett u.a. in den Orient



Der kleine Hüpfer Starshort gehört zum intergalaktischen Zirkus und ist ständig auf der Suche nach neuen Attraktionen. In beliebiger Reihenfolge will er sieben Planeten bereisen, um die jeweils letzten Exemplare ihrer Rasse zum Auftritt in der Manege zu überreden. Doch die sinistere Konkurrenz schläft mal wieder nicht...

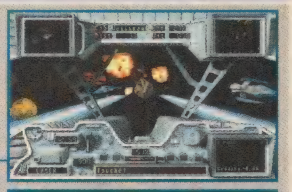
Um sich der bunten, aber bösen Buben zu erwehren, verfeuert Starshort kleine Lenk-Kometen, die nebenbei zum Schieben von Gegenständen und Umlegen von Schaltern dienen. Für Gespräche mit dem freundlicheren Teil der Bevölkerung wird sein robotischer Gehilfe Willfall zuständig sein. Und nach Aufnahme des passenden Extras sorgt die kleine Rakete Willfly für Flugeinlagen.
Das Trio bewegt sich dabei völlig frei durch bunte und äußerst detaillierte Vektorwelten, deren Palette von friedlichen Ferieninseln bis zum waffenstarrenden Killerplaneten reicht. Der Preis für die angeblich bis zu 50.000 Polygone pro Einzelbild und die hervorragenden Lichteffekte ist freilich eine 3D-Beschleunigerkarte. Zwar wird das Spiel im Juni laut Projektleiter Xavier Schon auch in einer Software-Variante vorliegen, doch müssen dann je nach Rechenpower viele Details deaktiviert werden – oder man schaltet gleich auf die gröbere VGA-Auflösung um. Doch wer die grafisch umwerfende 3Dfx-Vorabversion gesehen hat, weiß, daß das ein Verbrechen wäre! (mz)



Knuddelige Polygon-Action mit über 300 durchgeknallten Charakteren

Online-Pakete für Spieler

Ebenfalls für Juni sind vier Pakete mit Online-Spielen angekündigt, deren Preise zwischen 50 und 60 Mark liegen werden. Jeder Pack enthält vier Games, die über einen speziellen Infogrames-Server kostenlos gespielt werden können – von der Telefonrechnung einmal abgesehen. Die Zugpferde der einzelnen Compilations sind die Tiefsee-Sim **Deep Trouble**, der Space-Shooter **Stellar Mercenaries**, die Echtzeitstrategie **Crimson Wars** sowie das Billardspiel **Pool Academy**. Alle übrigen Titel stehen noch nicht fest, doch dürfte es sich um kleinere Spielereien im Stil von Tetris & Co. handeln.







DUNE 2000

LONG LIVE THE FIGHTERS!

Westwoods strategischer Ausflug auf Frank Herberts Wüstenplanet wirbelte 1993 erstmals jenen Staub auf, der sich mit „Command & Conquer" zwei Jahre später zum Echtzeitsturm unserer Tage auswachsen sollte. In wenigen Wochen will man die Sanduhr ein weiteres Mal umdrehen.





Die Gebäude der Kontrahenten sollen auf Anhieb zu unterscheiden sein, bei den Fahrzeugen dürften Farbenblinde hingegen vielfach das Nachsehen haben



Kommandieren und erobern auf Arrakis: Balken über den Einheiten zeigen deren akuten Zustand an

Der Kampf um das Gewürz

...soll wieder die Grundlage des Spiels bilden – wie Dune 2000 überhaupt eine mondäne Neuauflage des Klassikers wird: Einmal mehr rangeln die drei großen Herrscherhäuser Ordos, Atreides und Harkonnen um die Macht auf dem Wüstenplanet Arrakis. Nur hier gibt es schließlich „Spice", und nur diese Würze macht interstellare Reisen möglich. Jede der Parteien wird über spezifische Eigenheiten verfügen, deren Vorzüge und Nachteile abwechslungsreiche Gefechte garantieren sollen. So dürfte es alte Wüstenfüchse kaum überraschen, daß die gewalttätigen Harkonnen wieder über die stärksten Truppen verfügen, während das neutrale Haus Ordos die Heimat der geborenen Spione und Saboteure ist. Und der friedliche Clan der Atreides kann jederzeit auf die Hilfe der eingeborenen Fremen zählen. Also alles wie gehabt?

Der Wurm im Gameplay

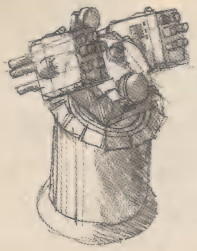
...dürfte bei der Neuauflage eine weit größere Rolle spielen als im Original: Wer die sandigen SVGA-Ebenen der 54 Missionen nicht mit harten Bodenplatten bepflastert, mag den riesigen Sandwürmern von Arrakis zur leichten Beute werden. Auf dem solcherart gesicherten Areal werden dann allerlei Gebäude von einfachen Kasernen und Fabriken über Gewürzmühlen bis hin zu Raumflughäfen errichtet und so Infanteristen, Panzer, Sandbuggies oder Kampfgleiter produziert. Das dafür nötige Kleingeld läßt sich in Form von Spice aus dem Boden sieben.
Die Echtzeitschlachten selbst werden mittels Solokommandos und Gruppenrahmen genrekonform über die scrollbare und bis zur Erkundung abgedunkelte PC-Bühne gehen. Zur Bekämpfung der Feinde und des örtlichen Gewürms stehen dabei so futuristische Waffen wie Laser oder Schallwellengeneratoren bereit.

Buch & Film

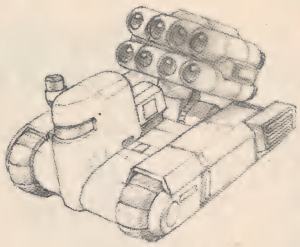
Den Roman **„Dune – Der Wüstenplanet"** verfaßte der amerikanische **Autor Frank Herbert (1920 – 1986)** bereits im Jahr 1965 – es erschienen fünf weitere Bände um die sandige Welt Arrakis, deren riesige Würmer die zur interstellaren Raumfahrt nötige Droge Spice-Melange produzieren. Weltweit drei Millionen verkaufte Exemplare ließen 1985 dann eine **Verfilmung des umstrittenen Regisseurs David Lynch** folgen. Das ebenso eigenwillige wie aufwendige Movie mit Kyle MacLachlan, Jürgen Prochnow und dem „Police"-Sänger Sting vermochte zwar nicht einmal ein Zehntel der 52 Millionen Dollar Produktionskosten einzuspielen, genießt inzwischen aber dennoch Kultstatus.













Die Modelle der Einheiten werden zunächst auf dem Papier entworfen, dann gerendert und als verkleinerte Grafik ins Spiel eingebaut

In den Sand setzen

...will Westwood hier Computergegner mit viel künstlicher Intelligenz, keinesfalls aber den Spielspaß. Die Entwickler drohen mit Silikon-Generälen, denen beispielsweise auch taktische Rückzüge nicht fremd sind. Das gilt erst recht für Multiplayer, die selbstverständlich via Netzwerk und Modem ihre eigenen Sandkästen finden sollen. Daß auch und gerade die Präsentation seit „Command & Conquer" (und natürlich erst recht seit „Dune 2") Fortschritte gemacht hat, beweisen die detailreiche Iso-Grafik, schicke Rendersequenzen sowie bombastische Sounduntermalung – und das alles bereits ab einem P90.
Falls uns das Schicksal keinen Sand ins Getriebe streut, startet der Vertrieb Virgin die Operation Desert Storm bereits zur nächsten Ausgabe. Wir haben unsere Wurmfallen jedenfalls schon vor dem Gewürzschrank postiert... (rf)



Auch an grafischen Spezialeffekten wie transparentem Rauch oder Lightsourcing soll es nicht fehlen

Warten auf Weihnachten: Command & Conquer 3

Gute Nachrichten für alle Fans: Zeitgleich zum sandigen Wüstenstrategical werkelt Westwood fleißig am dritten Teil der C&C-Saga, der chronologisch nach dem ersten Teil angesiedelt sein soll. Der Untertitel **Tiberium Sun** läßt auf außerplanetarische Schlachten hoffen, doch nix Genaues weiß man nicht – außer dem Veröffentlichungstermin zum Jahresende will der Hersteller noch keine Informationen (oder gar Bilder) preisgeben.

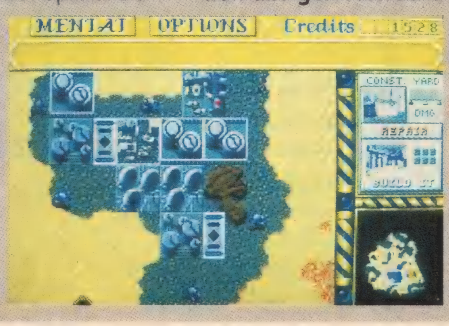


Klassisches Gameplay, moderne Präsentation mit schön gerenderten Animationen und Standbildern

Die Wurzeln der Echtzeitstrategie: Dune 2

Während sich Cryo dem Dune-Epos anno 1992 noch in einer Mixtur aus Adventure und Taktik näherte, erfand Westwood für den Nachfolger ein Jahr später das Genre der Echtzeitstrategie: 27 Abschnitte lang mußte der Spieler als Vorsteher der Ordos, Atreides oder Harkonnen **scrollbares Draufsicht-Terrain mit Kasernen und Waffenfabriken bepflastern, um für den Kampf gegen die Truppen der beiden übrigen Herrschaftshäuser gerüstet zu sein**. Die Abkehr vom Rundenkonzept kam bei den PC-Taktikern gut an (83 Joker-Prozent) und wurde zwei Jahre später in einer verfeinerten Variante unter dem Namen „Command & Conquer" zum überragenden Welterfolg.





Die Ahnengalerie: Cryos „Dune" links, daneben Westwoods Echtzeit-Veteran „Dune 2"

NEUE MILITARIA: DER PC ALS

Army Men

Einst hießen die Hersteller Airfix oder Revell, demnächst leitet 3DO die Invasion der Plastiksoldaten am Bildschirm ein. Und weil Kunststoff nicht blutet, dürfen hier vielleicht auch Pazifisten ohne Reue taktieren.



Im Krieg der Spielzeugsoldaten darf natürlich eine Modelleisenbahn nicht fehlen

Der Spieler findet sich in der Uniform des „Sarge" wieder. Als solcher hat er dann im Solomodus drei Kampagnen mit je neun (in ca. 80 Etappenziele unterteilten) Missionen zu bestreiten. Multiplayer werden dagegen zu viert in den Sandkasten klettern dürfen.
Schaufelchen und Eimer dürften freilich auch hier keine probaten Mittel sein, um Gefangene zu befreien, Spione dingfest zu machen, Konvois zu beschützen oder Radaranlagen zu zerstören. Ein P90 mit 16 MB RAM und Win 95 sollte jedoch genügen. Und Spielzeug hin, Plastik her (bei Kontakt mit einem Flammenwerfer schmilzt der Soldat!), Army Men wird ein beinharter Vertreter der Actionstrategie. So kann Sarge nicht nur unterschiedliche Truppengattungen in Echtzeit dirigieren, sondern auch höchstpersönlich in eines von vier Fahrzeugen hüpfen, um dem Feind direkt ins Kunststoffauge zu blicken. Nicht auf ihre Kosten kommen werden bloß die Häuslebauer unter den Strategen: Statt langwieriger Basiskonstruktion gibt es über das Iso-Areal verstreute Power-ups und Spezialfähigkeiten wie das Ordern von Luftangriffen.
Kurzum, wenn die Macher von „Uprising" im Spätsommer das Kind im Manne



Echt Plastik: Bei starker Hitze schmelzen die Einheiten

wecken, dann mit Kanonendonner und ein paar tüchtigen Adrenalinschüben. Nicht umsonst ist die KI hier das Produkt einer zweijährigen Zusammenarbeit mit der echten US-Army – der die hiesige Plastikarmee auch grafisch näher ist, als man vermuten würde.

Fakten

- **Echtzeitstrategie inkl. 3D-Action**
- **3 Kampagnen mit unterschiedlichen Terrains**
- **27 Missionen mit über 80 Teilaufgaben**
- **originelles Szenario um Spielzeugsoldaten**

Spec Ops

Weder Hexen noch Aliens beherrschen das Geschehen in diesem Ego-Shooter. Statt dessen wartet jede Menge realistische



Trotz originaler Gesichter sind nachts alle Ranger grau

„Zombie" nennen sich die Entwickler dieses 3D-Actiongames – vielleicht, weil die Aufgabe des Spielers darin besteht, in riesigen Frischluft-Abschnitten lange genug am Leben zu bleiben, um die jeweiligen Missionsziele innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Da warten Geiseln auf ihre Befreiung, Terrorüberfälle schreien nach Vergeltung, und Feuergefechte sollen dem frisch gebackenen US-Ranger alles an Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit abverlangen.
Über das Thema „Motivation" braucht man eigentlich nicht zu diskutieren, wenn die sichtbar verinnende Zeit zur vollen Leistung anspornt. Für die nicht minder wichtige Atmosphäre soll unterdessen modernste Technik sorgen: Vom Motion-Capturing für die Einheitenanimationen bis hin zu den nach Originalfotos entstandenen Grafiksets für Uniformen, Ausrüstung, Fahrzeuge und sogar die Gesichter der Soldaten wollen die Zombies alle Register des Machbaren ziehen. Neben einer realistischen Spielumgebung versprechen die Entwickler den Solisten noch viel künstliche Intelligenz für die CPU-Truppen. Aber auch Multiplayer werden wohl zu ihrem Recht kommen.
Die SPECial OPerationS will BMG Interac-

TRUPPENÜBUNGSPLATZ

Action auf Freiwillige, die genug Mumm haben, einer beinharten Spezialeinheit beizutreten.





Der helle Schnee ist ein schlechtes Pflaster für dunkle Manöver

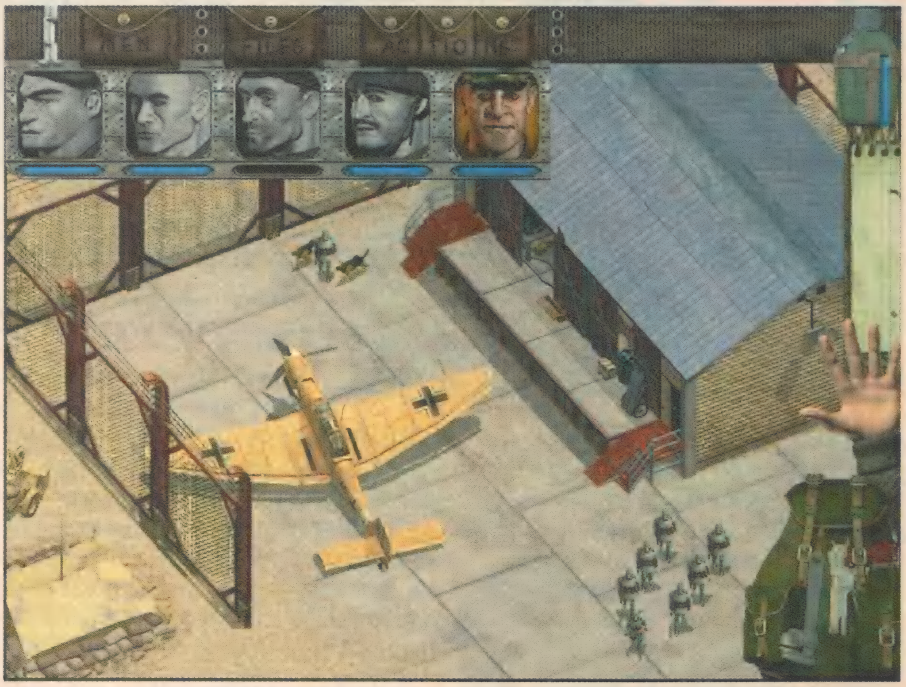
tive bereits in den nächsten Wochen anleiern, ein P166 gilt als Basisequipment. Übrigens: Laut Hersteller markiert das mit drei Schwierigkeitsgraden versehene Game den Einstieg in eine ganze Serie.

Fakten

- **3D-Egoshooter mit riesiger Außenwelt**
- **militant-realistisches Szenario**
- **Missionen mit Zeitlimit**
- **optionale Unterstützung von 3D-Beschleunigern**

Commandos: Behind Enemy Lines

Unser dritter Bericht von der Preview-Front befaßt sich mit der ersten Musterung eines weiteren Echtzeitstrategicals. Der Titel ist hier Programm: Wer wagt sich im Frühsommer hinter die feindlichen Linien?



Die historischen WWII-Einheiten sind von den Truppenporträts bis hin zur Stuka gut getroffen

Wir befinden uns mal wieder im Zweiten Weltkrieg, natürlich auf Seiten der Alliierten. Während die Kameraden die Stellung halten, soll der Spieler im Rücken des Gegners Sabotageakte und gezielte Überfälle durchführen. Für derlei Himmelfahrtskommandos stellen ihm die Pryo Studios bzw. Eidos eine kleine Elitetruppe zur Verfügung. Deren ganz individuelle Mitglieder sind dann im Stil von „Jagged Alliance" zu befehligen.
Für Taktik während der Action wird also etwa die richtige Ausrüstung sorgen, weil Sprengstoffexperten natürlich schlecht am Schnellfeuergewehr sind, während sich Scharfschützen kaum mit Bomben auskennen. Auch das Transportmittel will überlegt gewählt sein, da die Truppe zu Lande, zu Wasser und in der Luft agiert. Dazu sollen sich Kletterpartien, Tauchgänge und Fallschirmsprünge gesellen – hoffentlich wird die Benutzerführung wirklich so eingängig, wie vom Hersteller versprochen.
Aufgrund ihrer Individualität ist damit zu rechnen, daß einem die Untergebenen schnell ans Herz wachsen. Um so dramatischer sollten die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe gegen die mit allen Wassern gewaschene CPU-Wehrmacht (bei Unterlegenheit rufen die Gegner angeblich auch mal Verstärkung) in den Fjorden Norwegens, der nordafrikanischen Wüste oder bei der Rheinüberquerung werden. Schön sind sie wegen der sehr detailfreudigen SVGA-Grafik mit Schattenwurf und Lichteffekten bereits jetzt. (mt)



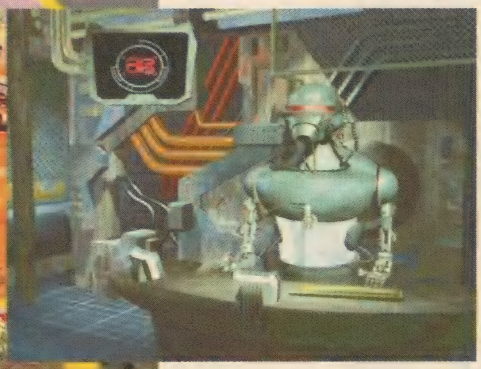
Gekämpft wird zu Lande, in der Luft und wie hier zu Wasser

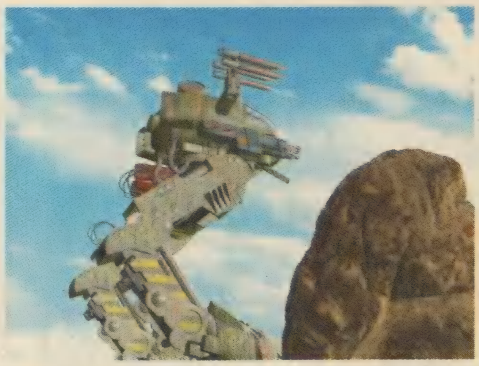
Fakten

- **24 Echtzeitmissionen in 4 unterschiedlichen Umgebungen**
- **mehr als 200 echte 3D-Modelle**
- **individuell auszustattende Einheiten**
- **Multiplayer-Option geplant**



Greenwood Entertainment kennt man von Wirtschaftssimulationen wie „Der Planer" oder „Das Amt", bald soll man die Bochumer als Strategen kennenlernen – dank BattleMechs made in Germany.





Renderintro und Standbilder stehen bereits, eine Stunde an FM-Videos soll zwischen den Kämpfen noch folgen

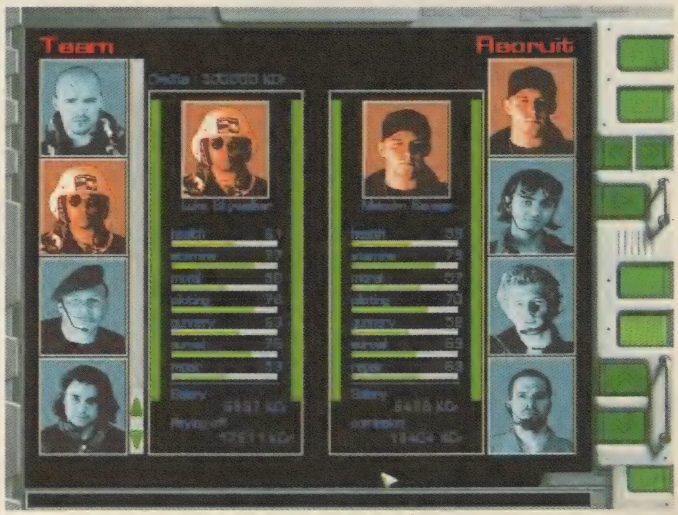
Um präzise zu sein, sind die hiesigen Riesenroboter natürlich keine BattleMechs, denn die Lizenz für das BettleTech-Universum hat FASA ja an MicroProse vergeben. Doch auch in anderen Galaxien gibt es Handlungsbedarf: Während eine Siedlung auf dem Mond Tress von zweibeinigen Kampfmaschinen attackiert wird, kann der Held Val Gordon einen uralten Stahlkoloß aktivieren, den man hier seit Jahrhunderten als Götzen anbetet. Es gelingt ihm damit zwar, die Angreifer in die Flucht zu schlagen, doch die schwören blutige Rache…
Val reist also umgehend per Dimensionstor zum Planeten Djelassia, um dort Söldner und Kriegsmaterial anzuheuern. Die dafür nötigen Gelder soll er sich beispielsweise als Mech-Gladiator in der Arena verdienen. Dabei können und wollen die Wirtschaftsspezialisten aus dem grünen Wald ihre Vergangenheit nicht verleugnen und spendieren dem Spieler beim angrenzenden Buchmacher die Möglichkeit, auf sich selbst oder den Ausgang anderer Kämpfe zu wetten.
Verdienen läßt sich aber natürlich auch in und an den 30 Missionen, die ein Auftragspool zur Verfügung stellen wird. Mit

Wettbüro für Stahlgladiatoren

den für Erfolgen kassierten Credits kann man dann bis zu sechs von 50 möglichen Flügelmännern rekrutieren, außerdem 20 neuwertige Blechkrieger, 16 Waffensysteme und jede Menge Ersatzteile bzw. technische Upgrades wie Kniegelenke, bessere Kühlsysteme usw. erwerben. All dies wird benötigt, um als Sieger aus den vielfältigen Gefechten hervorzugehen. Sie präsentieren sich als Mix aus Echtzeit und Rundentakt: Die Roboter können innerhalb ihrer Aktionspunkte beliebig bewegt oder zum Angriff angestachelt werden, während sich andererseits die in variablem Tempo laufende Uhr jederzeit anhalten läßt, um der Truppe neue Order zu erteilen.
Gespielt wird mittels weitgehend direkter Mausklicks auf einer scroll- und dreifach zoombaren Iso-Karte mit Geländeformen wie Eis, Wüste, Gebirge oder Gras. Das SVGA-Terrain ist mit Wasserläufen, Seen sowie Wäldern durchsetzt und nur gemäß der realistischen Sichtlinie einsehbar. Als zusätzliche Grafikschmankerl sind gerenderte Standbilder sowie satte 60 Minuten an Cut-Scenes und Full-Motion-Videos angekündigt. Ob das, wie versprochen, wirklich unter Win 95 und DOS gleichermaßen gilt, soll bereits zur kommenden Ausgabe ein Test zeigen. (rf)



Das scroll- und zoombare Iso-Terrain bietet True-Line-of-Sight sowie (nur langsam) durchquerbare Gewässer



Bis zu sechs von 50 unterschiedlich befähigten Piloten wird der Spieler als Wingmen verpflichten dürfen

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

Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990 Psygnosis Limited. Licensed by Formula One Administration Limited. An official product of the FIA Formula One World Championship. ALL RIGHTS RESERVED.

MALKARI

Wenn es um interstellare Rundenstrategie geht, pocht Interactive Magic auf einen Machtwechsel: Um „Master of Orion 2" die Genre-Krone zu entreißen, schickt man ab August bis zu 40 Sternenkrieger gleichzeitig ins All.

Malkari heißt das titelgebende Sonnensystem einer weit entfernten Galaxie – nach einer solaren Katastrophe sind von den dortigen Planeten nur noch (optional bis zu) 150 Asteroiden übriggeblieben. Weil diese Brocken alle zum Einheitenbau erforderlichen Ressourcen enthalten, sind sie hier der Schlüssel zum Erfolg. Insgesamt 40 Kontrahenten werden via Netzwerk, E-Mail oder Internet zum Kampf um die Herrschaft über die Asteroiden gegen- oder miteinander antreten können. Eine Zusammenarbeit findet dabei allerdings nur innerhalb der acht Mitglieder starken Gilden statt. Derer gibt es insgesamt fünf; alle verfügen sie über Vor- und Nachteile bei Kampfkraft, Waffentechnik oder Erfindergeist sowie Sternenkreuzer im spezifischen Outfit. Da der Einzelsieger aber aus der Gewinnergilde ermittelt wird, sollten gegen Ende der Schlacht aus Freunden wieder Feinde werden.



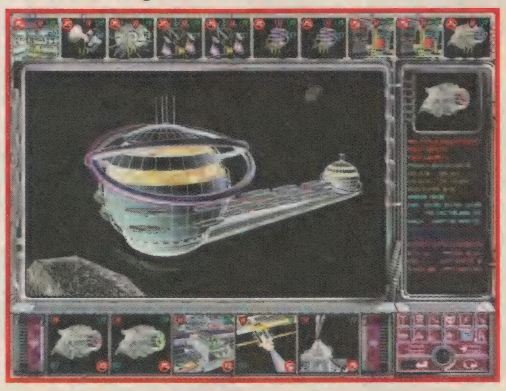
Vier Kameras geben freie 3D-Sicht im All



Ein optional zuschaltbares Gitter erleichtert die taktische Vorgehensweise



Die Asteroiden sind in ständiger Bewegung, der „Future Mode" erlaubt einen Blick in die Runden-Zukunft und vorausschauende Taktik



Die gildenspezifischen Schiffe lassen sich individuell aus 33 Basismodulen zusammenstellen

Auf der bei jedem Spiel neuen und sich auch rundenweise verändernden Karte werden sich die umstrittenen Himmelskörper kontinuierlich, aber verschieden schnell durch das All bewegen. Ein wichtiger strategischer Faktor, da sich die Distanz zwischen den Kampfschauplätzen somit stetig ändert. Zudem sehen die 3D-Asteroiden in der Bewegung besonders schick aus. Neben vier Kameraperspektiven gibt es noch Filter für Freunde, Feinde und Ähnliches, damit die Übersicht gewahrt bleibt. Auf Raumstationen baut man aus anfangs 33 Modulen individuelle Kreuzer für Raumschlachten, alles in allem soll es 11 Modulklassen und 15 Schiffstypen geben. Abgesetzte Bodentruppen machen unterdessen die eigentlichen Eroberungen. Dieser Bodenkampf wird fast schon ein Spiel im Spiel: Zug um Zug nähert man sich dabei der zahlenmäßigen Überlegenheit, Runde um Runde befehligt man seine Einheiten gemäß den aktuellen Ereignissen im Nachrichtenfenster – ein Mausklick genügt, und der Kommandant befindet sich vor Ort. Für Benutzerkomfort werden zudem ein Tutorial, Online-Hilfen usw. sorgen. Schließlich soll der Spaß im komplexen Strategie-Universum aus Forschung an neuen Schiffsmodulen, gildeninterner Zusammenarbeit und strategischen Kampfeinsätzen nicht so bald verlorengehen. (js)

40 Multiplayer im Kampf um 150 Asteroiden



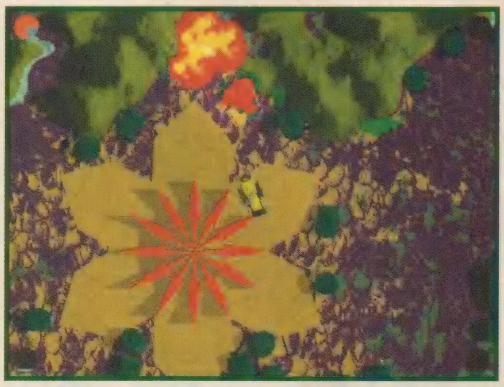
Der Kampf auf den in Zonen unterteilten Asteroiden wird ein Spiel im Spiel: Wer die meisten Truppen in einem Abschnitt hat, gewinnt

Vangers
one for the road.

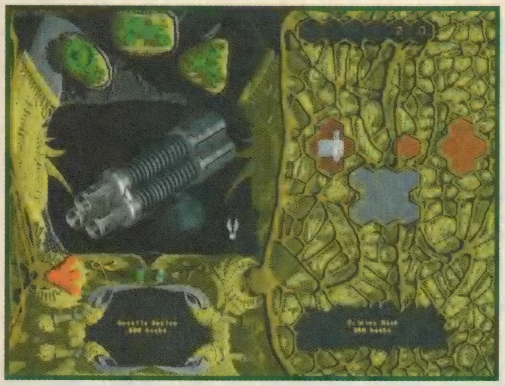
Jetzt wissen wir, warum Interactive Magic die ersten Infos zu diesem Genre-Mix in blutbesudelten Umschlägen mit enthaupteten Krabbeltieren verpackt hat: Was K-D Lab da gerade in Rußland fertigstellt, scheint so originell wie der PR-Gag zu werden.



Hier schießen wir uns gerade den Weg zu einem Artefakt frei



Durch sternförmige Dimensionstore reist man von Welt zu Welt



In Shops gibt es vom neuen Mecho bis zur Superwumme alles, was des Vangers Herz begehrt



Die einblendbare Übersichtskarte rechts unten sorgt für Orientierung im riesigen Spielareal

Durch den Kontakt zu einer anderen Dimension gelingt es der Wissenschaft gegen Ende des 20. Jahrhunderts, die Raumfahrt zu revolutionieren: Über die „Chain of Worlds", eine Kette von über Wurmlöcher verbundenen Planeten, startet die Menschheit ihren Eroberungsfeldzug im All – bis sie von den ameisenähnlichen Cryspos beinahe vernichtet wird. Die Aliens zerstören die Passagen, schneiden die Kolonien von der Erde ab und benutzen deren Bewohner als Wirte für ihre Larven. Ein Verzweiflungsakt mit gentechnischen Waffen kann die Biester zwar stoppen, doch um welchen Preis: Tausende von Jahren später kämpfen die mutierten Nachkommen der Menschheit nun in den „Lost Chains" um das Überleben.

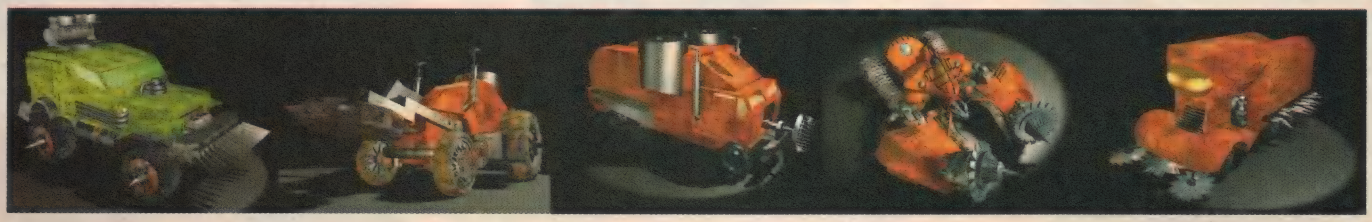
Das nichtlineare Gameplay stellt es dem Spieler völlig frei, wie er als Angehöriger des Clans der Vangers vorgehen möchte. Er kann sich an die „Councillors" der jeweiligen Welt wenden, um Informationen oder Aufträge an Land zu ziehen, als Händler Kohle scheffeln oder sich als Pirat versuchen. Voraussetzung ist in jedem Fall der fahrbare Untersatz, Mecho genannt. Durch Überfahren der herumkriechenden Beeps (die Käfer vom erwähnten Umschlag) und Sammeln diverser Artefakte klingelt die Kasse, und es darf in neue Mechos nebst Waffen und Zusatzequipment investiert werden. Derart gerüstet geht es dann in Gefechte mit der Konkurrenz, deren Hinterlassenschaften sich ebenfalls versilbern lassen.

Vangers kann man sich als eine Art insektoides „Elite" vorstellen. Die Planetenoberflächen werden dabei von der eigens entwickelten Grafikengine „Surmap A-R-T" grandios in Szene gesetzt: Der Spieler blickt auf „organische", sich permanent

„Lebende" Landschaften voller Überraschungen

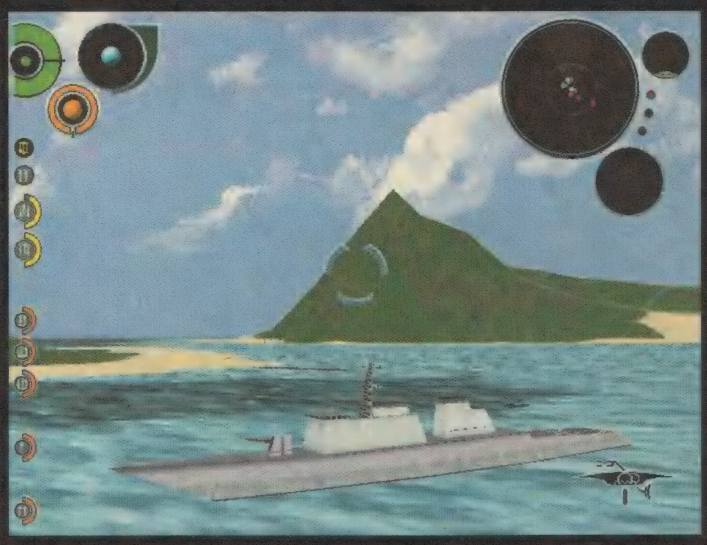
verändernde Draufsichtlandschaften – da morphen urplötzlich Berge aus dem Boden, unerwartet auftretende Sumpfkrater erschweren das Vorankommen, und Pflanzen breiten sich wild wuchernd aus. Das Blickfeld rotiert, zoomt und kippt auf Wunsch stufenlos, während diverse Vehikel durch die Gegend fahren, springen, fliegen oder tauchen.

Feine Explosionen, Tag/Nacht-Wechsel und hübsche Lichteffekte hatte unser Vorabmuster bereits in petto, am Sound wird hingegen noch eifrig gearbeitet. Dasselbe gilt für die Steuerung, welche dem Spieler via Tastatur noch einiges an Fingerakrobatik abverlangt. Bis zum Sommer soll die Endversion aber auch Pad- sowie Stickunterstützung beim Handling der Mechos liefern. (st)

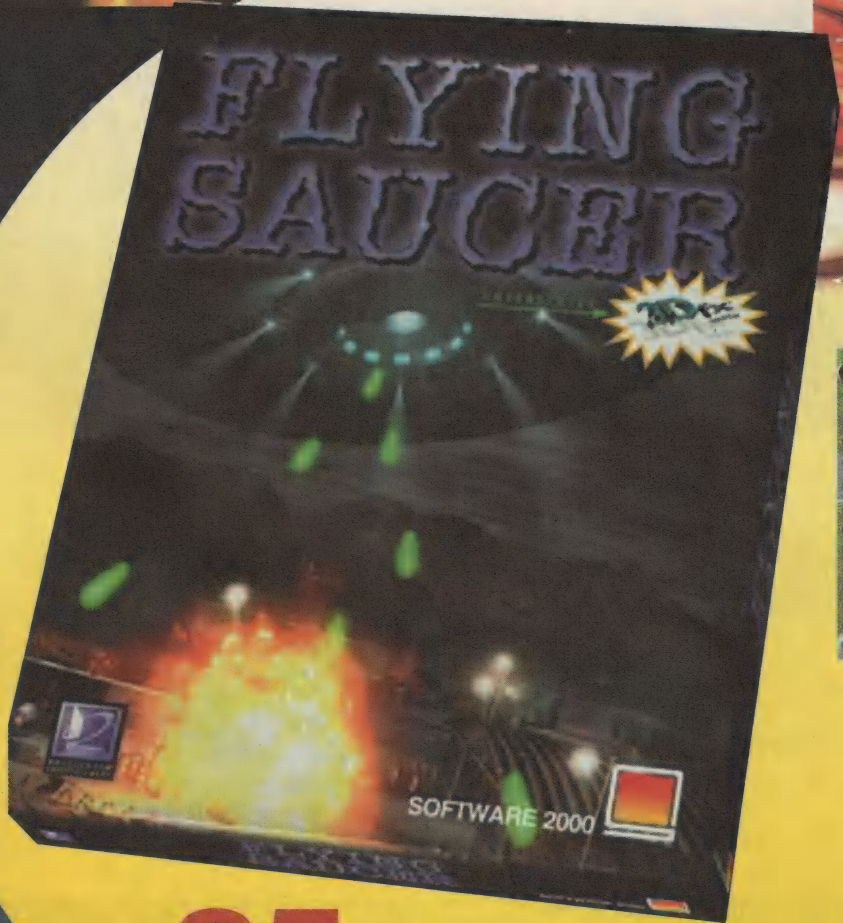


NEUABONNENTEN VON UFO ENTFÜHRT!













85 Prozent in Ausgabe 4/98



In unseren X-Akten

...als Abonnent geführt zu werden, bringt überirdisch viele Vorteile: Jeden Monat gibt es 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 kioskü blichen 102 Mark. Da sollte es Ihnen nicht schwerfallen, einen Freund von diesen Vorzügen zu überzeugen. Dann erhalten Sie nämlich **FLYING SAUCER** **gratis** als Werbeprämie und können mit dem brandaktuellen Hit von Software 2000 mal in einem komplett deutsch zu bedienenden UFO durchstarten. Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben. Wozu hat man schließlich Freunde und Familie?

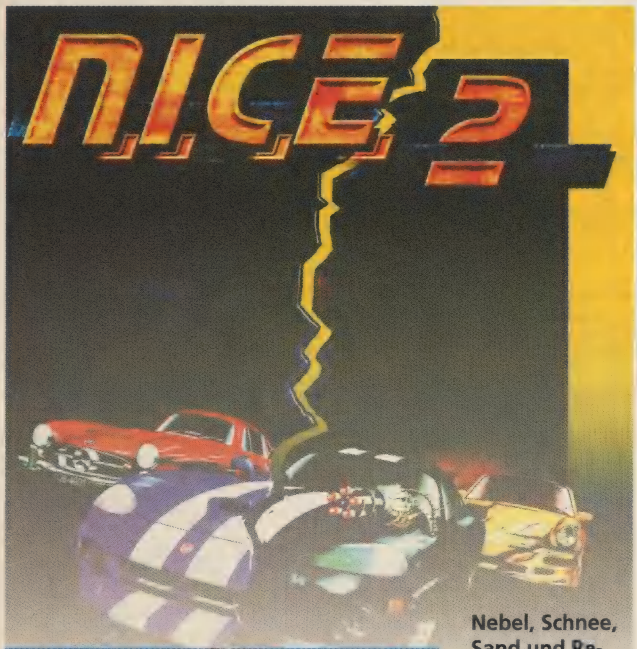
Achtung!

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 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM

Bedingungen siehe Impressum



„Seid nett zueinander" ist ein gutes Motto für den Straßenverkehr – es sei denn, er fände am PC-Monitor statt. Denn auch im Nachfolger zur Raserei „Have a N.I.C.E. day" fahren Magic Bytes und Synetic wieder schwere Geschütze auf.



Nebel, Schnee, Sand und Regen sind die natürlichen Feinde jedes Rundenrekords



Die realitätsnahe Fahrphysik erlaubt temperamentvolle Burnouts im 400 PS-Mustang



Lensflares, Reflexionen und glänzende Karosserien verwöhnen das Auge

Im Vergleich zum rabiaten Vorfahren scheint in Gütersloh aber ein konventionelleres Rennspiel zu entstehen: 24 Rundkurse verteilen sich auf sieben optisch unterschiedliche Klimazonen. Zu den vier GP-Strecken von Hockenheim, Montreal, Spa und Monza werden sich also etwa die Weiten Australiens gesellen. Dazu kommen spritzige Berg- und Talfahrten in den Canyons von Arizona, die teilweise verschneiten Haarnadelkurven des österreichischen Voralpenlandes, malerische Strände in Hawaii, atemberaubende Wasserfälle auf Korsika und prächtige Bauten in Ägypten. Ja, selbst Deutschlands Autobahnnetz darf ohne Gefahr für den Führerschein mit Vollgas durcheilt werden. Weil die Arcaderennen bei Tag, Nacht, spiegelverkehrt oder in entgegengesetzter Richtung ausgetragen werden, ergeben sich summa summarum 192 Streckenvarianten.

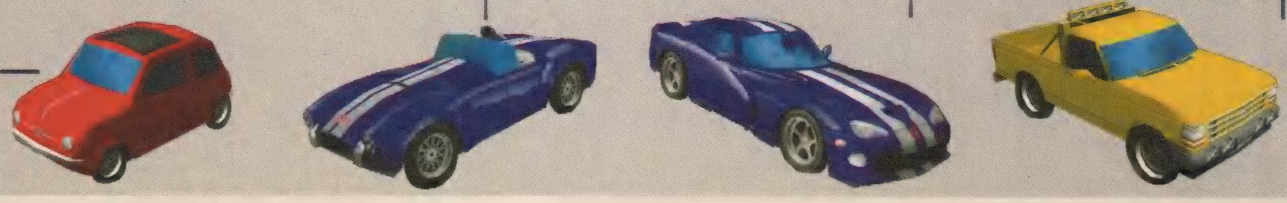
Aufgewacht, Mercedes, hier gibt's eine „Elch-O-Matik" als Extra!

Nicht weniger generös sind die Entwickler beim Erstellen des Fuhrparks. Ab Mai werden hier mehr als 20 grundverschiedene Fahrzeuge parken: Das Angebot soll von VW Käfer und Trabant über Ford Pickups bis hin zu Luxuskarossen wie Mercedes SL, BMW 850, Ferrari F50, Dodge Viper oder Lamborghini Diablo reichen. Fahrgefühl, Cockpitdesign und Surround-Motorsound will man dabei jeweils dem real existierenden Vorbild angleichen. Daraus ergeben sich ganz zwanglos vier getrennte Ligen. Optional wird der Pilot aber auch in einem Storymodus auf Meisterschaftskurs gehen dürfen. Dann spielen neben dem fahrerischen Können auch Sponsoren, Finanzen und illegale Rennen bei Gegenverkehr und Polizeiüberwachung eine wichtige Rolle.

Nur auf Wunsch werden Karambolagen mit Defekten geahndet, die sich im Rah-

Im Fuhrpark

...werden über 20 grundverschiedene Fahrzeuge stehen: Ob schnuckelige Bonsai-Racer der Marke **Fiat 500 Sport**, schicke Klassiker wie der **Shelby Cobra** oder reinrassige Sportwagen wie ein **Dodge Viper GTS** – hier schlägt das Herz jedes Autonarren höher. Der abgestufte Ligabetrieb erlaubt ab Mai aber auch „grobmotoriges" Truck-Racing, etwa im dick bereiften **Ford Pickup**.



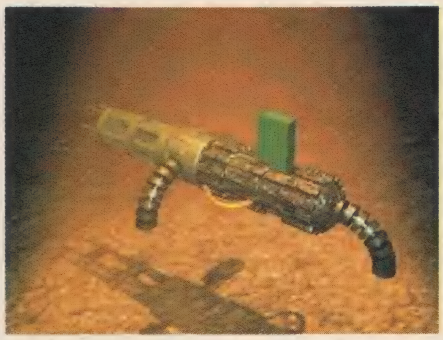


Karambolagen werden auf Wunsch folgenlos bleiben



men eines Werkstatt- bzw. Boxenbesuchs wieder ausbügeln lassen. Etwaige Tuningmaßnahmen wirken sich auf Motor, Getriebe oder Fahrwerk aus, und natürlich sind optional auch Waffen nachrüstbar. Hier wird das Arsenal aus Minenlegern und Maschinenkanonen um ein paar sehr originelle Modelle erweitert. Wir denken da insbesondere an die „Elch-O-Matik", welche das getroffene Fahrzeug ohne Vorwarnung zur Seite kippt. Das soll übrigens nicht nur bei der A-Klasse klappen… Vor allem wollen die Entwickler aber in den entscheidenden Disziplinen Steuerung und Computergegner punkten. So wird die künstliche Intelligenz der letzteren stufenlos an das Können von Einsteigern und Profis anzupassen sein. Als passende Hardware dürfte ein P133 mit Direct3D-Turbo genügen – unser Vorabmuster fuhr jedenfalls bereits unter diesen Voraussetzungen Bewunderung für die sagenhaft schönen und flüssig zoomenden Landschaften ein. Details wie die sichtbare Einzelradaufhängung der Fahrzeuge, deren realistische Animation oder Echtzeitbeleuchtung und Reflexionen in den Scheiben waren daran gewiß nicht ganz unbeteiligt. Auch vom gefürchteten Popup-Syndrom bleibt der Pilot vollständig verschont, ohne daß das Programm mangelnde Fernsicht mit dem beliebten „Nebelschleier" kaschieren müßte.
Für bis zu acht gesellige Fahrer werden darüber hinaus Netzwerk- bzw. Internet-Rennen sowie austauschbare Bestzeiten (pro Runde und/oder Streckenabschnitt), Replay-Movies und „Ghosts" im Lastenheft stehen. Klingt wirklich „nice", oder? (rl)

Ein gewagter Sprung – aufs Siegerpodest?







Einkäufe und Erfolge werden von Rendervideos begleitet

„Waffen irritieren die Automobilindustrie"



Produktmanager Andreas Leicht

?: Kurz und schmerzlos – was unterscheidet „N.I.C.E. 2" von „Have a N.I.C.E. day"?
AL: *Wir haben vorrangig Kundenwünsche umgesetzt. Und natürlich auch einiges von dem, was wir aus Zeitgründen im Vorgänger nicht unterbringen konnten. Das Fahrzeug-Handling wird verbessert, Fuhrpark und Streckenauswahl sind größer. Die Kurse sind jetzt auch viel detailreicher und harmonischer. Und weil in vielen Zuschriften stand, daß Explosivkörper in einem Rennspiel eigentlich nichts zu suchen hätten, kann auf Waffeneinsatz nun völlig verzichtet werden.*

?: Was sagen denn Automobilhersteller wie Ferrari oder BMW zum Tuning ihrer Vehikel mit Minenlegern und Super-Uzi?
AL: *Ein paar Konzerne reagieren da in der Tat irritiert. Das ist auch einer der Gründe, warum wir Chassis und Fahrverhalten der Autos zwar detailgetreu nachbilden, den Herstellernamen und die Typenbezeichnung aber wahrscheinlich verfremden werden.*

?: Woher stammen die zum Design der Fahrzeuge und Strecken nötigen Daten?
AL: *Für das Karosseriedesign, den Motorsound, Beschleunigungs- und sonstige Fahrzeugwerte bilden u.a. eigene Testfahrten, Motorsport-Zeitschriften und einschlägige Homepages die Grundlage. Bei der Streckenentwicklung standen dagegen Videos oder Reiseführer Pate. So hat Michael Bittner – den manche vielleicht noch als Programmierer der Amiga-Klassiker „Lionheart" und „Ambermoon" kennen – bei seinem USA-Urlaub die Videokamera während mehrstündiger Autofahrten mitlaufen lassen. Die besten Szenen daraus finden sich nun in den Arizonakursen wieder…*

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Noch befindet sich das Team von Silicon Dreams im Trainingslager, um für Eidos eine schlagkräftige Elf zusammenzustellen. Doch pünktlich zur WM in Frankreich will man im PC-Stadion Fußball vom Feinsten zelebrieren.

Mit von der Partie werden über 190 Clubs aus zehn Ligen sein: Neben den großen europäischen Fußballnationen England, Italien, Spanien oder Deutschland will man auch Exoten wie Japan berücksichtigen. Teamübergreifender Aktivposten bei der Torjagd in den berühmtesten Stadien der Welt soll dabei die Optik werden. Die brandneue, äußerst flexible Animations-Engine und das ausgefeilte UV-Texture-Mapping erlauben laut Hersteller eine bislang nicht gekannte grafische Detailfülle – bis hin zu einem aktiven Minenspiel der Kicker.

„Man wird allen Spielern den Frust einer Niederlage und die Freude über Siege vom Gesicht ablesen können"
(Presseinfo)

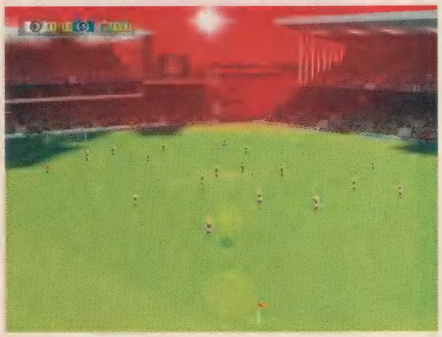
Um die Bewegungen der Akteure möglichst realistisch in Szene zu setzen, hat man für das Motion-Capturing Les Ferdinand verpflichtet, seines Zeichens Englands Spieler des Jahres 1996 und aktueller Stürmerkollege von Jürgen Klinsmann bei den Tottenham Hotspurs. Mit mindestens 30 Bildern pro Sekunde sollen die Ledertreter am Bildschirm ihre Kunst demonstrieren, beobachtet von flüssig schwenkenden Kameras im TV-Stil. Nette Einzelheiten wie Regenpfützen, flatternde Eckfahnen oder ein wortwörtlich bewegtes Publikum darf man obendrein erwarten. Genau wie Unterstützung für alle gängigen 3D-Turbos.
Für die akustische Atmosphäre werden durchgehende Kommentare und Fanjubel im Dolby-Surround-Verfahren sorgen. Steuerungstechnisch will man bis zu vier Spieler sowie optional analoge Eingabegeräte unterstützen, wobei das intuitive Ausführen aller Aktionen im Vordergrund steht. Bleibt nur zu hoffen, daß sich das bis Juni zu den Jungs am Rasen herumspricht – worüber natürlich erst ein konkretes Testspiel Auskunft geben kann. (st)



Der obligate Replayrekorder wird nicht fehlen



Die Schatten der Kicker werden in Echtzeit berechnet



Zu den optischen Schmankerln am Platz zählen auch Lensflares

Das digitale Dreamteam: Silicon Dreams

Seit der Firmengründung anno 1994 haben sich die englischen Träumer um Teamchef Geoff Brown ganz dem Digi-Sport verschrieben: Bereits das Konsolendebüt **Fever Pitch Soccer** (Mega Drive, SNES) drehte sich anno 1995 um die schönste Nebensache der Welt. Und bis auf die 15 Disziplinen der **Olympic Games** (PC, PSX, Saturn, 3DO) ließ man seither immer wieder das runde Leder rollen. Ebenfalls im Olympiajahr 1996 kam **Olympic Soccer** (PC, PSX, Saturn, 3DO) aus der PC-Kabine, während ein Jahr später der Anstoß zu **Soccer '97** nur an der Playstation erfolgte.



Das WLS-Team von links nach rechts: Rob Carter, Rod Mack, Giles Park, Dave Cullinane, Leigh Davies, Gary Edwards, Andy Hersee, John Story, Gary Leonardi und Gary Reaney



Full House

Die offiziellen Mission Packs!



Hexen II
Mission Pack

Dark Reign
Expansion

Jetzt im Handel erhältlich.

www.activision.de

Tel. 09471-70170

NBG VERLAG | ABC SOFTWARE | DYNAMIC SYSTEMS

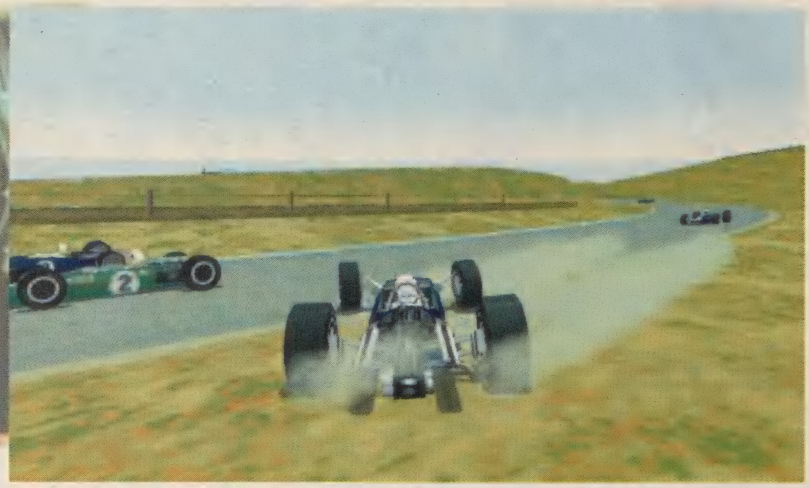
Activision [illegible] von 16 bis 18 Uhr. [illegible] Feiertagen. [illegible] 510055 (DM 1,20/min.) - Technischer [illegible] 01805 - 225155 - E-Mail: Support@activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an: Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail" Postfach 1533, 33245 Gütersloh
Portal of Praevus™ © 1998 Raven Software Corporation. Hexen™ ist ein eingetragenes Warenzeichen und Hexen II™ und Portal of Praevus™ sind Warenzeichen der Raven Software Corporation. Entwickelt von der Raven SoftwareCorporation. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und ActivLink sind Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

David Kaemmer's GRAND PRIX LEGENDS

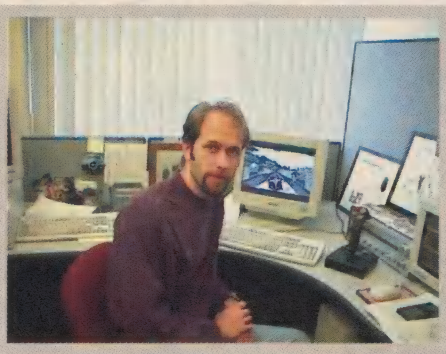
Kennen Sie Jackie Stewart? Oder Damon Hills Papi Graham? Dann sind Sie entweder schon ein älteres Semester oder ein wahrer Fan des Motorsports. Insbesondere die letzteren will das Team von Papyrus (NASCAR Racing) noch dieses Jahr mit historischen F1-Boliden erfreuen.



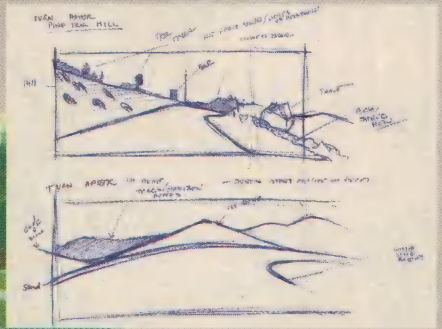


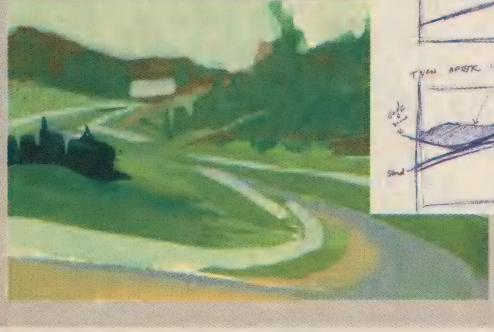
Als es noch kein ABS gab, waren Dreher bei blockierenden Bremsen oft unvermeidlich

Streckendesign per Zeitreise



Heutige Rennstrecken originalgetreu auf den Screen zu übertragen, ist nicht Besonderes – doch wie bringt man Pisten auf den Computer, die in dieser Form gar nicht mehr existieren? Anhand von Kartenmaterial und Blaupausen erstellte die Mannschaft um **Chefdesigner David Kaemmer** zunächst dreidimensionale Modelle der Rundkurse (die Rechte an zwei Strecken sind noch umstritten, zwischen neun und elf sollen es am Ende werden). Um das Flair von einst zu erzeugen, sichteten die Grafiker sodann zahllose Aufzeichnungen alter Rennen. Zudem schickte man einen Zeichner nach Europa, um markante Stellen im Bild festzuhalten. Entsprechend diesen **Skizzen** und **Aquarellen** werden im letzten Schritt Landschaftselemente wie Bäume, Büsche und Hintergründe für jeden Austragungsort festgelegt.





Nach Highlights wie „Formel 1 '97", der „F1 Racing Simulation" oder auch dem Klassiker „Grand Prix 2" hat die Formel 1 dem PC-Piloten kaum noch Neues zu bieten – warum also nicht mal was Altes? Zumal die Programmierer aus Watertown bei Boston für eine Aufbereitung der Renn-Historie prädestiniert scheinen: Selten sah das Genre akribischer recherchierte Beiträge als ihre Simulationen aus der NASCAR- und CART-Serie.

Wie bei Papyrus-Spielen üblich, wird auch hier nur eine einzige Saison simuliert werden, nämlich die von 1967. Statt Boliden aus dem Windkanal flitzen also zigarrenförmige Blechkarossen über rund zehn historische Kurse, deren halsbrecherische Kurven und Buckel jeden Streckendesigner der heutigen Formel 1 in den Wahnsinn treiben würden. Dabei dürfen PC-Raser dann wahlweise gegen einen Großteil des originalgetreuen Fahrerfeldes (mit Berühmtheiten wie Jackie Stewart und Graham Hill sowie einstellbarer KI) oder bis zu sieben menschliche Draufgänger im Netzwerk antreten.

Wegen des extrem schwierigen Handlings der authentischen Fahrzeuge wird man die Motorleistung solcher Klassiker wie Lotus, Brabham und Ferrari stufenweise drosseln können. Das führt praktisch zu Formel 3-Autos, mit denen sich auch schicke Vierraddrifts relativ gefahrlos bewerkstelligen lassen. In den höheren Ligen fliegt die Strecke allerdings förmlich am Fahrzeug vorbei – am

„Schumi kann doch keiner mehr sehen!"

?: *Sind historische Rennen kein Wagnis, wenn die Fans neue Spiele der NASCAR- bzw. CART-Serie erwarten?*
ML: *Zunächst muß gesagt werden, daß wir auch weiterhin hochklassige Umsetzungen der US-Rennserien produzieren – die Planungen für „NASCAR 3" sind bereits in vollem Gange. Wir haben aber entdeckt, daß die Historie der in Europa so beliebten Formel 1 bisher von den Spieleherstellern schmählich vernachlässigt wurde. Während es bereits so viele aktuelle F1-Simulationen gibt, daß man die Schumacher-Brüder schon fast nicht mehr sehen kann!*

?: *Warum gerade die 67er-Saison?*
ML: *Damals waren Autorennen eben noch ein echtes Abenteuer und die Fahrer wahre Teufelskerle: Fangzäune und Kiesbetten gab es noch nicht, die Zuschauer standen nur wenige Schritte vom Renngeschehen entfernt. Da waren spektakuläre Unfälle natürlich an der Tagesordnung. Und die sollen auch in unseren Rennen eine wichtige Rolle spielen.*

?: *Wie bei allen bisherigen Papyrus-Racern wird ja auch bei GPL der Schwerpunkt auf der wirklichkeitsgetreuen Simulation der Fahrzeuge liegen. Wie wäre es zur Abwechslung mal mit flotten Arcade-Rennen?*



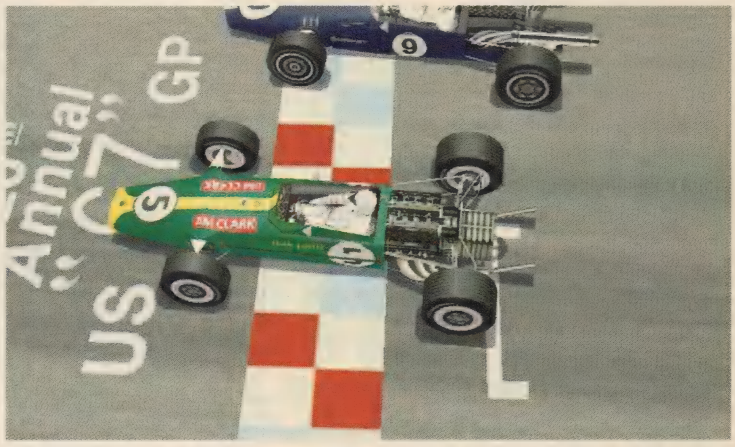
Mike Lescault, Produzent von GPL

ML: *Man soll bekanntlich niemals nie sagen, doch da sich in unserem Team viele „Realos" befinden, stehen die Chancen dafür eher schlecht. Als Zugeständnis an solche Wünsche wollen wir künftig zwar verstärkt Spielhilfen in Form von Unzerstörbarkeit, eingeblendeten Idealllinien usw. in unsere Games einbauen, doch dürfte es wohl bei echten Simulationen bleiben.*

höchsten Schwierigkeitsgrad und bei Abschaltung aller Fahrhilfen häufig auch umgekehrt…
Seit gut einem Jahr wird eifrig an einer möglichst detailgetreuen Fahrphysik gefeilt, wovon auch die Grafik profitiert. Unter anderem soll der Pilot realistisch auf Fahrbahnunebenheiten und Fliehkräfte reagieren, wird also in scharfen Kurven heftig durchgeschüttelt werden. Wer nun Magenkrämpfe schon beim Zugucken befürchtet, der sei mit dem Hinweis auf die obligatorischen Verfolgerperspektiven beruhigt, in denen es merklich ruhiger zugehen dürfte als im erstmals voll virtuellen Cockpit. Womöglich sogar ruhig

Papyrus läßt die Formel 1 alt aussehen

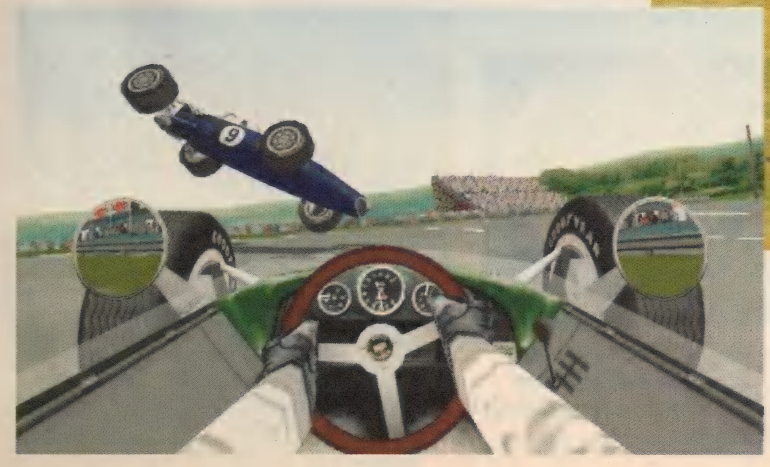
genug, damit Zeit für die Bewunderung der detaillierten Fahrzeuge, Streckenbegrenzung sowie Licht- und Raucheffekte bleibt.
Als Motorisierung soll ein P90 mit Windows 95 das untere Ende der Fahnenstange markieren, zumal selbst während der Rennen die Auflösung (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel) gewechselt werden darf. Den optimalen Grafikgenuß versprechen dann Rendition- oder 3Dfx-Turbos. Apropos Versprechen: Papyrus hat eine erste Testversion bereits für den Juli angekündigt – der deutsche Vertrieb Sierra verweist vorsichtig auf den angepeilten Erscheinungstermin im November. (mz)



Im Netzwerk werden bis zu acht Piloten gleichzeitig an den Start gehen dürfen



Bei schweren Unfällen fangen die altertümlichen Boliden gerne Feuer



Im virtuellen Cockpit läßt sich der animierte Polygonfahrer gut erkennen

"motorHead"

HIGH VELOCITY ENTERTAINMENT

Letztes Jahr hat sich die Sheffielder Spieleschmiede Gremlin rar gemacht, in den kommenden Monaten bläst man zum Großangriff. Die Vorhut zur Marktoffensive bildet ein Rennspiel, das weit mehr ist als ein Promotiongag für die neue Platte der namensverwandten Rocker.



Gekonnte Drifts sind im Rennsport der Zukunft ein Muß



Sieben clevere Computergegner garantieren beinharte Rad-an-Rad-Duelle

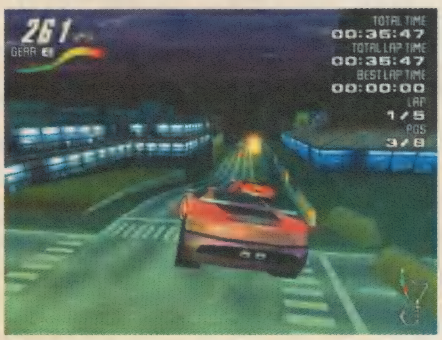
Vermeintlich gut informierten Spielemagazinen und Internetforen zum Trotz, ist mit dem Titel schlicht der Motorblock gemeint – die Fans der Band „Motörhead" dürften aufgrund ihrer Affinität zu lauten Geräuschen aber dennoch begeistert sein: Nie waren die Hubräume größer als in der „Transatlantic Speed League", welche hier in naher Zukunft die Formel 1 ablösen soll.

Das Fahrerfeld wird nur acht anstatt der F1-üblichen 22 Piloten umfassen, was uns in den nächsten Wochen einen schnörkellosen Arcade-Racer bescheren dürfte. Im Cockpit seines Wunschboliden tritt der Spieler dann wahlweise gegen CPU-Raser oder via Netzwerk bzw. Internet eingeklinkte Kumpels an. Die sechs fiktiven Austragungsorte sind in so verschiedenen Umgebungen wie dem Gebirge oder an der Küste plaziert und kreuzen auch schon mal eine neondurchflutete City. Doch nicht alle Strecken werden von Beginn an erreichbar sein: Nur wer erst auf zwei einfachen Rundkursen das Siegerpodest erreicht, hat sich für weitere Läufe und am Ende noch zwei Bonuspisten qualifiziert.

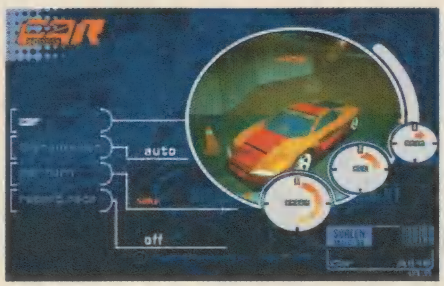
Die acht Vehikel mit so markigen Namen wie „Kobra X3" oder „Python V12" erinnern optisch an aktuelle Supersportwagen. Ihre grundlegenden Unterschiede in Sachen Grip, Beschleunigung und Topspeed sollen eine Neuorientierung vor jedem Rennen erzwingen und mit über Sieg oder Niederlage entscheiden – Werkstattbesuche und Tuningmaßnahmen sind nicht vorgesehen. Trainingsfahrten gegen die Stoppuhr oder einen „Ghost" sowie ein WM-Modus werden das Angebot an Spielmodi abrunden. Inhaltlich versucht das bisher eher für flippige Kugeleien wie „Pinball Fantasies" bekannte Entwicklerteam von Digital Illusions aus Schweden also erst gar nicht, das Rennspielgenre neu zu erfinden. Statt dessen konzentriert man sich auf extrem flottes Gameplay auch für unbeschleunigte Rechner: Bereits unser Vorabmuster kam auf einem P166 ohne 3D-Turbo mächtig in Fahrt. Die Framerate von konstant über 30 fps vermag dabei selbst verwöhnte Augenmenschen zu überzeugen – sofern sie bereit sind, für schicke Spezialeffekte einen Mangel an Details in den Kulissen zu akzeptieren.

Starke Grafikeffekte auch ohne 3D-Turbo

Hier sollen der transparente Qualm durchdrehender Reifen, die Bremsspuren am Asphalt, Lichtkegel vorbeihuschender Laternen oder der Scheinwerfer also mal unabhängig von der Hardware beeindrucken. Für die hörenswerten Motorsounds und mitreißenden Musikstücke aus dem Dancefloor-Repertoire gilt das ohnehin. (rl)



Einige der sechs Strecken erinnern an Berg- und Talbahnen



Im Auswahlmenü warten vor jedem Lauf acht futuristische Boliden mit deutlichen Unterschieden in Sachen Grip, Beschleunigung und Topspeed



Kein Turbo-Zwang: Transparente Lichtkegel, Reflexionen auf der Karosserie und flüssige Zooms gibt es ab einem P166 auch ohne 3D-Beschleuniger

SoundStars

SOUND Link

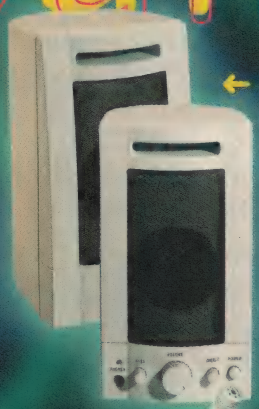
SV 806 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Satte Töne – klein verpackt
- 30 Watt PMPO • Lautstärkeregler
- Betriebskontrollanzeige
- Integriertes Netzteil
- Verbindungskabel
- Abm.: 90 x 117 x 130 mm

unverb. Preisempfehlung 34,95 DM



SV 815 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Maximale Leistung – minimaler Preis
- 90 Watt PMPO • Bass-/ Höhenregler
- Lautstärkeregler • Kopfhörerbuchse
- Betriebskontrollanzeige
- Eingebautes Netzteil
- Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung 69,95 DM



SV 845 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Klangerlebnis PUR
- 240 Watt PMPO • Lautstärkeregler
- Bass-/ Höhenunterstützung
- Betriebskontrollanzeige
- Netzteil integriert • Anschlußkabel
- 3D Funktion (3 Surround-Effekte)
- Abm.: 120 x 174 x 285 mm

unverb. Preisempfehlung 119,00 DM



SV 871 SL MULTIMEDIA MIKROFON
Hört aufmerksam zu
- Empfindlichkeit: -60 dB ± 3 dB
- Kugelcharakteristik
- Frequenzbereich: 20 Hz – 16 kHz
- Klinkenstecker 3,5 mm • Kabel ca. 1,8 m
- Kugelgelenk zur Neigungseinstellung
- Standfester Fuß mit Metallplatte

unverb. Preisempfehlung 9,95 DM



SV 870 SL KOPFHÖRER-SET
Standard Kopfhörer mit Mikrofon
- Stereo Kopfhörer • Kondensator-Mikrofon
- Lautstärkeregulierung • Gewicht: ca. 80g

unverb. Preisempfehlung 19,95 DM



SV 808 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Die Alternative
- 35 Watt PMPO • Lautstärkeregler
- Betriebskontrollanzeige
- Integriertes Netzteil • Verbindungskabel
- Abm.: 90 x 120 x 180 mm

unverb. Preisempfehlung 39,95 DM

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 51-44
www.interact-europe.de

- 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.

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

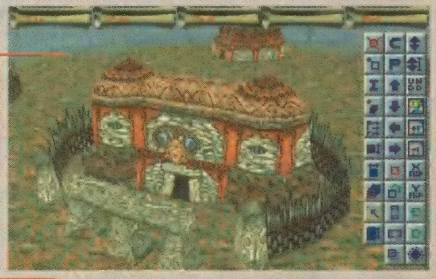
Die Gremlin-Offensive



„Diesmal kann ich euch tatsächlich bewegte Bilder aus Hardwar zeigen – nur damit ihr mir glaubt, daß es wirklich existiert!"
(PR-Manager Steve McKevitt)

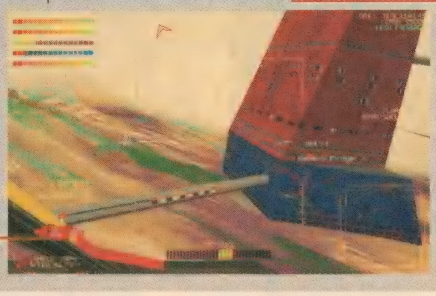


Bis Weihnachten '98 hat Gremlin noch einiges in petto. So soll das 3D-Actionabenteuer **Blade** ab November knackige Nahkämpfe und logische Rätsel im Stil des inoffiziellen Vorgängers „Realms of the Haunting" verknüpfen.



Mit dem Action-Strategical **Tribal Lore** will man dem kommenden Bullfrog-Titel „Populous 3" die Butter vom Brot nehmen: In einer mittelalterlichen 3D-Welt gilt es, seinem Stamm bei kämpferischen, kaufmännischen und politischen Auseinandersetzungen beizustehen.

So gut wie nichts ist vorläufig über das Rollenspiel mit dem Arbeitstitel **RPG** bekannt – außer, daß es zum Jahreswechsel mit einer atemberaubenden 3D-Engine optische Glanzlichter setzen will. Bereits Ende Mai soll endlich auch der vielfach verspätete SF-Mix aus Handelssimulation und Flugsimulator abheben: Leider sieht man der 3D-Grafik von **Hardwar** die mittlerweile zweieinhalb Jahre Entwicklungszeit recht deutlich an.





I PANZER `44

Seit „Muzzle Velocity" aus dem Jahr 1997 gab es keine historische Panzersim mehr, doch jetzt rasselt das neuzeitliche „M1 Tank Platoon 2" kräftig mit den Ketten – also packt Interactive Magic einen WWII-Tiger in den Tank.

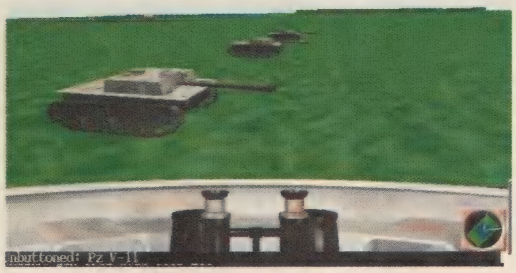
Bereits zur nächsten Ausgabe geht es wieder zurück in das Jahr 1944. Dann wird an Ost- und Westfront des Zweiten Weltkrieges gekämpft: drei Instant-Einsätze, 80 Einzelmissionen und zwei große Kampagnen sollen auf bis zu acht vernetzte Panzerfahrer warten. Je nach Auftrag und Seite dürfen das bekannte US-Modell Sherman M4, der deutsche Panther oder der russische T-34-85 gesteuert werden.
Bewaffnet mit Joystick, Maus und Tastatur wird der Spieler in jedem der bis zu acht Stahlkolosse die Position des Kommandanten, den Fahrersitz oder den Platz des Bordschützen einnehmen dürfen. Alternativ dazu bietet sich eine mehr strategische Vorgehensweise auf der scroll- und zoombaren Karte an, wo Waypoints zu setzen und Kurzbefehle (Angriff, Verteidigung etc.) zu erteilen sind. Gameplay und 3D-Polygongrafik orientieren sich daher in der Tat an „M1 Tank Platoon 2". Auf den direkten Vergleich darf man also gespannt sein.

PANZER COMMANDER

Siehe auch Begleit-CD

Wirklich Neues fällt auch Mindscape/SSI nicht zum Thema ein, doch will man sich hier auf einen Panzer konzentrieren. Der bietet dafür eine vierte Position: Wer nicht Kommandant, Fahrer oder Kanonier werden will, der wird MG-Schütze.

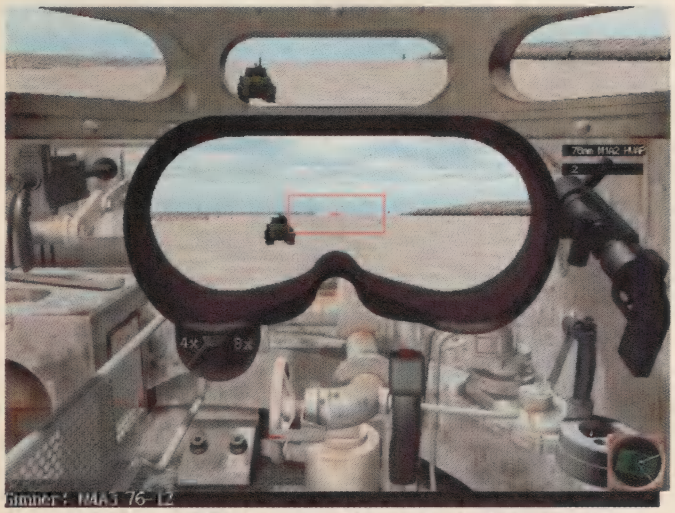
Als Szenario dient einmal mehr der Zweite Weltkrieg, wo ab Juni rund 30 Solomissionen und sechs dynamische Kampagnen mit je 25 Einsätzen auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte angesiedelt sind. Als Kanonenfutter soll die gewohnte Mischung aus Tanks, LKWs und Flugzeugen dienen; Unterstützung durch drei ebenfalls vom Spieler befehligte Begleitpanzer wird gewährt.
Selbst bei der Optik gehen Mindscapes Kampffahrzeuge (darunter etwa solche vom Typ KV-1s Skorostnoy) ähnliche Wege wie die Konkurrenz. Texturierte und animierte Polygoneinheiten auch, aber nicht nur für Besitzer von 3D-Karten hier wie dort; Sand, Gras, Eis und Flußläufe als „Arbeitsunterlagen". Gesteuert wird mit einer Mischung aus Tastatur und Joystick. Als weitere Gemeinsamkeit will man ebenfalls bis zu acht Netzwerkkrieger zulassen. Ob der Markt überhaupt groß genug für so viele ähnlich konstruierte PC-Panzer ist? (rf)



Man wird bis zu acht Panzer kommandieren können, wahlweise auf der Karte oder vom Platz des Kommandanten, Fahrers oder Kanoniers aus



Nur ein Panzer darf vom Spieler direkt gesteuert werden, seine drei Begleiter nehmen bloß Befehle entgegen



Vom Tank bis zum Kübelwagen sollen mehr als 30 texturierte Fahrzeuge die Kampfgebiete bevölkern



Info-Screens beschreiben alle beteiligten Einheiten – hier der seltene M4A3E2 Jumbo Sherman

TEAM APACHE

In Sachen militärische Flugsimulation konnte sich Mindscape bisher nur mit der russischen „SU-27 Flanker" einen Namen machen, noch dazu keinen allzu guten: 36 Joker-Prozent im Februar '96. Doch mit dem nächsten Heli soll alles anders werden.



Pro Kampagne werden acht Maschinen bereitstehen, Piloten und Bordschützen sind nach Spielerwillen kombinierbar

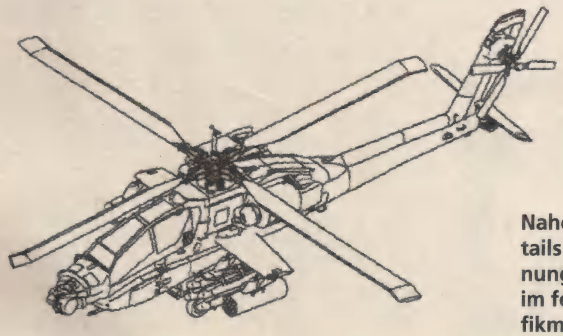
Als Kommandant einer Staffel Apache-Helikopter wird der Spieler in zwei dynamische Kampagnen mit jeweils rund 25 Missionen geschickt: Ob man nun in Litauen russische Renegaten zur Raison bringt oder in Kolumbien gegen ein Drogenkartell antritt, stets sollen Art und Anzahl der Aufträge vom Geschick des PC-Piloten abhängen.

Von den Aufgabenstellungen selbst ist dabei wenig Neues zu erwarten, sie werden vom Eliminieren feindlicher Konvois und Flugzeuge bis zum Einebnen von Bunkeranlagen und Drogenküchen reichen. Jedoch will Mindscape pro Feldzug bis zu acht Hubschrauber mit individueller Mannschaft bereitstellen – Munition und Ersatzteile sollen innerhalb der engen Finanzreserve lieferbar sein, doch Totalverluste können nicht ausgeglichen werden. Um sie zu vermeiden, werden genaue Einsatzplanung vor sowie korrekte Anweisungen an Bordschützen und Wingmen während des Kampfes ebenso spielentscheidend sein wie fliegerisches Können.

Aber nicht nur in der Luft sind Führungsqualitäten gefragt, denn zwischen den Missionen soll die Moral der Truppe wieder aufgerichtet werden. Je nach dem aktuellen Gemütszustand der einzelnen Teammitglieder muß man dann Trost spenden oder Anpfiffe verteilen, in Ausnahmefällen hebt auch mal eine Party die Stimmung. Und wenn selbst das nichts mehr hilft, kann das traumatisierte Frontschwein wohl gegen ein unerfahrenes Ferkel ausgetauscht werden.

Partytime im Fliegerheim

Einen P166 mit 3D-Beschleuniger als Untergrenze vorausgesetzt, hatte unsere Vorabversion schon sehr vielversprechende Grafik zu bieten: Detailliert texturierte Helis schrauben sich da über schön geschwungene Hügellandschaften; im Tiefflug wirbeln die Rotoren das Gras auf. Gängige Spezialeffekte wie Lensflares oder transparenter Rauch sind somit fast schon eine Selbstverständlichkeit. Ebenso selbstverständlich werden bis zum Test in der kommenden Ausgabe auch (maximal acht) Netzwerk-Piloten zum Zuge kommen – wahlweise im titelgebenden Team mit- oder anläßlich eines Deathmatches gegeneinander. (rf)



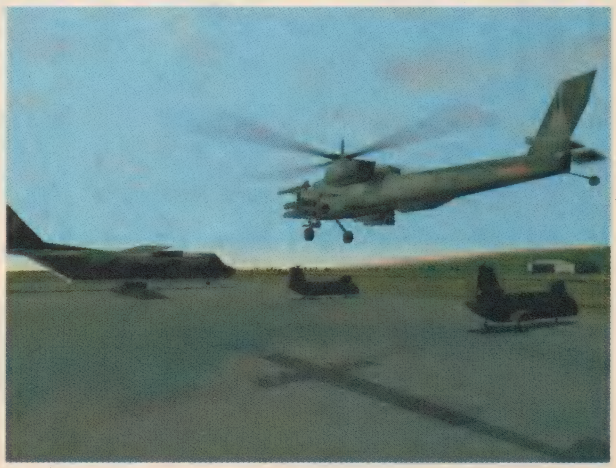
Nahezu alle Details der Zeichnung finden sich im fertigen Grafikmodell wieder

Der AH-64A Apache

...gilt neben dem AH-66 Comanche als **bester Kampfhelikopter der Welt** – der meistversoftete ist es allemal. Seine Bewaffnung besteht wahlweise aus 16 Hellfire-Missiles, Sidewinders oder ungelenkten Raketen, sowie einer 30mm-Bordkanone mit 1.200 Schuß. Die beiden Gasturbinen produzieren zusammen fast 3.000 Pferdestärken und beschleunigen den Luftindianer auf bis zu 160 Knoten.



So schön texturierte Einheiten verlangen zumindest einen P166 mit 3D-Karte



Rent-a-Hero



Piraten im Anflug

Der Hersteller NEO ist Österreichs Antwort auf die Frage nach neuen Spielen. Und Rent-a-Hero wird NEOs Anwort auf Guybrush, Indy & Co. – bis Herbst soll das humorvolle Adventure um einen Miethelden fertig sein.

Rufen Sie Rodrigo

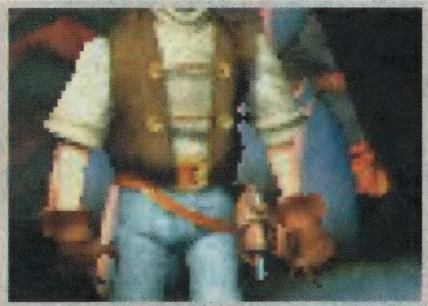


Rodrigo auf dem Weg zu seinem Schwebegleiter

...wenn auf der mittelalterlichen Insel Tol Andar mal wieder eine Prinzessin aus den Klauen eines Lindwurms zu erretten ist. Derlei Standardaufträge öden den Helden für alle Fälle mittlerweile freilich an – er will den Job, der ihn mit einem Schlag reich und berühmt macht. Da trifft es sich gut, daß sich die bislang eher harmlosen Piraten zu einer echten Bedrohung mausern, seit sie dank magischer Steine über flugtaugliche Schiffe verfügen. Als die fliegenden Freibeuter schließlich Zwerg Ramils Angetraute entführen, wittert Rodrigo seine Chance: Wenn es ihm gelänge, die holde Maid aus den Fängen der Piraten zu befreien, könnte er seinen Ruf in der Branche ordentlich aufpolieren und der Konkurrenz eine lange Nase drehen.

Held ohne Ecken und Kanten

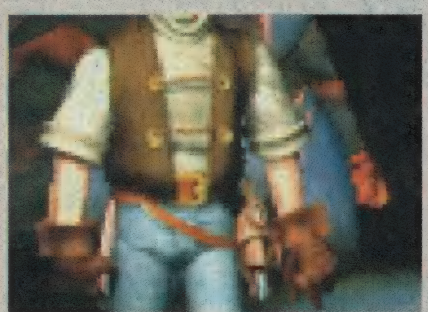
Da gerenderte Bilder stets weiche Kanten haben, bilden Umgebung und die hineinkopierten Figuren bei „klassischen" Adventures keine vollkommene Einheit. Hier wird deshalb für jedes Bildelement zusätzlich eine Maske mit Transparenzinformationen gespeichert, was **Anti-Aliasing in Echtzeit** ermöglicht. Bei dieser Technik ermittelt der Rechner für jedes Pixel aus den vier benachbarten Bildpunkten einen neuen Farbwert (Interpolation) und **unterbindet den „Treppcheneffekt" bei schrägen Linien**. Indem auf diese Art sowohl Farben als auch Umrisse der Figuren an den Hintergrund angepaßt werden, ergibt sich ein rundes Gesamtbild.



Rodrigo in der noch ungeglätteten Rohfassung



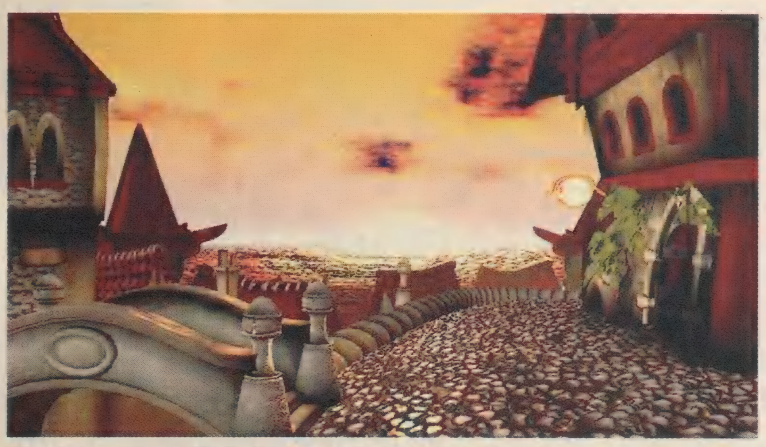
Die Maske enthält die Transparenzinformationen für ein Einzelbild der Animationsphasen, einen sog. Layer



Im Ergebnis sind Glättung bzw. Interpolation besonders deutlich am linken Arm des Helden zu erkennen

Neue Konzepte

Der Weg zum Ziel wird naturgemäß steiniger als erwartet, es soll viele überraschende Wendungen in der Story geben. Zumal sich die Geschichte auf Basis der Aktionen des Spielers entwickeln wird. Vom im Genre normalerweise weitgehend vorgegebenen Handlungsrahmen will sich NEO hier also verabschieden. Dito von Zwischensequenzen, denn dieses voll interaktive Programm soll seinen Benutzer keine Sekunde zum bloßen Zuschauer degradieren.
Das Heldenstück wird dann vom Anfang bis zum Happy-End über ein simpel zu bedienendes Point-and-Klick-Interface zu steuern sein: Zum Ausführen aller Handlungen genügt der bloße Druck auf das linke bzw. rechte Nagerohr. Doch auch mit den Knobeleien um Fundstücke aus dem Inventar und deren korrekte Anwendung sollen selbst blutige Anfänger klarkommen. Damit deshalb die alten Hasen nicht abspringen, ist eine Online-Hilfe angekündigt.



TrueColor soll auf MMX-Rechnern Farbe in Spiel bringen

Power-Grafik

...verspricht sich der Hersteller vom Einsatz zweier SGi-Workstations nebst „Alias Power Animator". Dieses Equipment hat sein Leistungspotential bereits bei einem komplett computeranimierten Kino- und TV-Spot, den NEO für die Wiener Pizza Flitzer produziert hat, unter Beweis gestellt. Die Game-Engine selbst bedient sich einer Mischung aus 2D- und 3D-Technik, wobei alle mittlerweile allgemein üblichen Transparenz- und Licht/Schatten-Effekte möglich sind. Bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten sollen MMX-Rechner in satten 16 Millionen Farben erstrahlen, ältere PCs werden immerhin noch mit HighColor-Optik bedient. Und soviel können wir sagen: Schon jetzt machen die via Avi-Videos zu bestaunenden Kamerafahrten mächtig Appetit auf mehr.

Die Mimik macht's!

Auf ausdrucksstarke Charaktere wird bei der Entwicklung besonders großer Wert gelegt: Das „Facial Expressions"-System haucht den Akteuren Leben ein und ermöglicht ihnen lippensynchrone Gespräche. Dazu modelliert der Grafiker einen Rohschädel und überzieht ihn mit einer Art Hügel-Tal-Karte. Um die Gesichtszüge zu bewegen, wird diese „Landkarte" schließlich mit einem Morphing-Programm bearbeitet – schon machen Rodrigo und Co. gute Miene zum hoffentlich guten Spiel.



NEO verspricht lippensynchrone Gespräche und bewegte Gesichtszüge

Aufwendige Animationen

Ebenso aufwendig gestaltet man die Animationen: Aus handelsüblichen Werkstoffen wie Holz oder Draht werden Skelette gefertigt und wie Marionetten vor einer Videokamera bewegt. Die Aufnahmen dienen dann als Vorlage für realistische Bewegungsabläufe am Computer. Erst ganz am Ende bindet man die so geschaffenen Bildsequenzen zusammen mit den 3D-Informationen über ein spezielles Konvertierungsprogramm in das Spiel ein.

Die Wiener Philharmoniker

...sollen Rent-a-Hero schließlich mit einem heroisch-bombastischen Soundtrack das akustische Sahnehäubchen aufsetzen – erste Kostproben scheinen das zu bestätigen. Darüber hinaus will man das Ohr mit räumlich wahrnehmbaren Spezialeffekten nebst deutscher Sprachausgabe erfreuen.
Bleibt die Frage, wann mehr und spielbares Material zu diesem vielversprechenden Abenteuer aus dem Alpenland zur Verfügung steht. Doch die konnte uns auch der deutsche Vertrieb Magic Bytes noch nicht erschöpfend beantworten. Falls in Ihrer Nachbarschaft also gerade eine Prinzessin entführt wurde, muß sie sich noch ein wenig gedulden. (st)

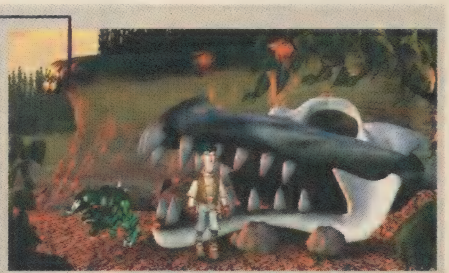
Von der Skizze zum Renderwahnsinn

Anhand einer **Skizze des Drachenfriedhofs** entsteht der auf SGi-Workstations **modellierte Hintergrund**. Das **Graustufenbild** enthält die 3D-Informationen für die Bewegung der Layer in der Landschaft – je heller die Stelle, desto weiter hinten befindet sie sich. Nun werden noch Layer und Masken von Rodrigo und dem Aasfresser integriert, schon hat man das **fertige Szenario**.











Bei Acclaim hat man mit Comics und deren Umsetzung auf den Computer schon gute Erfahrungen gemacht: „Turok – Dinosaur Hunter" war ein Erfolg unter den 3D-Shootern. Den will man jetzt zusammen mit Iguana wiederholen.



Noch ist im Jenseits nicht gerade die Hölle los, denn Gegner und Spezialeffekte müssen vielfach erst entstehen

Genau wie die wehrhafte Rothaut kam auch der Schattenmann als Comic-Held bei Acclaim zur Welt, genau wie „Turok" wird auch Michael Leroi von Iguana in ein dreidimensionales PC-Universum verfrachtet. Doch damit sind die Gemeinsamkeiten auch schon weitgehend erschöpft.

Wo Satan Innenarchitekt war...

Zombies statt Dinos lautet nun die Devise. Der ehrbare College-Professor Leroi bringt zwar gerne mal nach Feierabend den einen oder anderen lebenden Bösewicht zur Strecke, doch seine wahre Bestimmung ist die Welt der Toten. Hier walten dann die Kräfte von Voodoo und Waffe, wenn zu Monstern mutierte Gegner ein ums andere Mal über den Jordan geschickt werden müssen. Und das in stilvoller Umgebung: Wo Satan der Innenarchitekt war, sind die Wände aus verwundbarem Fleisch und fließen Flüsse aus Blut.

Neben Kämpfen mit einer Vielzahl von Waffen und Zaubersprüchen wird der Held auch kleine Rätsel absolvieren müssen, während er durch die Unterwelt läuft, springt, klettert, schwimmt oder fliegt. Der Spieler wird ihm dabei über die Schulter blicken, was den Shadowman quasi auch optisch zur höllischen Alternative zu „Tomb Raider 2" machen soll. Zumal ein schneller Rechner mit 3D-Turbo wohl Pflicht sein wird, um die Palette der angedachten Spezialeffekte (wabernde Nebel, transparenter Rauch, feurige Explosionen usw.) bei flüssigem Spielablauf genießen zu können. Akustisch sind diabolische Effekte sowie eine stimmungsvoll düstere Musikbegleitung zu erwarten.
Bleibt die Frage, wann der Rächer zweier Welten in den deutschen Softwareshops Einzug hält. Leider steht der Termin noch nicht ganz genau fest, doch würden wir auf eine schwüle Sommernacht tippen.
(rf)



Held Michael Leroi pendelt zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Toten



Perspektivisch läßt Lara grüßen, wenn der Schattenmann diverse Waffen und Voodoo-Sprüche zückt

Shadowman – Der Comic

Zeichner Bob Hall ersann den maskierten Bilderbuch-Helden im Jahr 1994. Seither brachte es Michael Leroi alias Shadowman auf rund **45 Bände**, die allesamt in Acclaims Valiant-Universum angesiedelt sind – hier tummeln sich auch Kollegen wie „Ninjak" oder die bereits versofteten Heroen „Turok" und „X-O Manowar". In Deutschland sind die US-Abenteuer **nur als Import erhältlich**, für weitere Infos empfiehlt sich ein Blick auf folgende Internetseite: **http://www.atanda.com**



Höllisch gute Geschichten aus Acclaims Gegenuniversum zu den Superhelden von Marvel oder DC-Comics

TUNGUSKA

Soweit es Projekt Two betrifft, kam aus den Niederlanden bisher bloß Käse. Nach dem mißratenen Erstlingswerk „Sign of the Sun" soll nun aber ein aufwendiges Actionadventure den verlorenen Boden wieder gutmachen.



Mit Karate und Waffengewalt gegen mittelalterliche Monster aus dem All – die sich leider noch nicht blicken lassen...

Resident Evil meets Dark Earth

Als im elften Jahrhundert ein paar Kreuzritter eine Maschine außerirdischer Herkunft finden, halten sie das Gerät für ein Geschenk Gottes und gründen umgehend einen Orden. Der Irrtum wird klar, als der eher unheilige Gral eine Armee von Monstern ausspuckt, welche die Anbeter kurzerhand meucheln. Zwar konnte der letzte Überlebende die Biester im Keller einsperren, doch warten sie hier nun auf den 900 Jahre später eintreffenden Spieler.

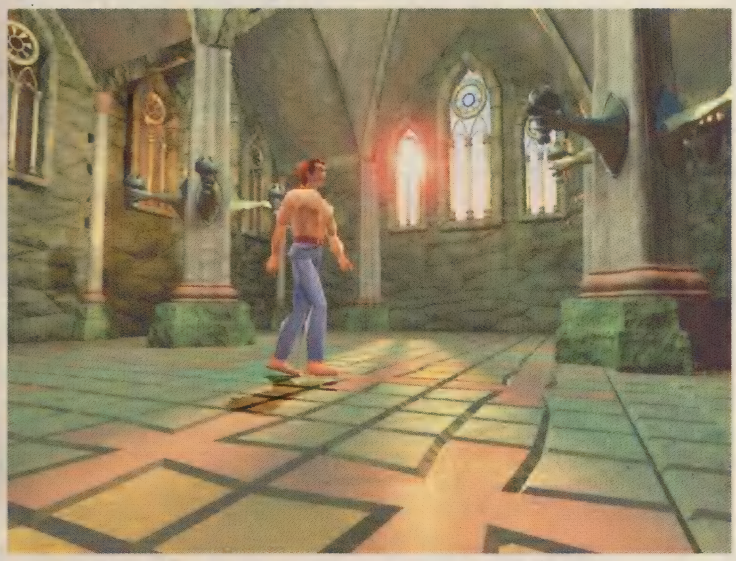
Die Aufgabe ist damit klar umrissen: Was an dunklen Horden die Jahrhunderte überdauert hat, muß vernichtet werden; anschließend soll man den Stecker aus dem Alien-Artefakt ziehen. Dazu wäre die Burganlage des Ordens nach (immer noch?) herumliegenden Waffen abzugrasen, wobei der Held seine Sportlichkeit unter Beweis stellen darf. Er kann nämlich nicht nur laufen, springen, Wände erklimmen und sich an Vorsprüngen festklammern, sondern verfügt auch noch über den schwarzen Gürtel und damit ein ansehnliches Repertoire an Fausthieben und Fußtritten.

Bereits in unserer frühen Vorabversion schwenkt die Kamera sehr geschmeidig, später soll die Renderbühne aus den verschiedensten Blickwinkeln präsentiert werden – optisch ist wohl ein Mix aus „Resident Evil" und „Dark Earth" zu erwarten. An Licht, Schatten und sanftem Glühen soll es dank Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger nicht fehlen, dazu kommen FX wie transparentes und animiertes Wasser oder satte Explosionen. Weiterhin werden wohl eingestreute Videosequenzen die Handlung vorantreiben.

Viel mehr ist vorläufig nicht bekannt, denn die Zugbrücke zur Endversion will man erst zum Oktoberfest herunterlassen. Um so leichter wird bis dato aber die Hardware-Hürde eines P133 zu nehmen sein. (rf)



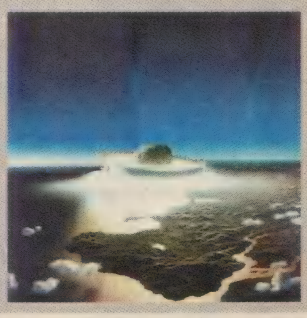
Für 3D-Karten dürfte nicht an Spezialeffekten gespart werden, fließende Kamerawechsel soll es auch ohne geben



Lichteffekte und Animationen im Hintergrund beleben die vorgerenderten Lokationen

Tunguska – da war doch was?

Was die Edel-Trash-Story um mittelalterliche Ritter und ein außerirdisches Artefakt mit dem Titel zu tun hat, wissen wir noch nicht. Er bezeichnet aber einen russischen Landstrich, in dem anno 1908 **ein Meteorit an die 840 Quadratmeilen geplättet** hat. Um den von Augenzeugen verbürgten Niedergang rankten sich mangels Krater (der Brocken war wohl schon in der Atmosphäre zerplatzt) zahlreiche Spekulationen. Stoff genug für beispielsweise auch eine Folge der TV-Serie „Akte X" unter dem Titel „Tunguska".



Der im russischen Tunguska niedergegangene Meteorit soll ursprünglich rund 200 Fuß groß gewesen sein

Man kann der Presse trauen.

- "Grafisch überragende und spielerisch überzeugende Simulation …" (PC Joker 1/98, 89 %)
- "… glänzt I-WAR jedoch mit enormer Tiefe und kann dank des verzweigten Missionsaufbaus und der hervorragenden Spielbarkeit auch nach Monaten noch begeistern." (PC Action 1/98, 88 %)
- "Mich hat I-WAR von Beginn an fasziniert und gefiel mir mit jeder Runde besser: Kein Auftrag gleicht dem anderen, das Flugverhalten ist brillant, und die Missionen sind mit Abstand die spannendsten aller Weltraumspiele." (PC Games 1/98, 89 %)
- "Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung …" (GameStar 1/98, 83 %)
- "Erfahrenen Fliegerassen gibt I-WAR genau den richtigen Kick …" (PowerPlay 1/98, 81 %)



Wie auch immer – I-WAR ist das Weltraumspiel der 90er. Wann erlebst Du die gigantische Freiheit und Ruhm? Mehr Infos unter i-war@bomico.com und www.bomico.de

ocean

PARTICLE SYSTEMS

Muß man aber nicht.

- "Ein exzellentes Spiel." (byron@activeie.com)
- "I-War ist echt cool … mitreißende Story … und jede Mission eine echte Herausforderung." (stephen.baldwin@btinternet.com)
- "Eines der besten Spiele, das ich je gespielt habe." (Ahti Mikkonen)
- "Ich liebe es!" (sean@bucks-aggs.demon.co.uk)
- "Realistisch, packend und voller Atmosphäre." (Raza)
- "Ich bin überzeugt, daß jeder, der Science-fiction genauso gerne mag wie ich, I-WAR lieben wird." (scott)



Geschichte um Macht,

REBELLION IM UNIVERSUM

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



FORSAKEN

Daß 3D-Action in futuristischen Korridoren auch ohne Blut und Leichenteile einen Heidenspaß machen kann, bewies „Descent" bereits zweimal. Jetzt startet ein neuer Überflieger im gemeinschaftlichen Hangar von Acclaim und Probe.

Unsere Enkel brauchen sich kein Haus mehr zu bauen, denn in 100 Jahren ist alles vorbei: Kaum hat die Menschheit das Geheimnis der Kernfusion gelüftet, da löscht ein fehlgeschlagenes Experiment alles Leben auf der Erde aus. Nur wenige entkommen der Apokalypse – noch weniger sind habgierig genug, um zurückzukehren und die Ruinen trotz der amoklaufenden Sicherheitssysteme nach Gold und Rohstoffen abzugrasen.

In die Rolle eines solchen Schatzsuchers schlüpft auch der Spieler, nachdem er seine Wahl zwischen 16 zu Gebote stehenden Antigravgleitern getroffen hat. Das agile Vehikel schwebt dann auf Kommando in alle Himmelsrichtungen des dreidimensionalen Raumes, was auch der entscheidende Unterschied zu den üblichen 3D-Kerkern ist. Ein weiterer wäre, daß hier kein Mutantenstadel darauf wartet, mit Kettensägen zerlegt zu werden. Vielmehr rekrutiert sich die beachtliche Feindflut aus den Mitteln des ehemaligen Überwachungssystems der Erde: Im Fadenkreuz des bordeigenen Lasers tauchen Tanks, Walker, Minen und Maschinenkanonen in allen Variationen auf; konkurrierende Glücksritter trifft man nur ganz, ganz selten.

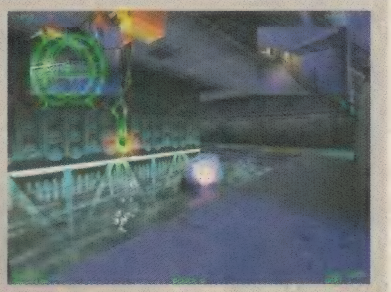
Mit verdoomten Beben und anderen Großtaten des Genres teilt sich Forsaken somit zumindest das lineare Gameplay. Ausgehend vom knappen Missionbriefing, das beispielsweise die Suche nach Goldbarren oder die Zerstörung eines Reaktors verlangt, tastet man sich Raum für Raum voran. Bricht der Schutzschild des Gleiters unter dem heftigen Feindfeuer zusammen, ist eines von fünf Bildschirmleben verlöscht. Sie rematerialisieren dann an der zuletzt passierten Restart-Markierung.

Ein grafischer Overkill auch ohne 3D-Board!

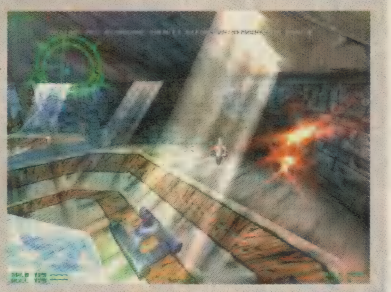
Bereits ganz zu Beginn, in der ersten Vulkanhöhle, wird der Spieler von akkurat zielenden Panzern und Robotwachen empfangen. Ein paar durchzockte Nächte und ein Drittel des Programms später kennt man denn auch den größten Teil der Angreiferschaft, wobei die Gegner auf allerlei vorgefertigte Taktiken zurückgreifen. Es ist also genug zu tun: Die 15 umfangreichen Abschnitte führen u.a. durch einen Bahnschacht, eine Militärbasis, einen Aztekentempel, von Außerirdischen erbaute Ruinen, eine Mondsiedlung und eine Raumstation.

Zwischendurch wird zum Kampf gegen sechs Endgegner geblasen, die mangelnde Größe durch schiere Feuerkraft wettmachen. Dazu kommen stationäre Gefahren wie herabfallende Felsen, einstürzende Wände oder der Maschinenraum voller rotierender Riesenkolben und flammenspuckender Gasleitungen. Für weitere Dramatik sorgen zeitkritische Fluchtszenen, Teleportersprünge und kleine Knobeleien um Schalter oder verschlossene Tore.

Die coolsten Grafikeffekte



Baden nicht verboten: Bisweilen liegen realistisch animierte Gewässer oder Säuretümpel am Weg des Piloten – bei Beschuß türmen sich Wellen auf, beim Eintauchen gibt es Luftblasen

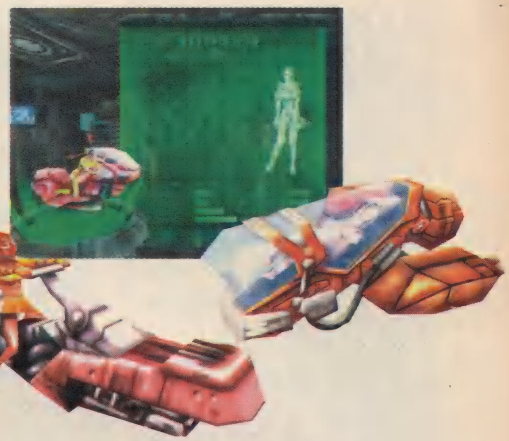


Schöner Schein: Durch schmale Fenster einfallende Lichtkegel erhellen die Umgebung



Effekthascherei: riesige Explosionen, lodernde Feuerwände, transparenter Rauch und die Abgase heraneilender Raketen





16 vorgefertigte und in Sachen Handling, Tempo oder Schutzschild klar unterscheidbare Antigrav-Biker stehen für Solisten zur Wahl; Name und Steuerung sind individuell konfigurierbar

Deathmatch-Alltag: Das qualmende Heck des Gegenspielers zeugt von dessen verbrauchtem Energievorrat

Ganz persönlich

...halte ich Forsaken für einen der besten 3D-Shooter des PC-Universums. Das Gameplay ist rasant, die Steuerung eine Wucht, und die Grafik erschlägt den Betrachter förmlich mit tollen Effekten. Doch das Bessere ist des Guten ärgster Feind: Ein Storymodus hätte mich noch mehr gefesselt, die Gegner könnten teilweise etwas schlauer agieren, und imposantere Architektur wäre auch wünschenswert gewesen. Andererseits mag die Platzangst in den engen Korridoren auch als beabsichtigtes Spielelement durchgehen...



Richy



Komplexe Saalarchitektur findet man selten, schmale Tunnel zuhauf



Verborgene Edelsteine ebnen den Weg zum Bonusabschnitt und einem Geheimcharakter. Laut Hersteller ist zudem ein Cheat zu finden, der Multiplayer-Piloten die Klamotten vom Leib reißt!

Aus der Waffenkammer



Die reflektierenden Transpose-Projektile füllen jeden Raum im Nu mit Verderben



Die seltene Titan ist eine miniaturisierte Atombombe, die nach einem Katapultstart in der Ferne zündet und Granaten aussendet



Manche Minen detonieren bei Kontakt, andere auf Befehl eines Timers. Einige verschießen sogar autozielende Projektile



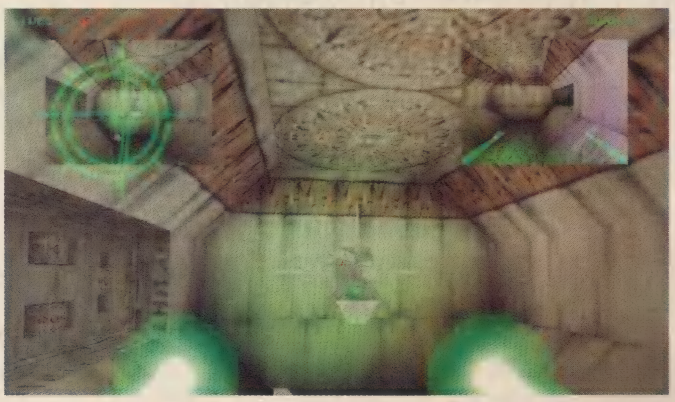
Eine häufig etwas steife Animation der Angreifer ist die Schlange im 3D-Grafikparadies

Da der Spielverlauf keinem konkreten Handlungsfaden folgt, gibt es auch keine eingeschobenen Zwischensequenzen. Auch der herbe Schwierigkeitsgrad und das Fehlen einer automatisch mitgezeichneten Karte drücken ein wenig auf die Motivation; dito, daß es keine Außenansichten gibt. Doch machen brauchbare Spielhilfen verlorenen Boden wieder gut: Die Speicheroption darf jederzeit bemüht werden, Rückspiegel und Waffenkamera lassen sich als Bild im Bild einblenden. Und die Steuerung ist gar eine Klasse für sich. Mit einem Flightstick oder besser noch der Maus und einem halben Dutzend Tasten am Keyboard sind alle wichtigen Kommandos in Reichweite.

Ein echtes Highlight von Forsaken ist das auf zwei gleichzeitig einsatzbereite Träger montierbare Waffenarsenal. Standardmäßig sind zunächst unbegrenzt munitionierte, aber schwache Laser und Raketenwerfer installiert. Doch schon bald finden sich in den Überresten zerbröselter Gegner, Kisten und verborgenen Ecken des Areals die Extrasymbole für 15 Feuerwerkskörper: Zwischen einmal aufgesammelten Mega-Kanonen, Streuprojektilen, Mini-Atombomben, zielsuchenden Raketen und Minen braucht man bloß noch im richtigen Moment umzuschalten. Die Durchschlagskraft mancher Waffen läßt sich zudem stufenweise bis zum Faktor drei steigern. Weiterhin sind maximal vier um den Gleiter rotierende und selbständig mitballernde Satelliten montierbar. Sonstige Extras bestehen u.a. aus Energieriegeln, temporärer Unsichtbarkeit oder einem Gerät, das dem angepeilten Kontrahenten alle Explosivkörper raubt.

Am meisten Spaß macht die Jagd auf Gegner, Waffen und den Highscore wie erwartet im Wettstreit mit bis zu 15 Mitspielern. Jeder Multiplayer im Netzwerk muß eine eigene CD-ROM besitzen, um in den zehn Spezialarenen bei „Deathmatch", „Bombtag" oder „Capture-the-Flag" mitmischen zu können. Die im Solomodus klar unterscheidbaren Merkmale der Gleiter fallen hier zwecks Chancengleichheit ebenso weg wie alle Computergegner. Man kann ein Zeitlimit aktivieren und Teams bilden, wobei Name und aktuelle Position des Partners in den Screen eingeblendet werden. Lediglich der Aufbau einer Internet-Verbindung für derzeit bis zu acht Piloten gestaltet sich etwas unkomfortabel. Doch wenn sie erst mal steht, dürfen jederzeit neue Teilnehmer in die Schlacht eingreifen.

Die Grafik bedarf keiner großen Worte. Ein Blick auf die Screenshots macht klar, daß Forsaken sogar noch einen Tick schicker aussieht als das ohnehin schon atemberaubende „Incoming" weiter hinten im Heft. Mehr zur Präsentation steht in den Extrakästen, hier noch ein paar Takte zum Sound: Parallel zu einem Dutzend mitreißenden Drum'n'Bass-Tracks von „The Swarm" ertönen Geräusche von strategischem Nutzen. Surround- oder Stereoeffekte kündigen also herannahende Gefahren und die Richtung des Angriffs an. Stimmige Sprechkommentare zum Spielverlauf sind dann das Tüpfelchen auf dem i. (rl)



Rechts oben warnt ein Rückspiegel vor hinterhältigen Attacken, links verfolgt die Waffenkamera den Flug zielsuchender Projektile



„Unser Spiel soll zum Kultobjekt werden!"

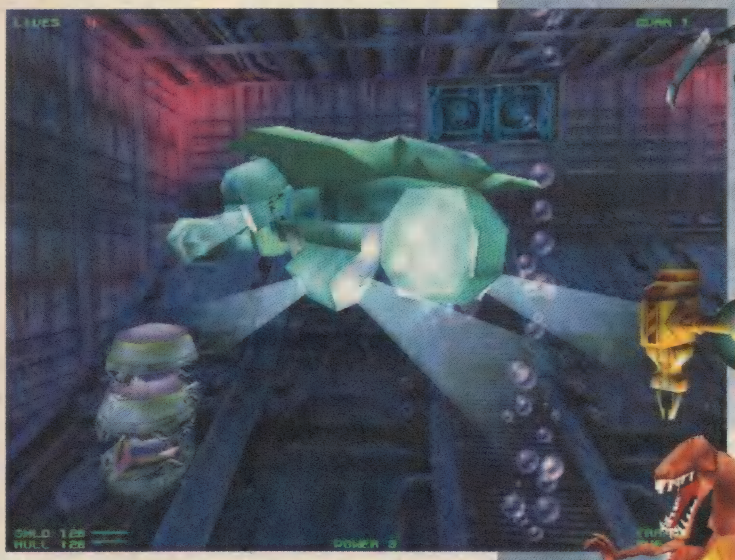
Tony Beckwith, Entwicklungsleiter bei Probe Entertainment/Acclaim

?: *Erklären Sie unseren Lesern doch bitte kurz die Vorzüge Ihrer 3D-Engine mit dem schönen Namen „Habitat".*

TB: *Lichteffekte sind unsere Stärke. Egal ob Lampen, Waffen oder Sammelobjekte, praktisch alles im Spiel kann Licht emittieren. Diesen Vorzug haben wir in das Gameplay integriert. Wenn also in der Ferne die Wände blau schimmern, dann wartet dort wahrscheinlich eine Mine auf ihr Opfer. Außerdem schien es uns wichtig, das Grafiktempo immer auf hohem Niveau zu halten. Um störendes Rucken bei hohem Feindaufkommen zu vermeiden, reduziert unsere flexible Engine in hektischen Momenten automatisch die Polygonmenge und läßt unauffällige Details weg. Bleibt dagegen Rechenzeit übrig, fügt sie optische Gags wie Tropfen oder Funkenregen an defekten Wasser- und Stromleitungen hinzu.*

?: *Die Ergebnisse von mehr als zwei Jahren Entwicklungsdauer können sich also wortwörtlich sehen lassen – wie geht es weiter?*

TB: *Ein so großes Projekt wie Forsaken ist niemals wirklich beendet. Für „Descent"-Fans planen wir beispielsweise ein Add-on mit Abschnitten, deren Design an den Interplay-Klassiker erinnert – etwa, indem wir von dort die Flucht vor explodierenden Reaktoren übernehmen. Außerdem ist ein Patch in Arbeit, der mehr als die derzeit 16 Teilnehmer im Netzwerk gestattet. Und wir machen die Fileformate der „Habitat"-Engine publik, damit Freaks Editoren und Levels dazu basteln können. Wäre schön, wenn so ein kleiner Kult um das Spiel entsteht.*



Einer der sechs Endgegner versteckt sich unter Wasser, die fünf anderen bewachen das Land

Siehe auch Begleit-CD

Forsaken
(Probe Ent./Acclaim)

Der schönste 3D-Shooter weit und breit!

GRAFIK	*95%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*83%*



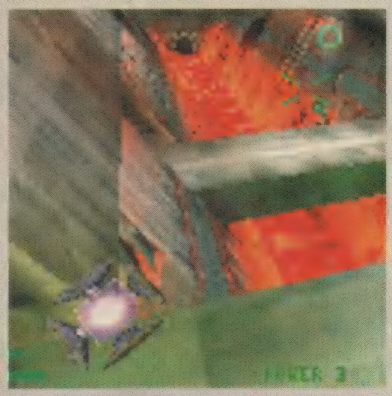
87%

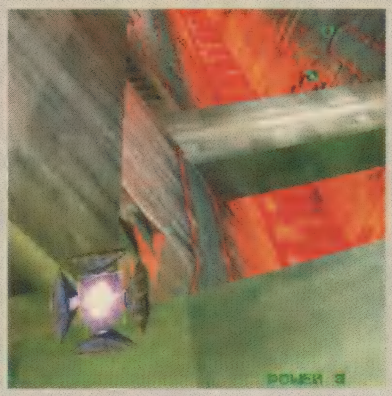
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95, besser ein P200
SPEICHER:	16 MB RAM, 130 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), Direct3D-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Internet, maximal 16 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.forsaken.com

3D-Turbo bevorzugt

Forsaken unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger, setzt aber keinen voraus. **Für 320 x 200 Pixel reicht ein „nackter" P133 bereits aus**, die visuelle Qualität leidet erstaunlich wenig. Steht mehr Rechen- bzw. Grafikleistung zur Verfügung, lassen sich Auflösungen von 512 x 384 bis 800 x 600 Bildpunkten wählen. Dann gibt es auch zusätzliche Details wie flackernde Lampen oder Funkenregen.





Abgesehen von den naturgemäß gröberen Grafikklötzen sind zwischen den Auflösungen von 320 x 200 Pixeln (links) und 800 x 600 Bildpunkten (rechts) erstaunlich wenige Unterschiede erkennbar

Wissen Sie schon, was Sie im Sommer spielen?

METRO-POLICE
THE DARK SHADOW OF THE FUTURE

Hesperian Wars

Tiny Trails

WWW.VXSOFTWARE.DE

FIGHTING FORCE

Was sagt man dazu: Nur weil sich seine Weltuntergangsprophezeiung nicht von alleine erfüllt, will Oberübelwicht Dr. Zeng die Erde persönlich zerstören. Ein klarer Fall für die Problemlöser der „Fighting Force".

Wahlweise allein oder zu zweit prügeln sich Privatdetektivin Mace, Söldner Hawk, sein Knastbruder Smasher und Zengs aufmüpfiges Töchterlein Alana durch linear aufgebaute Bürotrakte, U-Bahnschächte und Parkanlagen. Nach Erreichen des Ausgangs darf jedoch gelegentlich der nächste Abschnitt gewählt werden. Um diesen zu erreichen, werden die Doktorgehilfen gleich reihenweise umgeknüppelt: Herumliegende Baseballschläger, Feueräxte, Pistolen, Bazookas oder auch Autoreifen dienen als Schlag-, Schuß- und Wurfwaffen – zur Not zerstört man auf der Suche nach den begehrten Argumentationshilfen schon mal das Mobiliar.

Technisch gibt es an Fighting Force nicht viel auszusetzen. Nett animierte Polygonkämpfer schlagen sich vor abwechslungsreichen 3D-Kulissen, während die frei schwebende Kamera auf Wunsch wegzoomt, um eine bessere Übersicht zu bieten. Die Steuerung (möglichst per Pad) geht prinzipiell ebenfalls in Ordnung, nur bei manchen Sprungkicks kommt es zu spürbaren Verzögerungen. Kaum erwähnenswert ist die Soundbegleitung aus den üblichen Kampfgeräuschen und unauffälligen Musikstücken.

Leider bleibt somit unter dem Strich nicht mehr als ein ordentlich präsentiertes Actionspiel von der PlayStation, dem es auf Dauer an Abwechslung mangelt. Für PC-Prügler mag Fighting Force dennoch eine lohnende Anschaffung sein, denn derart einsteigerfreundliche Kloppereien findet man abseits der Konsolen nicht alle Tage. (mz)



„Powerfrauen ohne Frauenpower"
Brigitta angesichts der Fighterinnen

Special-Moves zehren an der eigenen Energie und empfehlen sich nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe



Endgegner attackiert man am besten schon aus der Ferne mit Wurfgeschossen



Im Teammodus ist es glücklicherweise kaum möglich, seinen Freund zu verletzen



Ganz persönlich

Am Anfang überzeugen das Spielprinzip, die launigen Extrawaffen und Gags wie der energiespendende Cola-Automat. Nach fünf, sechs Levels hat man sich jedoch an der Grafik sattgesehen und begegnet kaum mehr neuen Gegnern. Sind die wichtigsten Special-Moves erlernt und alle Waffen ausprobiert, wird das immergleiche Spielprinzip schnell langweilig. Wirklich überrascht hat mich hier bloß das USK-Rating: Wenn ein weitgehend „blutleeres" Spiel wie Fighting Force ab 18 ist, dann müßte wirklich die Hälfte des Fernsehprogramms indiziert werden!



Markus

Fighting Force
(Core Design/Eidos)

Solider Mix aus Shoot und Beat'em-up

GRAFIK	*75%*
SOUND	*60%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*69%*



70%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt Direct 3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Gamepad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler im Team
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com

2 NICE 2 BE TRUE!

...ODER KÖNNEN DIESE AUGEN LÜGEN?







Original Screenshots

Rennsimulation & Action-Shooter in 1

NICE 2

24 Strecken inklusive Formel 1 Tracks • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • 22 unterschiedliche Fahrzeuge vom McLaren F1 über Jaguar E Type bis hin zum Trabant 601S in 6 Rennserien • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den Arcade-Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • unterschiedliche Rennmodis, wie z.B. „Kock Out" und „Time Attack" • optionales Training und Quality für Meisterschaftsrennen • Boxenstops zum Auftanken und Nachladen • Nachtmodus • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Rauchentwicklung, Metallic-Effekte und vieles mehr • intelligente und lernfähige Gegner • Duellmodus • Replaymodus • Sponsoring • virtueller Berater • Tip-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Mehrspielermodus im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!



Vertrieb:
Rushware GmbH, Profisoft GmbH
Schweiz: ABC Software AG
Österreich: ABC Software GmbH

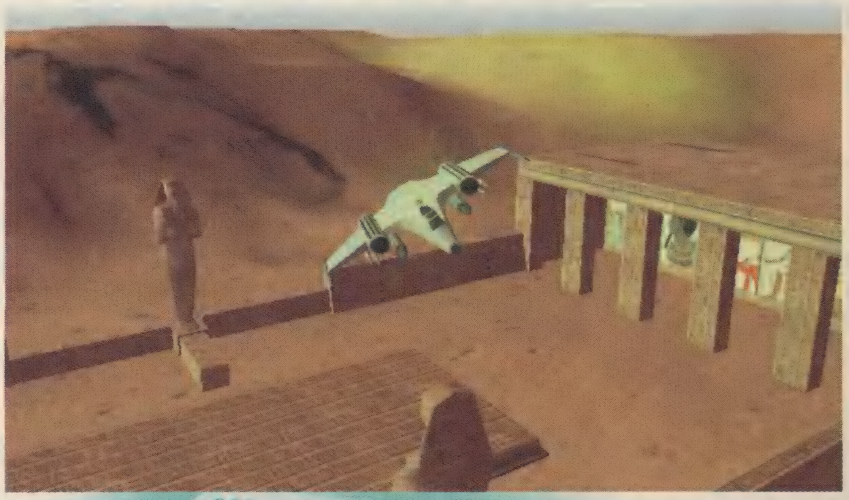
SYNETIC



Während der schwäbische Hollywood-Import Roland Emmerich längst an seiner Kinoversion von „Godzilla" bastelt, ruft Rage Software am PC wieder den „Independence Day" aus: Ganze Horden außerirdischer Aggressoren warten hier darauf, vom Spieler stilvoll vertrieben zu werden.

Böse Überraschung für die NASA

Das hätte man sich bei der NASA wohl nicht träumen lassen: Eine uralte Aufklärungssonde findet den Rückweg zur Erde und birgt sensationelle Informationen über eine hochentwickelte Alien-Zivilisation. Leider sind diese Daten nicht das einzige Mitbringsel. An der Kapsel haftet nämlich ein kleiner Transmitter, der vor seiner Selbstzerstörung noch eine Nachricht an seine außerirdischen Erbauer absetzen kann. Wenige Tage später beginnen gezielte UFO-Attacken gegen Aufklärungsstationen und militärische Einrichtungen auf der ganzen Welt...



Spieloptik statt Rendervideo: Zwischen den Einsätzen berichten in Echtzeit berechnete Sequenzen vom Krieg gegen die Aliens

65 intergalaktische Missionen

Als Mitglied einer mobilen Eingreiftruppe soll der Spieler den Invasoren nun in 20 verschiedenen Gefährten und über 60 Missionen die Stirn bieten. Im Lauf der Kampagne gilt es zunächst, einen Horchposten im kenianischen Hochland gegen feindliche Übergriffe zu verteidigen. Dann wird eine Alienbasis in der Arktis systematisch in Schutt und Asche gelegt. Um seine Treibstoffreserven zu schützen, bewacht man nebenbei eine Ölbohrplattform, wo zur Abwechslung auf dem Wasser gekämpft wird. Während in diesen Szenarien noch überwiegend irdische Waffensysteme wie Kampfhubschrauber, Geschütztürme und gepanzerte Hovercrafts zum Einsatz kommen, zieht man später auch in gekaperten und umgerüsteten Feindflugzeugen in die Schlacht. An der Steuerung ändert das allerdings wenig, sie ist immer und mit jedem Medium hochklassig. So wird etwa Kap Canaveral von Störenfrieden gesäubert, um den Shuttlestart jener Kampfpiloten zu sichern, die sich der (auf der Rückseite des Mondes versammelten) gegnerischen Armada stellen sollen. Ist dann auch das Einfalltor der Aliens gesichert, wird zum großen Showdown deren Heimatplanet eingeebnet.



Sollte die eigene Radarstellung während eines Kampfes beschädigt werden, fällt das Gerät im HUD des Spielers bis zur Reparatur aus



In Kap Canaveral müssen mehrere Shuttles gleichzeitig bis zum Start beschützt werden

Ganz persönlich

So und nicht anders haben moderne Actionspiele auszusehen: Konsequent hat Rage die Schwächen des letzten Shooters „Darklight Conflict" ausgemerzt und dafür alle Stärken weiter ausgebaut. Immer wenn man glaubt, die Alien-Taktiken durchschaut zu haben, tauchen hier neue Feindformationen oder brandgefährliche Mutterschiffe auf, die eine andere Vorgehensweise erfordern. Dazu kommt eine Polygon-Optik, wie sie in vergleichbarer Form vorläufig wohl nur „Forsaken" zu bieten hat. Ich freue mich jedenfalls schon auf den Quasi-Nachfolger „Hostile Waters"!



Markus



Geschütztürme dienen einzig dem Schutz der Basis



Die verschiedenen Außenansichten sind im Kampf eher hinderlich, helfen jedoch bei Landung und Transport von Objekten wie dieser Erkundungsdrohne



Hin und wieder sorgen Geleitschutzaufträge für spielerische Abwechslung

Destruktion in Perfektion

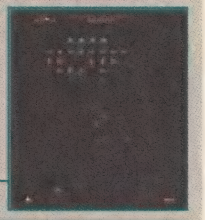
In den Bonus-Szenarien gegen Spielende darf sich der Pyromane von Welt noch einmal so richtig austoben: Kurz vor ihrer Niederlage beamen die verhinderten Eroberer einige Behälter mit hochgefährlichen Viren auf die Erde, die sofort von den soeben befreiten Gebieten Besitz ergreifen. Um eine weitere Ausbreitung zu verhindern, muß man unter Zeitdruck alle Installationen ausradieren, was durch die verbliebenen Feindstaffeln erschwert wird. Dazu Chefdesigner Scott Johnson: „Beim Testen bemerkten wir, daß es viel mehr Spaß macht, die eigenen Gebäude zu zerstören als sie zu beschützen. Das wollten wir den Spielern natürlich auf keinen Fall vorenthalten!"

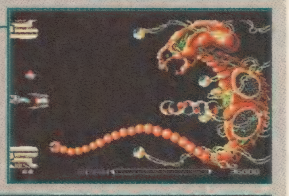


Die dunkle Seite des Mondes wird fast ausschließlich von Schüssen und Explosionen erleuchtet

Und ewig droht das Alien

Was Filmemacher in aller Welt wissen, ist natürlich auch den Designern von Video- und PC-Spielen nicht verborgen geblieben: Ohne echtes Feindbild läßt sich die Moral der Truppe nicht aufrechterhalten. Ergo fallen am Bildschirm seit vielen Jahren und mit schöner Regelmäßigkeit Außerirdische aller Art über die Erde her: Während in grauer Vorzeit noch namenlose Insektenwesen à la **Galaga** die Menschheit terrorisierten, ging es bereits im Arcade-Klassiker **R-Type** einem ganzen Alien-Imperium an den Kragen. Echte Popularität erlangten Digi-Widerlinge aber erst mit der Einführung animierter Zwischensequenzen, die ihre Bösartigkeit so richtig zur Geltung bringen. Als Beispiel wären an vorderster Stelle die katzenartigen Kilrathi aus der **Wing Commander**-Saga zu nennen. Incoming verzichtet dagegen auf eine genauere Definition der fremden Lebensform, was leider ein wenig auf Kosten der Atmosphäre geht.







Flammendes Inferno

Konnten bereits die ersten Demoversionen von Incoming grafisch überzeugen, so markiert das fertige Produkt einen optischen Höhepunkt: Trotz unzähliger Lichtquellen, Rauch, Nebel und Transparenzeffekten gerät das Geschehen so gut wie nie ins Stocken – um mit der Masse der dargestellten Objekte fertigzuwerden, ist eine 3D-Karte freilich Pflicht. Dabei wird der Spieler von allen Seiten mit schweren Synthesizerklängen beschallt, die abhängig von der Situation in schnellere Drum'n'Bass-Variationen übergehen. Dazu ertönen passende 3D-Soundeffekte in schönstem Dolby Surround (eine entsprechende Anlage vorausgesetzt), wodurch sich viele Gegner noch schneller orten lassen.



Auf der Alienwelt erreicht die Zerstörungswut ihren Höhepunkt

Für jeden Spieler etwas

Um auch Strategen für die Rettung der Erde zu gewinnen, steht neben der Action-Kampagne und einem Arcade-Modus auch ein Taktikteil zur Auswahl. Hier lassen sich in einer speziellen Satellitenansicht befreundete Einheiten umgruppieren, verschieben und mit individuellen Befehlen versehen. Darüber hinaus darf sich der Feldherr noch um das Ressourcen-Management kümmern. Freilich stellen diese „Campaign Tactics" trotz alledem keine Konkurrenz zu echten Strategiespielen dar – eine nette Ergänzung zum ansonsten lupenreinen Action-Gameplay sind sie aber allemal.
Sind die CPU-Aliens dann doch auf die eine oder andere Weise zurückgeschlagen, halten drei abwechslungsreiche Multiplayermodi die Motivation aufrecht. Außer dem üblichen „Jeder-gegen-jeden" gibt es für bis zu acht Spieler die Möglichkeit, sich gegen eine Streitmacht des Rechners zusammenzuschließen oder gleich eigene Teams zu bilden. In diesem Fall übernimmt eine Staffel die Rolle der zerstörungswütigen Eindringlinge und versucht, die Stützpunkte der verteidigenden Mannschaft komplett auszuschalten. All diese Optionen stehen Duellanten dank horizontal geteiltem Bildschirm bereits an einem Computer zur Verfügung, bieten im Netzwerk-Rudel aber natürlich am meisten Spaß.



Der Taktik-Modus erlaubt strategische Planung in einer speziellen Satellitenansicht



Ob gegen- oder miteinander, am Splitscreen herrscht die doppelte Hektik

Unter dem Strich

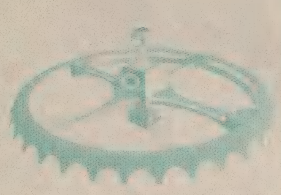
...stellt Incoming derzeit ganz klar eine Referenz im Action-Genre dar: Packende Zweikämpfe, sehr unterschiedliche Einheiten, motivierende Mehrspieler-Duelle und eine überragende Präsentation – was kann man von einem strategisch angehauchten Shoot'em-up noch mehr verlangen? (mz)



Incoming als Dreingabe

Käufer der 2D/3D-Karte **Hercules Thriller 3D** dürfen sich (unter anderem) über eine beigelegte Incoming-CD freuen. Allerdings handelt es sich dabei nicht um die endgültige Verkaufsversion, sondern um ein merklich abgespecktes Programm: Optische Abstriche sind in erster Linie bei den Nebel-, Wolken- und Schatteneffekten zu machen, zudem fehlen einige Audiotracks in der **Bundle-Version** völlig. Nachfolgend eine Liste der wichtigsten Unterschiede.

Verkaufsversion	Bundle-Version
4 Spielmodi: Campaign Action, Campaign Tactics, Arcade, Multiplayer	1 Spielmodus: Campaign-Action
6 Szenarien mit je 10 Missionen plus 5 Bonusaufgaben	4 stark verkleinerte Szenarien mit je 10 Missionen
20 steuerbare Einheiten	15 steuerbare Einheiten
Briefings mit Sprachausgabe und Echtzeitsequenzen	kurze Textpassagen bei Wechsel des Szenarios
volle Force-Feedback-Unterstützung	eingeschränkte Force-Feedback-Unterstützung





Das Ozean-Szenario bleibt der Vollversion vorbehalten

Incoming
(Rage Software)

Abwechslungsreicher 3D-Shooter in atemberaubender Präsentation

GRAFIK	*93%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*84%*
MOTIVATION	*88%*



86%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3D-Beschleuniger erforderlich (eigene Versionen für viele Karten, darunter Voodoo 2)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, (Force Feedback-) Joystick, Joypad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner, bis zu 8 Spieler im Netzwerk, (Null-)Modemverbindung möglich

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 CD ROM 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)241-606-9630 Internet http://www.elsa.de

Redline Racer

Der Frühling ist da, die Biker schlagen wieder aus. Also rein in die Lederkluft, Helm auf und den Rechner aus der Garage geholt: Ubi Soft und die Criterion Studios laden zur Ausfahrt auf den bislang wohl launigsten Arcade-Feuerstühlen am PC.



Die zur Wahl stehenden Motorräder unterscheiden sich merkbar hinsichtlich Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Bremskraft

PS-starke Optionen

Den virtuellen Wind lassen sich die je acht männlichen und weiblichen Fahrer auf insgesamt zehn Strecken um die Nase wehen. Wie bei den acht Motorrädern stehen anfangs nur drei davon zur Wahl, die übrigen muß sich der Spieler durch gute Leistungen erst verdienen.

Wer im Arcade-Modus über drei Runden gegen die 19 CPU-Kontrahenten alle Rennen auf der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen gewonnen hat, darf dann auch noch in der Gegenrichtung über die Kurse brettern. Als Alternative gibt es ein Zeitfahren gegen das Gespenst der eigenen Bestleistung sowie Multiplayerrennen für bis zu acht Fahrer mit oder ohne rechnergesteuerte Teilnehmer. Statt einer Trophäe winkt den neun Besten der Eintrag in Highscorelisten zu jeder Strecke.



Die Optik gibt Vollgas

Die Austragungsorte können sich mal mehr, mal weniger sehen lassen. Während also felsige Wüstenpisten naturgemäß recht öde aussehen, ist die finale Hatz durch verwinkelte Großstadtstraßen optisch wie spielerisch äußerst anspruchsvoll.

Insgesamt hinterläßt die Grafik dennoch einen durchweg positiven Eindruck: Scheinwerferkegel erhellen dunkle Tunnels, man wird durch die tiefstehende Sonne geblendet, die Fahrer legen sich beim Beschleunigen nach vorn, ihre Geräte hinterlassen Spuren usw. Apropos Details, für das Maximum muß es da schon ein P166 mit 32 MB RAM und 3Dfx-Turbo sein. Daß die eckigen Reifen auch mit einer solchen Ausstattung nicht runder werden, dürfte ja wohl nur Hardcore-Puristen stören.

***Über*holen im wahrsten Sinne des Wortes: Abkürzung per Bocksprung**

Modelle für Sieger: 6 Bonusfahrzeuge

Erst wenn man auf der schwersten Stufe alle Kurse auch in umgekehrter Fahrtrichtung als Sieger absolviert hat, stehen sämtliche sechs Bonusmodelle zur Verfügung: Der Ritt auf **T. Rex, Roller oder unbremsbarer Rakete** macht einen Heidenspaß. Außerdem darf man mit dem **Tauchboot** aus „Sub Culture", Criterions **Wappenbello** und einem **Hoverbike** aus „Die Rückkehr der Jedi Ritter" seine Runden drehen.







Alles im roten Bereich?

Die Akustik kann freilich trotz der fetzigen Audiotracks nicht ganz überzeugen: zu abwechslungsarm ist die Sprachausgabe geraten, zu unspektakulär der Motorensound. Dafür ist die Steuerung mit optional manueller oder automatischer Schaltung im besten Sinne einfach. Wer statt des Pads einen Force-Feedback-Knüppel verwendet, darf sich also auf aufrüttelnde Erlebnisse ohne Reue freuen. Mit Maus oder Tastatur laufen die Rennen weniger spektakulär und auch nicht ganz so komfortabel. Nach dem Start zeigt sich jedenfalls schnell, daß hier wirklich risikoreich im roten Bereich fahren muß, wer die gewieften CPU-Gegner am Auspuff schnuppern lassen will. Und weil die Landschaften selbst auf langsameren Maschinen bei Vollgas nur so vorbeifliegen, verlangen Überholmanöver dem Spieler bisweilen ein schier übermenschliches Reaktionsvermögen ab. Das gilt auch und gerade im Kampf gegen drängelnde CPU-Piloten, die einen allzu gerne in die Zange nehmen oder mit einem kurzen Check in den Graben befördern. Lästige Sache, denn im Gegensatz zu „Manx TT Superbike" haut es hier bei Feindberührung nicht vorzugsweise die rechnergesteuerte Konkurrenz vom Bock...





Die optional verfügbaren Replays bestechen durch ständig wechselnde Perspektiven

Ohne Fleiß kein Preis

Auch die Strecken haben ihre Tücken und verzeihen keine Fahrfehler. Für extreme Lenkmanöver bei hoher Geschwindigkeit erhält der leichtsinnige Sonntagsfahrer von tückischen Bodenwellen die Quittung in Form eines spektakulären Freiflugs. Nur fleißiges Üben macht da den Meister: Wer die haarigen Abkürzungen nicht wie im Schlaf bewältigt, wird nur selten ganz oben auf dem Siegertreppchen anzutreffen sein. Was das anspruchsvolle Spiel so sympathisch macht, ist, daß trotz des hohen Übungsaufwands keine Frustgefühle aufkommen. Schließlich haben die Criterion Studios mit Redline Racer den schönsten Bikertraum seit den Spielhallen-Duellen anno „Super Hang On" wahrgemacht – und damit die nach der famosen Tiefsee-Sim „Sub Culture" hochgesteckten Erwartungen erfüllt. (st)



Solange das Feld noch dicht beisammen liegt, sind blitzschnelle Reaktionen gefragt, um (nur) zeitraubende Kollisionen zu vermeiden

Redline Racer
(Criterion Studios/Ubi Soft)

Rasante Arcade-Rennen für reaktionsschnelle Biker

GRAFIK	*82%*
SOUND	*67%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*85%*



83%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95, unterstützt MMX und Intel 740
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 1 bis 108 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joysticks/-pads
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler per Internet oder LAN
ONLINE-INFO:	http://www.csl.com/studios oder http://www.ubisoft.de

Ganz persönlich

...gilt für mich die Devise: Je mehr Räder, desto besser. Und wenn ich mir die knochenbrecherischen Freiflüge meines Alter egos bei Fahrfehlern hier anschaue, wird das wohl ewig so bleiben. Um so lieber drehe ich darum meine Runden mit dem PC, der Temporäusche verspricht, ohne mit der Ausnüchterung im Krankenhausbett zu drohen. Kein schlechter Vergleich, da Boni und Spitzenpositionen im Highscore bei diesem Spiel in der Tat benebelnd wirken – dank schicker Präsentation und prima Steuerung ist Redline Racer nämlich ein sehr gutes, aber längst kein sehr leichtes Game.



Steffen

MOTOR MASH

Schon nach zwei Monaten ein Nachfolger zu „Micro Machines V3", gibt's denn das? Nur beinahe: Zwar sind die Grundzutaten sehr ähnlich, doch scheint das Rezept der Eutechnyx-Köche nicht ganz aufzugehen.



Unter Wasser muß anhand des Fahrzeugschattens zusätzlich die Schwimmtiefe gesteuert werden

Gut geklaut ist halb verloren...

Zunächst die Gemeinsamkeiten mit dem Fun-Racer der Codemasters: Auch bei Motor Mash werden die Rennen aus einer 3D-Draufsicht gezeigt, auch hier gehen üblicherweise vier verniedlichte Automobile an den Start. Und wie gewohnt erleichtern allerlei Sammelextras vom Turbo bis zur Lenkrakete die Jagd nach der Siegtrophäe. Auch das Handling der insgesamt zwölf (leider nur optisch unterschiedlichen) Gefährte erinnert an das inoffizielle Vorbild. Da werden enge Kurven waghalsig umschlittert und Hindernisse wie Ölpfützen weiträumig umfahren, während Schanzen bei der Überwindung bodenloser Abgründe behilflich sind.

Neben einigen Übungsrunden lassen sich Zeitfahrten, KO-Wettbewerbe sowie drei verschiedene Ligen anwählen. Wer hier erfolgreich ist, kann nach und nach alle 64 Strecken (acht Szenarien mit je acht Rundkursen) freischalten, allerdings sind die spielerischen Unterschiede minimal. So macht sich schon bald Langeweile breit, nur unterbrochen von Frusterlebnissen auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Der Spieler muß nämlich gleich an zwei Fronten kämpfen: einerseits gegen ziemlich unfaire Computergegner, andererseits gegen eine arg penible Kollisionsabfrage.

So richtig auf ihre Kosten kommen hier somit bloß Netzwerkpiloten – und selbst sie sind mit „Micro Machines V3" oder „Bleifuß Fun" besser bedient. Trotz kleiner Gags wie King Kong am Straßenrand, einer putzigen (3Dfx-)Optik sowie einiger hörenswerter CD-Musikstücke hat Motor Mash eindeutig den Anschluß an die Spitzengruppe verpaßt. (mz)



Sobald dieser riesige Schneemann die Fahrbahn betritt, ist es für Ausweichmanöver meist zu spät



Nicht die einzige Anleihe bei „Micro Machines V3": Gegner lassen sich mit überdimensionalen Hämmern plätten

Ganz persönlich

Das alte Lied: knuddelige Präsentation, aber ödes Gameplay. Es macht schlicht keinen Spaß, minutenlang einem perfekt fahrenden Computergegner hinterherzurasen – im Bewußtsein, unmöglich je einen komfortablen Vorsprung herausfahren zu können. Chancengleichheit gibt es also nur im Netzwerk, doch auch da habe ich mich anderswo schon besser amüsiert.



Markus

Motor Mash
(Eutechnyx)

Simples Fun-Racing im Stil von „Micro Machines V3"

GRAFIK	*68%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*57%*
MOTIVATION	*59%*

63%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 22 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, unterstützt 3Dfx-Turbos
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	vier vernetzte Spieler

COME TO THE POWER WORLD

FUN & ACTION PUR.

BESTELL-HOTLINE: 07251/725300



NEU

77.77

66.66



NEU



NEU

74.90

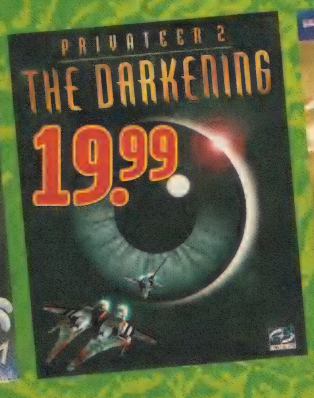


29.95

9.99











Die megastarken Games zum supergünstigen Preis gibt's bei:

22041 **Hamburg**: CompuMent GbR, Bahngärten 30, Tel. 040/6894120 25348 **Glückstadt**: Glückstädter Büroservice GmbH, Hintern Hofe 17, Tel. 04124/937250 25541 **Brunsbüttel**: MTS Computer, Koogstraße 11, Tel. 04852/51913 63435 **Frankfurt**: BOB Computersysteme, Karl-von-Drais-Straße 5a, Tel. 069/5400697 68775 **Ketsch**, Digitroni Computer, Klausenburgerstraße 3, Tel. 06202/682583 69115 **Heidelberg**: CSA Computersysteme GmbH, Rohrbacherstraße 27, Tel. 06221/183093 72458 **Albstadt**: Fischbach Bürocenter GmbH, Untere Vorstadt 70, Tel. 07431/54011 76646 **Bruchsal**: PC-Aktiv, Schloßstraße 16, Tel. 07251/89687 78054 **Villingen-Schwenningen**: Quicksoft Computer GmbH, Bärenstraße 8, Tel. 07720/31046 82205 **Gilching**: Synchron Computer Vertriebs GmbH, Carl-Benz-Straße 11, Tel. 08105/38300 85057 **Ingolstadt**: Pcialist, Ettlinger Straße 19, Tel. 0841/483431 86609 **Donauwörth**: Planet Computer, Tel. 0906/242022 90459 **Nürnberg**: Uwe Beyer Computerhandel, Gugelstraße 124, Tel. 0911/435930

Power World, Zentrale Bruchsal, John-Deere-Straße 1a, 76646 Bruchsal

Sie wollen **Power World Fachhandelspartner** werden? Wir informieren Sie gerne: Telefon 07251/725300, Fax 07251/725550

Alle Preise [illegible] in DM inkl. 16% MwSt. [illegible] vorbehalten. [illegible] unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch [illegible] Versandkosten, [illegible] DM 6,90 [illegible] Inland [illegible] Nachnahme DM 8,90 [illegible] nur per Vorkasse [illegible] DM 3,90.

ART CRASH, Karlsruhe

ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt

So viel Zeit ist seit der ersten Ankündigung dieser Konkurrenz zu „Die Siedler 2" vergangen, daß man glatt meinen könnte, bei Sunflowers/Max Design würde tatsächlich seit dem Jahr 1602 an der Stratego-Sim gearbeitet. Im Angesicht des beeindruckenden Ergebnisses ist aber alles vergeben und vergessen!



Ein schönes Renderintro zeigt die Ankunft in der neuen Welt, bestehend aus über einem Dutzend Inseln

Leinen los

Was für Kolumbus Amerika war, das ist für die hiesigen Pioniere ein fiktives Archipel mit mehr als einem Dutzend Inseln – der Computer würfelt das gelobte Land aus 300 vorberechneten Terrains für jeden Start neu zusammen. Ehe man sich dann anno 1602 an ein Endlosspiel oder 20 Aufträge mit festgelegten Zielsetzungen (da soll etwa ein Tabakmonopol oder die größte Militärmacht auf die Beine gestellt werden) macht, können Aufbau und Verwaltung der Siedlung in fünf Trainingsmissionen erlernt werden.



Die bis zu drei Computergegner verfügen in der Regel über die schnelleren Schiffe und schnappen sich daher zu Beginn die besten (Grund-)Stücke

Land in Sicht!

Schon der erste Blick auf die Iso-Karte erfreut das Auge: Bunte Schiffe durchpflügen einen animierten Ozean, in Wäldern tummeln sich Hirsche, Ruinen zeugen von älteren Kulturen. Zur besseren Übersicht läßt sich die Darstellung in alle vier Himmelsrichtungen drehen und dreifach zoomen. Auch spieltechnisch sind die verschiedenen Ländereien sehr abwechslungsreich, da die Goldadern, Granit- und Eisenerzvorkommen vom Zufall verteilt werden. Gleiches gilt für die Fruchtbarkeit des Bodens, der je nach Beschaffenheit einfache Nahrungsmittel wie Getreide oder Luxusgüter wie Tabak, Kakao, Gewürze, Wein und Zuckerrohr hervorbringt. Gottlob läßt sich die neue Heimat noch vor dem ersten Landgang per Knopfdruck analysieren, um das am besten geeignete Eiland für den Start herauszupicken.



Die Gebäude haben nur einen begrenzten Aktionsradius; außerhalb der Reichweite von Markt und Kontor kann nicht mehr gebaut werden



Je nach Qualität des Bodens lassen sich Getreide, Wein, Zuckerrohr, Tabak und Gewürze anpflanzen – jedes Produkt zieht den Bau eines Gebäudes nach sich



Noch stehen nur simple Hütten, ein Kontor und die Markthalle, doch Holzfäller und Jäger sind bereits abgestellt

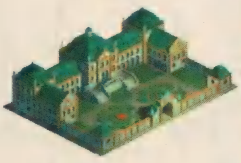


In einer passenden Fabrik kann Tabak zu Zigarren verarbeitet werden, für die gutes Geld zu erzielen ist

















Mit dem Volk entwickeln sich auch die Bedürfnisse: Wo anfangs Kapellen und Tavernen genügten, sorgen später erst Schulen, Krankenhäuser, Kathedralen und Theater für zufriedene Bürger



Das erste Gebäude

...ist stets ein Handelskontor, das zugleich als Hafen fungiert. Sobald das Siedlerschiff seine Fracht aus Nahrung, Holz und Werkzeugen gelöscht hat, können Behausungen errichtet und mit Transportwegen verbunden werden. Fischerhütten und im Wald gelegene Jagdhäuschen füllen dann die Mägen der Ankömmlinge, Holzfäller sorgen für den dringend benötigten Nachschub an Brettern. Als nächstes dürfen Schafe und Kühe gezüchtet werden, was später Gebäude für Weber, Schneider und Metzger nach sich zieht.

Ein bißchen Luxus braucht der Mensch aber, und auch dafür sind wieder spezielle Bauvorhaben erforderlich. So wird im Gasthaus zwar Wein auch ohne vorheriges Keltern ausgeschenkt und der Kakao im Rohzustand gehandelt, doch ohne zusätzliche Gebäude bleiben edle Zigarren und leckerer Rum ein unerfüllter Traum. Ebenfalls nicht fehlen darf ein Marktplatz, um Handel mit den einzelnen Gütern treiben zu können. Mit der Entwicklung des Volks wachsen dann die Bedürfnisse: Wo auf Stufe eins noch eine kleine Kapelle und das Wirtshaus im Spessart genügen, da reagieren Städter der Stufe fünf schon patzig, wenn der Dom nicht in Reichweite liegt, keine Krankenhäuser zur Verfügung stehen oder das Theater zu wenig Sitzplätze hat.



Ohne ein alles verbindendes Wegesystem kein Warentransport!



Der Warenhandel vor Ort läuft über das Kontor, den Marktplatz, eine neutrale Flotte oder „Kleinanzeigen"

Die ersten Siedler

...entsandte die Mülheimer Spieleschmiede Blue Byte bereits Ende 1993 auf den Amiga – und schuf mit dem Bestseller **Die Siedler** quasi eine völlig neue Art der Wirtschaftssimulation. Hier hatte man erstmals die bis dato im Genre üblichen Menüs gegen eine lebendige Welt voller Wuselmännchen getauscht. Dieses Echtzeit-Konzept gilt als stilbildend für viele aktuelle Programme, wurde mit Auszeichnungen überhäuft (91 Joker-Prozent gab es für die im Herbst 1994 erschienene PC-Version) und erhielt vor zwei Jahren mit **Die Siedler 2** einen Nachfolger. Dem genügten denn auch eine feinere SVGA-Grafik, mehr Gebäude und ein, zwei inhaltliche Verbesserungen zum Hit.







Um die Bedürfnisse von fremden Partnern per Mausklick zu erkunden und mit Schiff oder Handkarren zu erfüllen, ist ein Handelsabkommen die Voraussetzung



Ein Palisadenzaun hält nur leicht bewaffnete Eingeborene zurück, Steinmauern und Wehrtürme sind schon wegen der Piraten notwendig

Anno 1602 in Zahlen

* 16 zivile Gebäude wie Wohnhäuser, Kirchen oder Schulen
* 15 Handwerksbetriebe
* 9 Farmen und Plantagen
* 7 Modelle von Palisaden, Mauern und Wachtürmen
* 4 verschieden große Kontore
* 4 verschiedene Schiffsklassen
* 4 unterschiedliche Militäreinheiten
* 3 Burgen
* 3 Minen (Eisen, Gold und Granit)
* 2 Werften

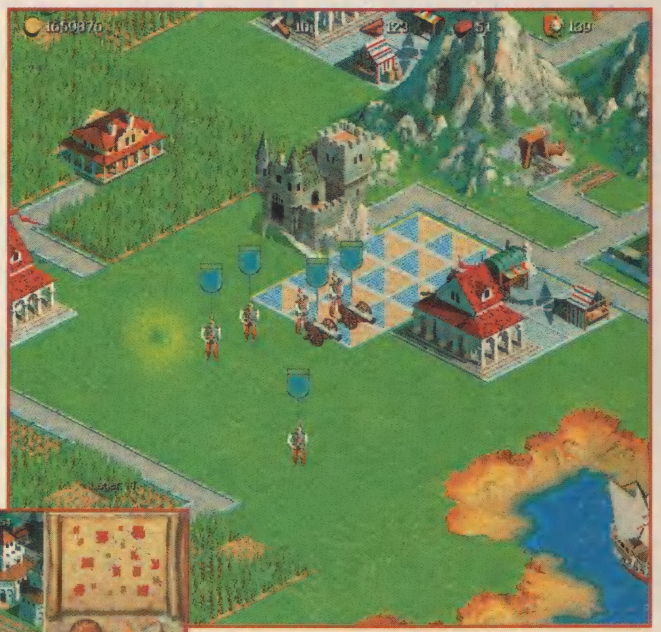
Handel und Wandel

Bau und Unterhalt der diversen Gebäude verschlingen mehr Geld, als man über die variabel regulierbaren Steuern erzielen kann. Überschüsse aller Art sollten deshalb umgehend verscherbelt werden – etwa an eine neutrale Handelsflotte, die jeden Hafen in regelmäßigen Abständen abklappert. Wem deren Angebote zu niedrig erscheinen, der muß eben das eigene Schiff beladen und versuchen, die Konkurrenz über eine programmierbare Route selbst zu beliefern. Sollte der Handelspartner auf derselben Insel residieren, genügt fernab befestigter Straßen auch ein Handkarren.

Maximal drei der insgesamt 23 Güter lassen sich darüber hinaus gleichzeitig im eigenen Kontor anbieten; die Preise der einzelnen Produkte obliegen ganz dem Spieler. Der möchte dringend benötigte Materialien vermutlich auch nicht unbedingt von der teuren Handelsflotte beziehen, weshalb sich bei Engpässen eine Art Kleinanzeige empfiehlt: Bis zu vier Wünsche mit entsprechenden Preisvorstellungen nimmt das Programm jederzeit entgegen.

Krieg und Frieden

Der erwähnte Warenexport auf dem See- oder Landweg setzt einen Friedensvertrag samt Handelspakt mit dem Geschäftspartner voraus. Beides läßt sich durch simple Iconklicks bewerkstelligen, die jedoch nicht immer von Erfolg gekrönt sind. Mit Besuchen ohne derlei Absicherungen mag man jedoch einen kräftezehrenden Krieg mit dem Nachbarn vom Zaun brechen. Und selbst eingeschworene Pazifisten werden um den Kanonendonner nicht ganz herumkommen – es sei denn, sie wollten ihre Waren klaglos Piraten überlassen oder können sich mit einem Dasein als Schrumpfkopf am Gürtel aggressiver Ureinwohner anfreunden. Leichte Holzpalisaden sowie dicke Mauern rund um die Siedlung bieten aber bereits zuverlässigen Schutz. Und mit einer starken (wenn auch teuren) Armee im Rücken läßt sich zudem der eine oder andere Feldzug in benachbarte Gebiete bewerkstelligen. Unnötig zu sagen, daß ohne Gold und Waffen beim Militär nichts läuft, weshalb spätestens jetzt ein Erzbergwerk nebst Eisenschmelze, Kanonengießerei, Schwertmacher und Musketenbauer benötigt wird. Auch Trainingseinrichtungen in Form dreier unterschiedlich großer Burgen sind von Vorteil. Und da die Schlacht nicht nur zu Lande, sondern auch im Wasser toben könnte, bietet sich zudem der Bau einer Werft für vier Schiffsklassen vom Frachter bis zur Kampffregatte an.



In den Burganlagen werden Soldaten trainiert, während die Rüstungsindustrie Musketen, Schwerter und Kanonen produziert



Bis zu vier Schiffstypen lassen sich in der Werft produzieren – ausreichend Holz und Segelstoff vorausgesetzt

Die Kämpfe

...gehen in Echtzeit über die Bühne, wie man das aus „Warcraft" & Co. kennt: Einheiten lassen sich einzeln oder via Zugrahmen zu Gruppen zusammengefaßt über die Karte beordern. Auf Wunsch patrouillieren und kämpfen sie selbständig, wobei man auch eine ganze Invasionsarmee in Fregatten verfrachten und gen Feindesland verschiffen kann. Gelingt dabei die Vernichtung aller gegnerischen Markthallen und Kontore, ist der Sieg nah.

Während der Schlacht beschädigte Schiffe können per Mausklick die Flucht ergreifen und in der nächsten Werft aufpoliert werden; für Verwundete steht im Krankenhaus ein Bett bereit. Die Krankenlager mögen sich aber auch durch zufällige Katastrophen wie Bauernaufstände, Feuersbrünste und Hungersnöte füllen.



Kämpfe gehen im Stil von „Warcraft" über die Echtzeitbühne: Es gibt Gruppenrahmen und automatische Patrouillengänge



Zufällige Katastrophen wie Hungersnöte und Feuersbrünste erschweren die Besiedlung

Nur vom Feinsten?

Am Schluß einige Worte zur Technik: Die Auflösung läßt sich in drei Stufen von 640 x 480 Pixeln bis hin zu 1024 x 768 Bildpunkten regeln, wobei so oder so viel Liebe zum Detail sichtbar wird. Über kleine Unstimmigkeiten in den Proportionen der Iso-Grafik kann man somit hinwegsehen, zumal die schön gerenderten Zwischensequenzen echte Hingucker sind. Die Geräuschkulisse besteht aus 16 Musikstücken, die sich einzeln deaktivieren und genau wie die stets passenden Soundeffekte nebst Sprachausgabe individuell regeln lassen.

Auch zur Maussteuerung kommt kein Wort des Tadels über unsere Lippen – ob Bau, Verwaltung oder Krieg, immer genügen wenige Klicks, um das gewünschte Resultat zu erzielen. Etwas anders sieht die Sache beim Schwierigkeitsgrad aus, denn mangels Statistiken werden insbesondere auf den höheren Stufen selbst alteingesessene „Siedler" ihre liebe Not haben. Andererseits bezieht dieses grandios-komplexe Programm aber gerade aus dem Austüfteln der vielfältigen Möglichkeiten einen Großteil seines beachtlichen Unterhaltungswerts. (rf)



Die Grafik spart nicht mit animierten Details: Bauern ernten, Tiere grasen und Transporteure laufen durch die Gegend



Der Weg zu einer Großstadt wie dieser ist lang und beschwerlich, aber auch unterhaltsam und abwechslungsreich

Ganz persönlich



Jack

Der Vergleich mit Blue Bytes Klassiker „Die Siedler" drängt sich natürlich bereits auf den ersten Blick auf, doch beschreitet man anno 1602 neue Wege: Ein filigranes Wirtschaftssystem auf der einen Seite, Echtzeitstrategie auf der anderen – so was gab es in dieser Form noch nicht. Da auch Grafik und Sound am Stand der (heutigen) Zeit sind, ist dieses Spiel mein ganz persönlicher Tip für alle Freunde anspruchsvoller PC-Unterhaltung!

Jede Menge „Siedler" und eine Handvoll „Pirates!": Gut geklaut ist eben doch halb gewonnen. Leider verlangt diese finessenreiche Stratego-Sim nach sehr viel mehr Zeit, als ein gestreßter Redakteur gemeinhin hat. Und weil ich zudem der Meinung des Kollegen nichts Wesentliches hinzuzufügen habe, weiß ich gar nicht recht, warum ich überhaupt diese Zeilen schreiben mußte – wahrscheinlich war Jack bloß wieder reif für die Inseln...



Markus

Anno 1602
(Sunflowers/Max Design)

„Die Siedler" sind tot, lang leben die(se) Siedler!

GRAFIK	*79%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*92%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per Modem, bis zu 4 Siedler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.de



Vor einem Jahr standen sich auf dem Planeten „Haven" Mensch und Alien im Kampf gegenüber, jetzt ist im Himmel erneut die Hölle los: Micomeq und Interactive Magic geben „Nu Haven" als Arena für bis zu vier Strategen gleichzeitig frei.



Abhängig vom technischen Know-how und den Geldreserven entstehen Straßen und Gebäude rund um die Basis



Bereits der Startkontinent ist vom Feind besetzt, wobei in jeder der 6 Regionen eine andere Mission auf dem Dienstplan steht

Ein himmlisches Quartett

Menschen, Tauraner, Shub-Lo oder Shadamar – wer wird am Ende der 50 aufeinander folgenden Missionen den titelgebenden Befreiungstag für seine Rasse feiern können? Das hängt natürlich davon ab, wer die vier Kontinente von „Nu Haven" erobert. Dazu steht genretypisch als erstes die Errichtung eines Hauptquartiers auf dem Programm. Von diesem Brückenkopf ausgehend, lassen sich betonierte oder unbefestigte Straßen bauen, an deren Ende Fabrikgebäude, Kasernen, Hafenanlagen und Flugpisten angelegt werden. Gleichzeitig dienen Mauern, Starkstromzäune und Lasersperren als Schutz der Basis, wobei Flaks und Kanonentürme den Feind am besten erst gar nicht so nahe kommen lassen.



Wie die schnelle Eingreiftruppe aus Drachenfliegern benötigt auch der Transporthelikopter einen zuvor errichteten Flughafen



Nur an den markierten Zonen am Rande der stets voll einsehbaren Karte lassen sich die Einheiten im Feindesland absetzen, Art und Anzahl hängen allein von der Kriegskasse bzw. dem aktuellen Stand der Forschung ab

Feind gesichtet!

Welche Landesregion des gerade beackerten Kontinents der Eroberer in spe zuerst beehrt, richtet sich allein nach ihm bzw. seinen Finanzen und dem technischen Stand der Kriegs-Hardware. Letztere läßt sich vor Beginn des Feldzuges in markierten Zonen am Rand des Krisengebiets absetzen. Es folgen die Truppen, wobei das Spiel von der einfachen Infanterie über Panzer und Raketenwerfer bis hin zur schußstarken Artillerie rund 50 Einheiten aufbietet. Sobald auch Hafenanlagen stehen, schwimmen zudem Schnell- und Kanonenboote ins Feindesland, während Drachenflieger, Bomber und Transporthelikopter nicht ohne Flugpiste einsatzbereit sind.

Pro & Kontra



- einfache Handhabung
- vier unterschiedliche Rassen
- Technologietransfer bei eroberten Forschungskomplexen



- hoher Schwierigkeitsgrad
- unspektakuläre Präsentation
- kaum neue Ideen

Die Gefechte

...laufen wie schon beim Vorgänger im Rundentakt ab: Innerhalb der von Einheit zu Einheit unterschiedlichen Aktionspunkte lassen sich die Truppenteile solo oder in Gruppen über das zweifach zoombare Iso-Gelände beordern. Die in dreifacher Geschwindigkeit scrollbaren Einsatzgebiete bieten dabei genug Deckungsmöglichkeiten in Form von Wäldern und Felsen. Hier entscheidet eine exakte Planung über Sieg oder Niederlage und damit das Finanzpolster. Zumal jede Einheit über klar umrissene Stärken bzw. Schwächen verfügt und entsprechend der wechselnden Geländeformen (Gras, Wüste, Eis usw.) einzusetzen ist.
Auch die Aufgabenstellungen lassen es nicht an Abwechslung mangeln: Mal soll man einen feindlichen Konvoi abfangen, dann ein Minenfeld räumen oder gegnerische Installationen einebnen. So oder so gilt ein Kontinent erst als besetzt, wenn ganz am Ende auch die feindliche Basis eingeäschert werden konnte.



Praktisch: Per Knopfdruck kann die Einheit angewiesen werden, stets genug Aktionspunkte zu sparen, um noch einen Angriff starten zu können



Sobald eine der gegnerischen Forschungsstationen eingenommen wurde, stärken auch Truppenteile aus feindlicher Produktion die eigenen Reihen

Schlußabrechnung

Sahnestück des Programms ist wie schon beim Vorgänger die einfache Erlernbarkeit des durchaus unterhaltsamen und weiter simplifizierten Gameplays. Außerdem wurde nun an den bereits damals geforderten Multiplayermodus gedacht: Via Internet oder Netzwerk dürfen bis zu vier Strategen antreten. Grafisch ist man im Genre zwischenzeitlich freilich schon weiter, als es die hiesige SVGA-Optik mit ihren passablen Animationen nahelegt. Der Sound aus netten Effekten und lauschigen Begleitmelodien genügt jedoch vollauf.
Fazit: Wer nach einem leichten Einstieg in schwere Schlachten sucht, der wird hier fündig – wer Rundenstrategie abseits ausgetretener Pfade bevorzugt, sollte aber lieber zu Programmen wie „Dunkle Manöver" greifen. (rf)



Ein Online-Lexikon informiert über alle im Spiel vorkommenden Truppen in Wort und Bild



Statische Zwischengrafiken und animierte Rendersequenzen schreiben die futuristische Rahmenhandlung fort

Liberation Day
(Interactive Magic/Micomeq)

Schwierige, aber einsteigerfreundliche Rundenstrategie nach bewährtem Strickmuster

GRAFIK	*62%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*68%*



67%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	11 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 und 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler im lokalen Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de

Ganz persönlich

...habe ich mich schon im ersten Strategenhimmel nicht ganz wohl gefühlt, und auch „Nu Haven" dürfte eher Genre-Einsteiger reizen: Man findet schnell in das Spiel, der Schwierigkeitsgrad nimmt langsam, aber zum Ende hin gewaltig zu. Versierten Strategen hat das Game aber zu wenig Neues und damit auf Dauer zu wenig Adrenalinschübe zu bieten – da beißen auch die vielen verschiedenen Gebäude und Einheiten (nahezu nach jeder erfolgreichen Mission kommen weitere hinzu) keinen Faden ab. Von der altbackenen Präsentation und der 08/15-Story ganz zu schweigen.



Jack

JULIUS CAESAR

Die großen Schlachten der Antike

Nach Alexander dem Großen und Alpenbezwinger Hannibal haben die Serienstrategen von Interactive Magic jetzt den nächsten historisch verbürgten Sechseckeroberer verpflichtet: Gallier-Schreck Julius Caesar

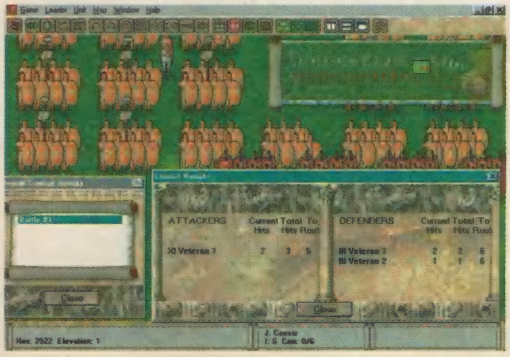


Zur besseren Übersicht läßt sich das dreifach zoombare Schlachtfeld im Winkel von 180 Grad drehen

Der geschichtliche Hintergrund: Rund 50 Jahre nach Christi Geburt wenden sich die Feldherren Pompeus, Marius und Sulla gegen Julius Caesar – im Afrikafeldzug unterliegen sie dem römischen Imperator. Ob er die Historie nun widerlegen oder bestätigen möchte, bleibt dem Spieler überlassen. Jedenfalls stehen für jede Partei neun Einzelmissionen sowie ein großer Feldzug parat.

Sämtliche Einheiten präsentieren sich am Computer korrekt mit Schwertern, Bögen, Speeren und Steinschleudern bewaffnet; Festungsanlagen werden auch mal mit Katapulten traktiert. Wie bei den anderen Titeln der „Great Battles"-Serie markiert man dazu Achtergruppen und scheucht sie über das scroll- sowie dreifach zoombare SVGA-Schlachtfeld. Wie viele Aktionspunkte ihnen zur Verfügung stehen, hängt in erster Linie vom jeweiligen Kommandeur ab: je höher dessen Führungsqualität, um so mehr Befehle können erteilt werden. Sobald sich eine der Seiten in kompletter Auflösung befindet, darf sich die andere den Lorbeerkranz flechten. Obwohl Grafik und Sound dezent verbessert wurden, präsentieren sich die akustisch dürftig unterlegten Schlachten nach wie vor im schlicht animierten Fensterlook. Um so überraschender, daß ohne P166 bei Scrolling und Kampfführung kaum ein flüssiger Kriegsverlauf möglich ist. Das wegen der stets vorgegebenen Grundaufstellungen etwas abwechslungsarme Gameplay läßt sich aber immerhin über Online-Hilfen komfortabel erlernen. Der Preis für historische Genauigkeit ist also nach wie vor hoch, doch Fans der Vorgänger werden ihn wohl auch für die jüngste Umsetzung der mehrfach prämierten Brettspielreihe „SPQR" gerne bezahlen. (rf)

Er kam, sah und spielte



Nach jedem Scharmützel klären Texttafeln über die Verluste bei Freund und Feind auf



Die Kampagne wird anhand dieser seitwärts scrollenden Landkarte geplant

Julius Caesar
(Interactive Magic)

Nach „Alexander" und „Hannibal" die dritte Völkerschlacht im Rundentakt

GRAFIK	*62%*
SOUND	*50%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*65%*

64%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 46 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (800 x 600 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Monitor, über Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgame.com

Pro & Kontra

* historisch korrekt
* logische Befehlskette
* 2 Spieler an einem Monitor

* hohe Systemvoraussetzungen
* schwache Präsentation
* vorgegebene Grundaufstellungen

ARMOR COMMAND



Nach dem peinlichen Action-Krimi „Neo Hunter" aus dem Vorjahr haben sich die Kodesigner von „X-Wing" und „Tie-Fighter" voll ins Zeug gelegt: Gratulation an Ronin Entertainment für diese 3D-Echtzeitstrategie!

Die „turbogeile" 3D-Grafik bietet dreh- und vierfach zoombare Schlachtfelder

Die Alienhorden der Vrass haben einen terranischen Außenposten überfallen und damit einen 44 Schlachten langen Krieg der Sterne vom Zaun gebrochen. Nach vier Trainingsmissionen dürfen Sie den Menschen helfen oder den Außerirdischen unter die Tentakel greifen – so oder so stehen rund 30 Gebäude und (schwebende) Einheiten zur Verfügung. Innerhalb von erweiterbaren Techno-Levels müssen die Ressourcen auf jeder Seite für mobile Erzförderanlagen, einen Truppenlandeplatz, Panzer, Erkundungsgleiter, Raketenwerfer und vieles mehr ausgegeben werden. Genrekonform läßt sich das Heer dann Mann für Mann oder per Zugrahmen gruppiert auf die durchaus clever agierenden Feinde hetzen; Auto-Patrouillen sind ebenso möglich wie freie Jagd. Die Tastatursteuerung über Icons empfiehlt sich allerdings erst nach Eingewöhnung. Optisch ist die Verwandtschaft mit „Warcraft" & Co. weitaus geringer, als es das Gameplay vermuten ließe. Da feuern texturierte Polygontanks leuchtende Geschosse über per Gouraud-Shading geglättete Eis- und Graslandschaften; gewaltige Explosionen, so weit das Auge reicht. Die prächtige 3D-Alternative zum genretypischen Iso-Einerlei läßt sich vierfach zoomen und beliebig drehen, leidet aber am Turbo-Syndrom: Mit Grafikbeschleuniger ist's schön und flüssig, ohne sieht das Spiel selbst auf einem P166 nur noch häßlich aus. Anders die stets passende Beschallung aus Musik, englischer Sprachausgabe und fetzigen Effekten in allen regelbaren Varianten. (rf)

Command & Conquer 3D



Ohne 3D-Beschleuniger gibt's nur zähen Pixelbrei



Taktisch, praktisch, gut: Per Zugrahmen zusammengefaßte Einheiten agieren u.U. dennoch individuell, es darf auch direkt auf der Übersichtskarte geschossen werden

Armor Command
(Ronin Entertainment)

Spiel- und sehenswerte Echtzeitstrategie für Besitzer von 3D-Karten

GRAFIK	*77%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*83%*



79%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 75 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (512 x 384 bis 1600 x 1280 Pixel), unterstützt Direct3D und alle gängigen 3D-Karten
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch (Import)
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 über lokales Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.roningames.com

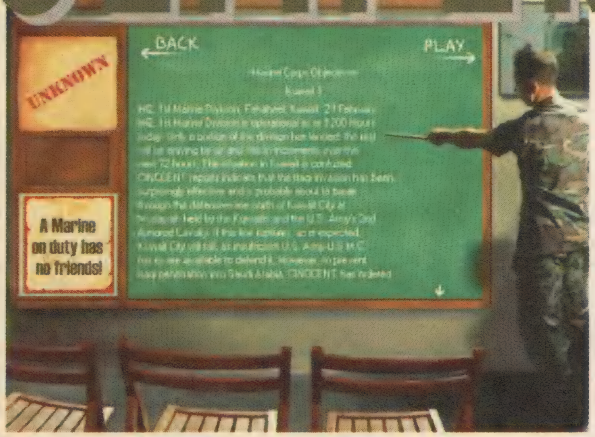
Pro & Kontra

Pro
* zoom- und drehbare 3D-Grafik
* durchgehende Storyline
* clevere CPU-Gegner

Kontra
* ohne 3D-Beschleuniger grottenhäßlich
* umständliches Handling

SEMPER FI

Mit dem lateinischen Schlachtruf „immer treu" stürzt sich Interactive Magic hier in Rundengefechte: Ein Corps der US-Marines sucht Befehlshaber für Krisengebiete von B wie Bosnien bis S wie Sizilien.

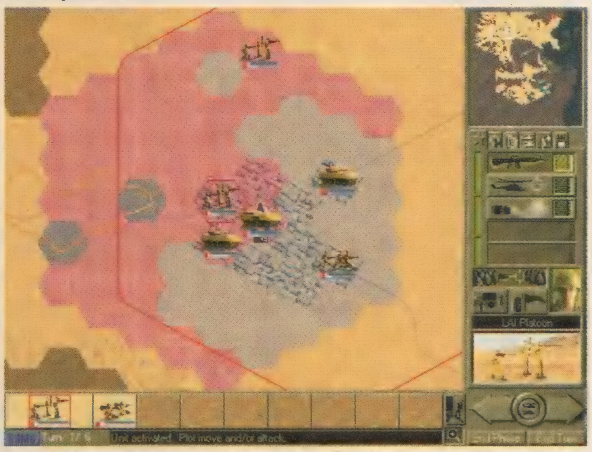


Altbacken: Das simpel gerenderte Intro und die Briefings mit eingescannten Fotos markieren sogar noch grafische Höhepunkte

Ein in jeder Hinsicht kleines Renderintro, schon geht es zur Sache: Zwischen Nord-Bosnien und Süd-Libyen stehen 15 Solomissionen an, drei Kampagnen führen nach Kuwait, Korea und auf die vor Sizilien gelegene Insel Pantelleria. Ob Kriegsgefangene befreit, Feindstellungen überrannt oder Landstriche befriedet werden sollen, erfährt man jeweils aus einem ebenso kurzen wie schmucklosen Textbriefing.
Die Auseinandersetzungen finden auf scroll- und zweifach zoombaren Sechseckkarten statt, über die man u.a. Panzer, Bodentruppen oder Helikopter scheucht – abhängig von den aktuell verfügbaren Aktionspunkten und im Rundentakt. Jedes Kartenfeld bietet auch mehreren Einheiten Platz, befehligt wird per Maus. So weit, so genrekonform, doch bei Semper Fi taktiert das Auge nicht mit: Wälder, Siedlungen und Straßen sind vom sonstigen Untergrund kaum zu unterscheiden, die Höhenparameter lassen sich nur anhand einblendbarer Hilfslinien erkennen.

Die Weltpolizei als strategische Eintagsfliege

Die einzelnen Truppenteile unterwerfen sich kampf- bzw. animationslos dem optischen Minimalstandard, der Sound vermag trotz (englischer) Sprachausgabe nicht zu gefallen – zu mager sind die Effekte, zu dudelig ist die Musik. Bei einem derart konventionellen Gameplay und solchen Präsentationsdefiziten genügen die nett gemeinte Duell-Option für zwei Befehlshaber und der eingebaute Schlachtfeldeditor einfach nicht, um zeitgemäßen Genrebeiträgen wie „Dunkle Manöver" Paroli bieten zu können. Es ist von daher kaum anzunehmen, daß sich ausreichend Interessenten für eine lokalisierte Version des vorläufig nur als Import erhältlichen Spiels finden. (rf)



Einfallslos: Farbige Felder zur Darstellung der Reichweite von Bewegung und Waffen



International: Die Marines kämpfen rund um den Globus in Wüsten, Gras- oder Eislandschaften

Pro & Kontra

* integrierter Schlachtfeldeditor

* einfallsloses Gameplay
* teils mangelnde Übersicht
* altbackene Präsentation

Semper Fi
(Interactive Magic)

Veraltete Dutzendware für Strategie im Rundentakt

GRAFIK	*40%*
SOUND	*44%*
STEUERUNG	*62%*
MOTIVATION	*35%*

39%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 36 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler im lokalen Netzwerk, via (Null-)Modem und Internet
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.co.uk



MODERN GAMES

Lösen Sie aufregende Missionen auf der ganzen Welt:
Worin liegt der wahre Sinn der U-Boot Basis auf Grönland? Dienen die Plantagen in Afrika wirklich nur zum Kaffeeanbau? Finden Sie das Versteck von R.A.T. in den Schluchten des Himalaya. Wo könnte das Hauptquartier des Gegners liegen?

Das neuartige Strategiespiel!

D·U·N·K·L·E MANÖVER



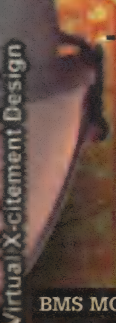




- Verschiedenste Fahrzeuge aus Nationen der 30er Jahre garantieren vielfältige Spielmöglichkeiten. Jedes Fahrzeug verfügt über andere Eigenschaften.
- Vollkommen neue Elemente: Ersatzteile, Wartung und viele Gegenstände sorgen für spannende Einsätze.
- Die anspruchsvollen Kampagnen werden im Szenario-Teil geplant.
- Die Fahrzeuge, Gegenstände und alle Spielelemente können durchgängig verwaltet werden.
- Die mitten im Spiel laufende Story wird in hunderten von Abschnitten gezeigt und erzeugt eine fesselnde Spielatmosphäresowie überraschende Wendungen.



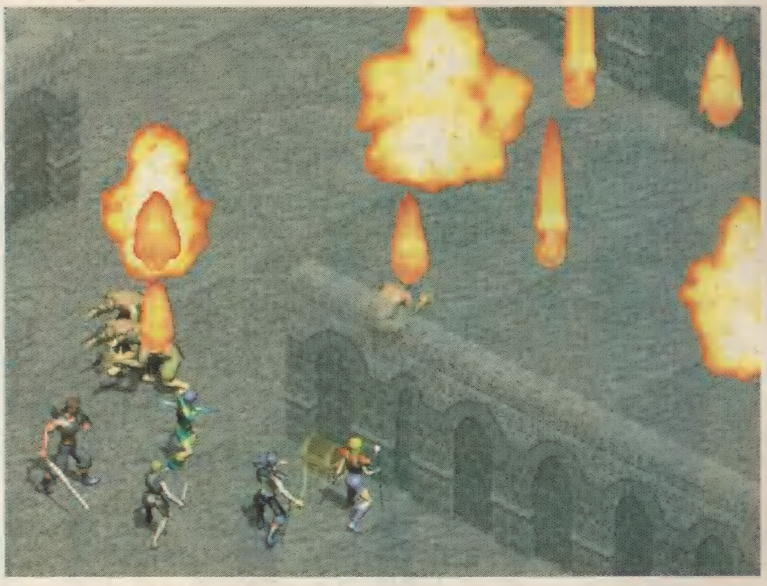
PC CD-ROM für Windows`95/NT



BMS MODERN GAMES Handelsagentur GMBH Tel.: 0 2404/98 52-0 Fax 0 2404/98 52-25 Informationen zu

DROIYAN

Im (fernen) Osten hat Vertreiber CDV zwar nichts Neues, aber Gutes entdeckt: Taktik-Rollis wie dieses sind hierzulande nach wie vor exotisch, am ehesten ist Droiyan noch mit Blue Bytes „Incubation" vergleichbar. Und das klingt ja schon mal nicht schlecht.



Zaubersprüche werden nicht sehr spektakulär in Szene gesetzt, die Iso-Umgebung wirkt wenig ansprechend

Die verspielten Koreaner von KRGsoft schicken Sie allerdings nicht mit High-Tech-Equipment auf Alienjagd. Hier soll man vielmehr mit Magie und scharfer Klinge gegen die Monster einer Fantasy-Welt vorgehen. Das ist auch insofern nicht neu, als das ursprünglich knochenschwere Spiel jenseits Europas bereits länger erhältlich ist. Der Karlsruher Publisher hat für den hiesigen Markt aber Handling und Schwierigkeitsgrad abschleifen lassen.

Im Harnisch des Söldners Dreus macht sich der Spieler auf die Suche nach dem mächtig bösen Magier Colias, der das Dorf unseres Helden in Schutt und Asche gelegt hat. Begleitet wird er zunächst nur von der wortwörtlich zauberhaften Helena; bis zum finalen Showdown schließen sich aber sechs weitere Mitstreiter der guten Sache an. Die Party hat in erster Linie knapp 30 Runden-Schlachten zu überstehen: Erst wenn alle Feinde über den Jordan gegangen sind, ist das jeweilige Szenario siegreich beendet. Weil das bisweilen sehr lange dauert, darf jederzeit gespeichert werden.

In beliebiger Reihenfolge führt man Bewegungen oder (über eine Iconleiste) Aktionen wie die Benutzung eines Gegenstandes, den Angriff per Waffe, Special-Move und Zauberei aus. Helden, die ruhen statt zu handeln, gewinnen Lebens- bzw. Magiepunkte zurück. Die Kampferfahrung wird schließlich mit einer Levelerhöhung belohnt, bei der neun Punkte auf vier Attribute von Intelligenz bis Stärke verteilt werden dürfen. Wer zehn solcher Sprossen auf der Karriereleiter erklommen hat, steigt in eine neue Charakterklasse auf und erhält zusätzliche Fähigkeiten.

Ein koreanischer Rohdiamant mit neuem Euro-Feinschliff



Der Equipment-Bildschirm präsentiert sich sehr aufgeräumt

In Städten finden Recken dann alles für den täglichen Abenteuerbedarf. So wandert Eßbares wie Kaviar oder Zitrusfrüchte in den Einkaufskorb, was während der Kämpfe Lebens- und Magiepunkte in die Höhe schnellen läßt. Den gleichen Zweck erfüllen Alkoholika aus den Pubs. Und ein Nickerchen im Gasthaus bringt gar alle verbrauchten Energien sofort zurück. Pflicht ist auch der Kauf neuer Waffen nebst Rüstungen, denn ohne sinken die Überlebenschancen schnell gen Null. Das Alteisen läßt sich dabei in speziellen Läden verscherbeln. Ansonsten wartet Bares in Truhen oder den Börsen von Auftraggebern.

Optisch wirken die isometrischen Schauplätze wie ein blasser Abklatsch von „Ultima Online" oder „Diablo". Dabei sind die Renderfiguren mit herausgearbeiteten Muskeln oder glänzenden Rüstungen recht detailfreudig modelliert und teilweise auch ganz prima animiert – das gilt insbesondere für die Bogenschützen. Weniger gefällt dann wieder die mangelnde Transparenz der Umgebung, wodurch die Krieger hinter Häusern und ande-

Ganz persönlich

...habe ich die Ankunft solcher fernöstlichen Genre-Menüs am PC schon länger herbeigesehnt. Entsprechend groß war die Freude, daß ich nach „Incubation" nun schon das zweite Taktik-Rolli in meinen Speiseplan aufnehmen konnte. Denn wer auch Konsolenkost genießt, der weiß, daß derlei Sushi-Abenteuer lecker sind. Okay, die Komplexitätsklasse von japanischen Schlachtplatten wie „Final Fantasy Tactics" oder „Mystaria" erreicht die koreanische Variante nicht ganz. Aber in Sachen Spielspaß und Motivation tischt auch die hiesige Party kräftig auf.



Steffen



Dank scrollbarem Kampfgebiet lassen sich die anstürmenden Monsterhorden lokalisieren

ren Hindernissen kaum auszumachen sind. Die akustischen Effekte sind unspektakulär, und die rockigen Synthieklänge wollen nicht recht zum Szenario passen. Dennoch soll der Droiyan-Soundtrack in Korea weggehen wie die warmen Semmeln – wir Euro-Fighter mögen das Gedudel eher als störend empfinden und dankbar zur Abschaltoption greifen.
Der dünne Präsentationsbelag ist eine Sache, das motivierende Gameplay eine andere: Eine komfortable Maussteuerung, die interessante Story mit überraschendem Ausgang und natürlich das unverbrauchte Konzept sorgen dafür, daß man Schwert und Zauberstab nur ungern aus der Hand legt, ehe der Abspann über den Schirm flimmert. (st)

Tel. 09674-1279
Fax 09674-1294

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

Okaysoft@T-online.de
http://www.okaysoft.de

Okay Soft Bestseller

1	Mysteries o.t.Sith	DA	37,90
2	Anno 1602 *	DV	71,90
3	Anstoss 2 Verläng.	DV	28,90
4	Starcraft *	DA	81,90
5	AoE germ.Offensive		24,90
6	AoE: neue Epoche	DV	26,90
7	Ultima Online	EV	92,90
8	Grand Theft Auto	DV	61,90
9	Wing Commander 5	DV	72,90
10	FiFa'98 WM Qual.	DV	72,90

Das komplette Angebot im WWW:
http://www.okaysoft.de
täglich aktualisiert mit Neuheiten, Sonderpreisen (ab umsonst), Terminen, usw. .....
* Vorbestellungen erwünscht:
ausgeliefert wird am Tag des Eintreffens!:
schneller gehts kaum noch!

Okay Soft Empfehlungen:

Battlezone *	DV	73,90
Anno 2000 *	DV	72,90
Red Baron 2 *	DV	65,90
Sin *		75,90
Dark Omen - Warh.2 *	DV	68,90
Formel 1 '97 *	DV	76,90
Shanghai Dynasty	DV	44,90
Unreal *	DA	79,90
Incoming *	DV	85,90
C&C 2-Das Kombinat *	DV	91,90
Halflife		a.A.

Low Budget

3D Lemmings	26,90
Aces of the Deep	22,00
AH 64D Longbow *	29,90
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	35,90
Indiana Jones 3 & 4	26,90
KKND Classic	29,90
Larry 7	38,90
Master of Orion 2	25,00
POD	33,90
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
Star Trek- Final Unity	25,00
Super EF 2000	27,90
Titanic	29,90
Ultima 8	29,90
US Navy Fighter 97 *	29,90
Wing Commander 3	33,90
Wing Commander 4	37,90
Worms United	25,00

PlayStation:

Resident Evil 2 *	93,90
FiFa 98 WM-Qualifikation	79,90
Boot Chip incl. Anleitung	18,90

NINTENDO 64:

Yoshi's Story	86,90
Diddy Kong Racing	85,90
FiFa 98	125,90

Lösungshefte 9.90

Auszug aus unserem Lieferprogramm, Komplettliste kostenlos!

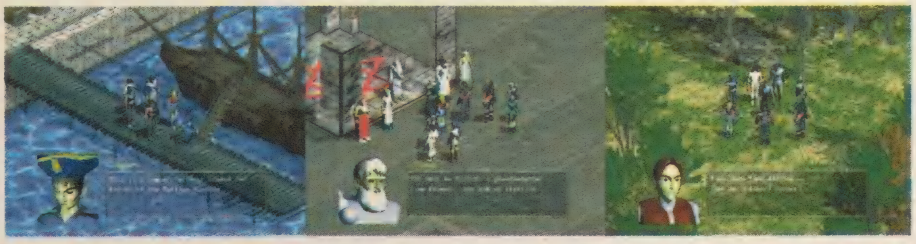
Addiciton Pinball *	DV	57,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90	Pandemonium 2 *	EV	79,90
Age of Empire	DV	84,90	Fallout *	DV	75,90	Panzer General 3D	DV	67,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Fifa 98 WM Qualifikation	DV	72,90	Perry Rhodan-Operat..	DV	71,90
Air Warrior 3 *	DV	73,90	Fighting Force *	DV	77,90	Police Quest Swat 2 *	DV	66,90
Alien Intelligence *		a.A.	Final Liberation	DA	69,90	Populous- 3rd Coming *	DV	75,90
Anstoss 2	DV	69,90	Flight Simulator 98	DV	105,90	Postal	E	69,90
Anstoß 2 - Verlängerung	DV	28,90	Flight Unlimited 2	DV	78,90	Powerboat Racing *		81,90
Armored Fist 2.0	DV	71,90	Flying Nightmares 2 *	DA	64,90	Queen: The Eye *	DV	73,90
Baldurs Gate *		a.A.	Formula 1 (Eidos) *	DV	77,90	Quest for Glory 5 *	DV	69,90
Balls of Steel	DA	69,90	Forsaken *	DV	a.A.	Rebellion *	DA	72,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	G-Police	DV	85,90	Red Line Racer *	DA	73,90
Battlespire *		72,90	Game Box 2 - 50 Titel	DV	35,90	- Suckin Grits on Route 66		39,90
Biing 2 *	DV	67,90	Game, Net & Match *	DV	69,90	Return to Krondor *		65,90
Black Dahlia *	DA	67,90	Gold Games 2	DV	39,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90
Blade Runner	DV	84,90	Golf Pro *	DA	75,90	Shadow Master *	DA	63,90
Bundesliga *	DV	62,90	Grand Theft Auto	DV	61,90	Sierra - Pro Pilot *	DV	75,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	Grim Fandango *	DV	85,90	Sim City 3000 *	DV	95,90
Carmageddon-F.z. Hölle	DV	66,90	H.E.D.Z. *	DV	73,90	Soldiers at War *		66,90
CART Prescision Racing	DV	85,90	Hattrick Wins *	DV	71,90	Star Trek: Fleet Academy	DV	75,90
Chasm	DV	42,90	Hugo 6 *	DV	61,90	Starship Titanic *	DA	68,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	Incubation	DV	65,90	Streetfighter: T. Movie *	DA	67,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	Incubation - Mission *	DV	33,90	TOCA Touring Car Champ.	DA	73,90
Croc	DA	73,90	Interst. 76 Nitro Riders *	DA	44,90	Tomb Raider 2	DV	78,90
Dark Reign - Mission *	DV	37,90	Jazz Jackrabbit 2 *	DV	74,90	Total Annihilation	DV	74,90
Days of Oblivion *	DA	65,90	Jedi Knight	DA	79,90	Ubik	DV	72,90
Deathtrap Dungeon *	DV	78,90	Jet Fighter 3 Gold *	DV	39,90	Ultima Collection	EV	73,90
Demonworld	DV	67,90	Judgement Force *		76,90	Ultima Online		92,90
Descent to Undermount.*	DV	82,90	Lands of Lore 2	DV	73,90	Ultimate Race pro *	DV	71,90
Diablo	DA	52,90	Liberation Day *	DV	73,90	Warbreeds *	DV	48,90
Diablo 2 *	?	a.A.	Lords of Magic	DV	66,90	Wing Commander Proph.	DV	72,90
Diablo Hellfire	DA	35,90	Lucky Luke *	DV	39,90	Worms 2	DV	71,90
Die by the Sword *	DV	81,90	Lula Inside		29,90	**HARDWARE**		
Die Siedler 2 Gold Edition	DV	69,90	M1 Tank Platoon 2 *	DV	71,90	TM Formel 1 Racing Wheel		239,00
DSF Off Road *	DV	46,90	MAX 2 *	DV	79,90	Gravis Gamepad pro		55,00
Dungeon Keeper Gold *	DV	73,90	Mechwarrior 3 *	DA	a.A.	Sidewinder Gamepad		69,00
Dunkle Manöver	DV	69,90	Might + Magic 6 *	DV	71,90	Sidew.- Force Feedback pro		249,00
Earth 2140	DV	37,90	Monkey Island 3	DV	82,90	Orchid Righteous 3D m.Sp.		329,00
Earth 2140 - Mission 2	DV	24,90	Myth-Kreuzzug ins Ung.	DV	79,90	Diamond Monster 3D - Bulk		329,00
Eastern Front (Empire)	DA	75,90	NBA '98	DV	72,90	Diamond Monster 3D - II		479,00
Elder Scrolls: Red Guard *	73,90		NBA Hangtime *	DA	72,90	Diamond Viper 4MB bulk		309,00
F-15 (Jane's) *	DV	73,90	NHL '98	DV	72,90	MAXI Gamer 3D FX & POD		319,00
F-16 Agressor *	DV	73,90	NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	MAXI Gamer 3D FX II	ab	439,00
F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Nice 2 *	DV	67,90	Prozessoren und Speicherer-		
F1 Racing Simulation	DV	71,90	Nightmare Creatures *		a.A.	weiterungen zu Tagespreisen		

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 in Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case. * Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info * Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!



Cut-Scenes zwischen den Scharmützeln führen die Story weiter



Typisch taktisch: Das Gitter gibt Aufschluß über die Bewegungsfreiheit des aktiven Helden; hier könnte man z.B. den Gegner an- oder den Inhalt der Truhe abgreifen

Droiyan
(KRGsoft/CDV)

Fesselndes Taktik-Rollenspiel nach fernöstlichem Muster.

GRAFIK	*65%*
SOUND	*59%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*79%*



76%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cdv.de







Selbstlaufende Szenen verknüpfen die rund 20 Missionen praktisch nahtlos

Aus der Bahn und Feuer frei für das Update zu Activisions digitalem Roadmovie: Schicke Grafik, griffige Missionen, starke Waffen, neue Boliden und autarke Spielbarkeit machen den Budget-Titel zu mehr als einem Add-on.

Wer in den fiktiven 70er Jahren einer postnuklearen USA für Recht und Ordnung am Highway sorgen will, benötigt das Originalprogramm „Interstate '76" (Ausgabe 6/97: 71 Prozent) also nicht. Dabei herrscht hier wie dort in den weiten Ebenen von Texas und Colorado die pure Anarchie mobiler Gangs. Und hüben wie drüben sind es der coole Taurus, die ehemalige Rennpilotin Jade und der Mechaniker Skeeter, die sich dem Bösen entgegenstellen.

Automobiler Anarchismus im Stil von „Mad Max"

Hat sich der Spieler im Rahmen einiger Trainingsfahrten erst mal mit der etwas kruden Steuerung angefreundet, werden ihm für alle drei Charaktere abwechselnd Aufträge erteilt – der englische Slang dieser Briefings bremst Fahrer ohne Fremdsprachenkenntnisse allerdings gnadenlos aus. Auf alle anderen warten rund 20 abwechslungsreiche Einsätze, bemerkenswert intelligente Computergegner sowie gelungene Wüsten-, Schnee- und Gebirgslandschaften. Zusätzlich dürfen sich bis zu acht Multiplayer in 30 Arenen auf Rundkursen und bei Deathmatches gegenseitig das Blech deformieren.

Die Fahrzeugwahl vor dem Solo-Start ist entscheidend, da für Eskorten eher Beweglichkeit, bei Rettungen mehr Tempo gefragt ist. Und eine Geiselbefreiung macht halt nur dann Sinn, wenn die Opfer im Auto auch Platz finden. Der mit Sportwagen, Pickups und Bussen schon im Original gut bestückte Fuhrpark wurde um Muscle Cars, Jeeps und einen Krankenwagen ergänzt. Die 37 Vehikel lassen sich mit den bekannten Explosivkörpern nebst neuen Flammenwerfern, Chemiewaffen, Minen sowie Raketensystemen bestücken.

Weil auch die 3D-Grafik in jeder Hinsicht zugelegt hat, dürfen sich alte wie neue Haudegen an den Materialschlachten mit grooviger Musikbegleitung erfreuen. Denn hier ist auch und gerade der Preis heiß! (rl)



Eine Außenkamera sorgt für Übersicht im Schlachtgetümmel



Auch ohne 3D-Turbo ist die Grafik bunt und schnell

Interstate '76: Nitro Riders
(Activision)

Getunter Quasi-Nachfolger zur automobilen 3D-Schlacht aus dem Vorjahr

GRAFIK	*75%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*63%*
MOTIVATION	*80%*



77%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, P200 empfohlen
SPEICHER:	16 MB RAM, 140 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D, 3Dfx, Verité- und PowerVR-Turbos werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, maximal 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

Pro & Kontra

Pro
* Roadmovie-Atmosphäre
* realistische Fahrphysik

Kontra
* umständliches Handling
* Englischkenntnisse unabdingbar

Addiction pinball

www.team17.com
www.microprose.com

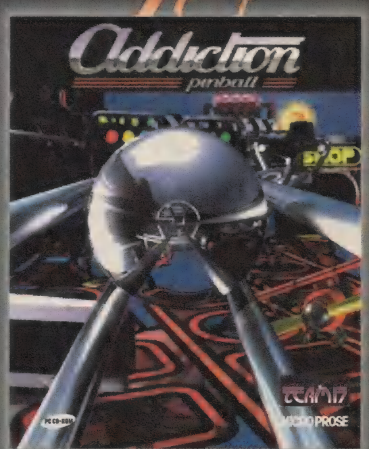




Kugelhagel!

Nervenkitzel, Adrenalin und schnelle Schüsse! Addiction Pinball läßt Sie direkt an den Flippertisch treten. Realistische Kugelbewegungen und Kollisionen. Zwei hochauflösende 3D Tische, basierend auf den Team17 Blockbustern Worms und World Rally Fever, bieten sechs verschiedene Ansichten. Phantastische Missionen, Bonus Spiele und ein Multiball-Spiel mit bis zu sechs Kugeln gilt es zu knacken. Rütteln Sie am Tisch, wenn's eng wird

...und testen Sie Ihre Reflexe!

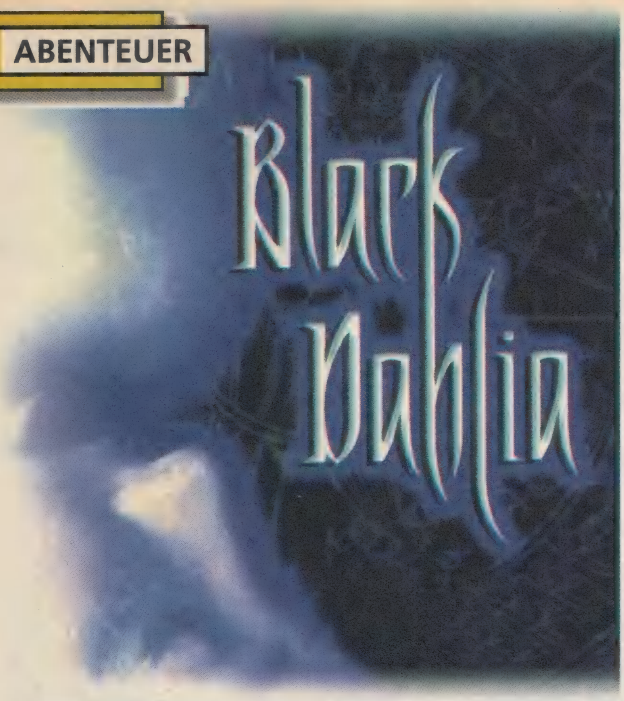


TEAM17

CD-ROM

MICROPROSE

Addiction Pinball ©1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Team17 Software Ltd. Vertrieb und Marketing: MicroProse Ltd. Team17 und Addiction Pinball sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd. Made in England.



Im inoffiziellen Vorgänger blies Take 2 1996 zur Jagd auf Jack the Ripper, jetzt ist man wieder einem historischen Mörder auf der Spur: ein abenteuerlicher Multimedia-Thriller um zersägte Filmsternchen und finstere Rituale.

Sie sind Jim Pearson, der designierte Nachfolger des psychisch labilen COI-Agenten Walter Pensky, dargestellt von Hollywood-Urgestein Dennis Hopper. Als solcher sind Sie in der Vorläuferorganisation des CIA anno 1941 mit der Abwehr von Nazispionage betraut. Doch eine Routineüberprüfung weitet sich aus – auf stolze acht CD-ROMs, deren Handlungsstränge auf wahren Begebenheiten beruhen.

Die Ermittlungen laufen über einen Zeitraum von sechs Jahren und führen zu über 80 Schauplätzen in Europa und Amerika. Die Story vermischt dabei Elemente wie Spionage, Geheimbünde, Okkultismus und die grausame Mordserie des „Torso-Killers". Letztere gipfelte im titelgebenden Fall „Schwarze Dahlie" – so benannt nach einem Filmsternchen, dessen Leiche zersägt aufgefunden wurde.

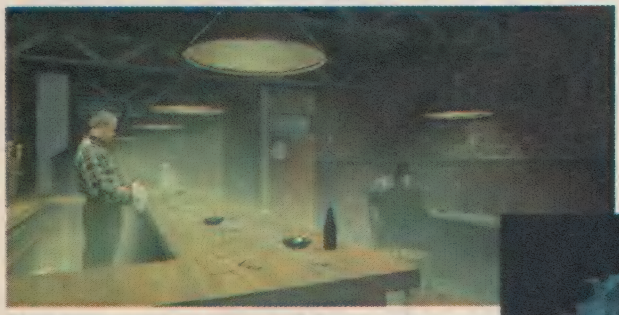
Nazis, Frauenmörder, Dennis Hopper und acht CD-ROMs

Technisch hat man sich schön gerenderte und rundum rotierbare Szenarien vorzustellen, die von Realfilmvideos verbunden werden. So stimmig dabei die Atmosphäre der 40er Jahre geriet, so lästig ist es, die Lokationen immer wieder abklappern zu müssen, weil sich in der Zwischenzeit etwas getan haben könnte. Die Aufgaben des Spielers bestehen im Knacken von Codes, Aufstöbern von (kombinierbaren) Gegenständen, Hinweisen und Geheimfächern. Daher muß jede Szene akribisch abgesucht werden, um nur ja nichts zu übersehen. Auch Zeugen wollen befragt und eher nervige Actionsequenzen absolviert werden. Bei letzteren bedeutet nämlich ein falscher Schritt zumeist schon den Tod.

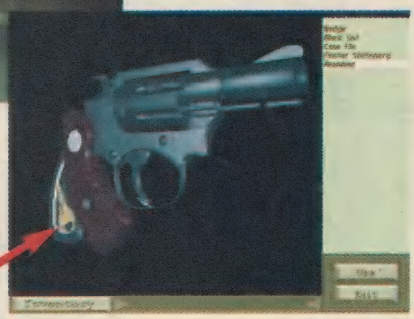
Trotz komfortabler Bedienung (Karte, Inventar und Speicheroption werden z.B. einfach per Rechtsklick aufgerufen), aufwendiger Präsentation inklusive Musik und niveauvoller Sprachausgabe sowie der spannenden Story kann Black Dahlia nur geduldigen Abenteurern empfohlen werden. Da paßt es ins Bild, daß auch die angekündigte DVD-Version noch auf sich warten läßt. (mt)



Wenn man via Weltkarte den Ort wechselt, gibt es Originalbilder aus den 40er Jahren zu sehen



Die Schauplätze können um 360 Grad rotiert werden



Im Inventory müssen die Fundstücke untersucht werden: Dieser Revolver ist mehr als eine Waffe



Die Realfilmvideos zwischen den Render-Locations bieten u.a. solche Alptraumsequenzen

Black Dahlia
(Take 2/Acclaim)

Spielbarer Film-noir für geduldige PC-Agenten

GRAFIK	*77%*
SOUND	*75%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*68%*



71%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	8 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P120) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 85 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Videos im Halbzeilenmodus
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bdahlia.com

Revenge of The Toys™

Hol´ Dir den Wahnsinn auf den PC

PIRANHA INTERACTIVE PUBLISHING

CYCLOPS SOFTWARE

Die kirchgeknallten Bildschirmspiele

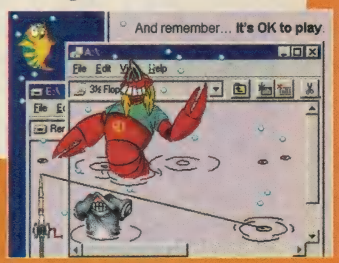
unverbindlicher Preisempfehlung:
DM 49,95 ÖS 380,– SFR 45,–

Ihr Desktop spielt total verrückt !!! Ein Mausklick, und schon sind sie da - die lustigen Spielfiguren, die auf dem Desktop ihr Unwesen treiben und Sie dabei ganz schön in Atem halten. Neun verschiedene Figuren und Spiele unterhalten Sie auf eine ganz neue, witzige und spannende Art. Sie können entspannt eine Runde angeln, aber auch **intergalaktische Monster** bekämpfen, **Teddybären** mit einer Bazooka wegpusten oder den angestauten Frust beim „Büromöbelzertrümmern" rauslassen. Plötzlich tauchen Nägel auf, die man mit aller Kraft in den Desktop hämmern muß - aber wehe Sie treffen nicht und befördern das Ding in die Scheibe...

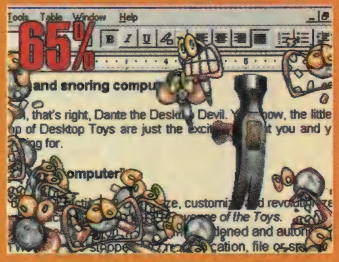


Wenn der Chef nicht ohnehin schon im **„Revenge-Fieber"** steckt - auch kein Problem. Mit einem **Tastendruck** sind die Figuren verschwunden und Ihr Job ist gesichert.

- Die Spiele laufen über Ihren anderen Anwendungen ab
- **Neun** völlig unterschiedliche, völlig **abgedrehte Spiele**
- **Schnellstart** — sofort loslegen ohne lange Ladezeiten
- Mit der überlebenswichtigen **„Chef-Taste"** damit Sie Ihren Job behalten!
- Einfach zu installieren, einfach zu spielen
- Jedes Spiel kann auch als Bildschirmschoner eingesetzt werden
- **Das Desktop-Arcadespiel für Gestreßte!**
- Läuft unter Windows 3.X, Windows 95 und NT



Wollten Sie nicht schon lange wieder zum Angeln gehen? Mit diesen DirectX-Spielen ziehen Sie sich einen großen Fisch an Land!



Mal so richtig behämmert? Bei diesem Spiel müssen Sie möglichst schnell die plötzlich auftauchenden Nägel in den Desktop schlagen - natürlich ohne den Bildschirm zu zerlegen!

Designed for Microsoft Windows NT Windows 95

Ab 31. März überall im gut sortierten Handel!

Oder direkt bestellen unter:
Tel: 089/384074-0 Fax: 089/384074-16 http://www.bmm.de

Weitere Informationen unter:
Bmm, Ges. für moderne Medien mbH
Ohmstraße 11, D-80802 München +49/89/384074-0
Am Tiefgraben 420, A-5310 Mondsee +43/6232/6620

Bmm®



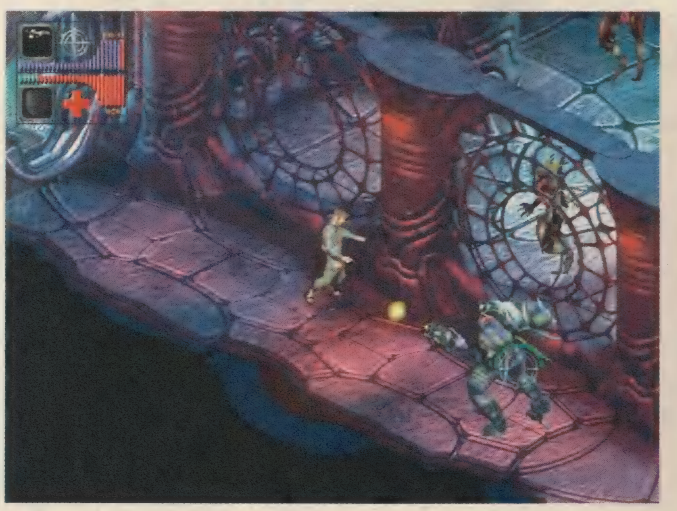
PC-Spielern sind die Programmierer von Beam Software vor allem durch das Strategical „KKND" bekannt. Das neueste Werk der Australier orientiert sich nun eher an ihrem Konsolen-Rolli „Shadowrun", das auf dem klassischen Pen & Paper-System um Magie und High-Tech basiert.



Nach dem Renderintro trifft man nur noch selten auf Zwischensequenzen: Hier soll der Held den jagdbegeisterten Raksha geopfert werden

Ein Opfer für den Predator

Das hiesige Szenario hat freilich mit dem Background der FASA/Fanpro-Rollis nichts am Hut: In naher Zukunft versklaven Aliens einen Großteil der Menschheit. Der klägliche Rest verlernt nach und nach den Umgang mit moderner Technologie und dient den predatorähnlichen „Raksha" nur noch als Jagdbeute. Solch ein potentielles Opfer ist der Dschungelbewohner Finn, dessen Schicksal der Spieler in die Hand nimmt. Zunächst ist der Bursche noch so naiv, daß er Autowracks für tote Riesenkäfer und Straßenlaternen für Totempfähle hält. Doch schon nach erstaunlich kurzer Zeit hat Finn selbst die Herstellung von Molotowcocktails gelernt…



In Kämpfen zeigt die Anzahl der grünen Kästchen die Restenergie des Gegners an



Mollis für das Holo-Monster: Zunächst kann Finn dem 3D-Kino wenig abgewinnen

Von Mäusen und Menschen

Der Held wird mittels der Cursortasten durch eine detailliert gerenderte und flüssig scrollende Iso-Grafik gesteuert, wobei sich das Inventar und eine Automap-Funktion über Tastaturkürzel aktivieren lassen. Die Maus hingegen kommt in Gesprächen, beim Aufnehmen und Benutzen von Gegenständen sowie in Kämpfen zum Einsatz. Und letztere gibt es bereits zu Beginn im Urwald viele. Die benötigten Waffen lassen sich zusammenbauen (Lanze) oder einfach aufheben (Steine) und sind erst mal eher schwach. Doch schon im zweiten Szenario, einer ver-

Ganz persönlich

Da sieht man wieder, wie der erste Eindruck täuschen kann: Nach einigen Minuten planlosen Umherirrens, in denen ich mich mehr schlecht als recht der kleineren Gegner erwehrt hatte, war ich schon bereit, Alien Earth als öden Iso-Schrott abzutun. Kaum waren jedoch die ersten Mollis gemixt und der Dschungel vom Raksha-Lord gesäubert, kam Bewegung ins Spiel. Vor allem die Art, wie man hier durch die Szenarien geführt wird, ohne daß das Gamedesign eine strikte Reihenfolge erzwingt, hält die Motivation aufrecht. Mit solchen Programmen darf man mich ruhig öfter überraschen!



Markus



Kein Bett im Kornfeld, doch finden sich Schlafstätten und damit Speichermöglichkeiten an den seltsamsten Orten

seuchten Geisterstadt, sind wirkungsvolle Wummen aufzutreiben. Der regelmäßige Umgang mit Feuerwaffen schlägt sich dann in höheren Kampfskills und somit mehr Effektivität der einzelnen Bleispritzen nieder.
Auch die Umgebung wird immer futuristischer: Verlassene Büroräume, Bunker mit elektronisch gesicherten Türen und bis an die Zähne bewaffnete Feindtruppen erwarten den Spieler. In der Kanalisation trifft unser Held dann auf die örtliche Widerstandsgruppe, die ihn über Psi-Kräfte und deren Anwendung als Schild- und Heilzauber aufklärt. Wie die geistige regeneriert sich auch die Lebensenergie des Protagonisten von selbst – schneller geht's mit einem Besuch bei der Heilerin, durch die Anwendung eines Medikits oder die Übernachtung in einem warmen Bett. Ganz im Stil klassischer Konsolen-Rollis kann auch nur in Schlafräumen ein Spielstand abgespeichert werden.



Der Verfolger im Urwald-Szenario kann erst bekämpft werden, sobald beide Bauteile einer Bombe gefunden sind

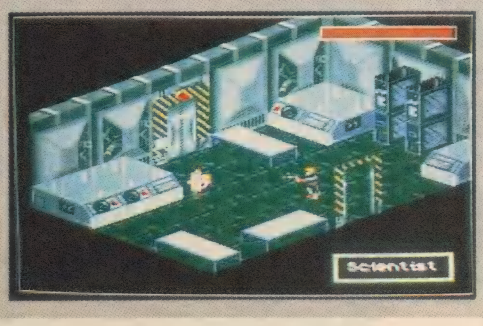
Finale furioso

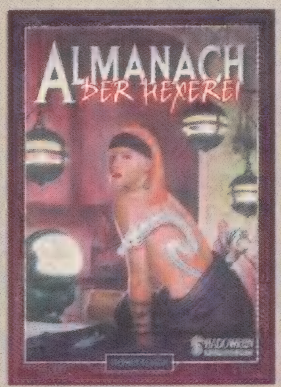


Nach einigen Einsätzen im Dienst der Rebellen und vielen Schießereien ist man endlich für den Sturm auf das Mutterschiff der Außerirdischen gerüstet: Mit kräftigen Kanonen, verbesserter Körperrüstung und maximierten Fähigkeiten stürzt sich Finn in die entscheidende Schlacht gegen die Alien-Queen. Schade nur, daß selbst dem Showdown nicht mehr Zwischensequenzen gewidmet sind – wie überhaupt sehr wenige Renderschnipsel die Handlung vorantreiben.
Einen echten Endzeitabenteurer wird dieses Manko aber ebensowenig stören wie die stark gewöhnungsbedürftigen Begleitmusiken und Hintergrundgeräusche. Eher mögen sich die originellen Dialekte der englischen Sprachausgabe als Stolpersteine für deutsche Alienjäger erweisen, zumal Untertitel generell nicht eingeblendet werden. Knobelei ist im Spielverlauf aber ohnehin weniger gefragt, zumeist erhält man klar umrissene Aufträge. Wer damit leben kann, dem bietet Alien Earth ein durchdacht und spannend inszeniertes SF-Abenteuer. (mz)

Im Schatten von Shadowrun

Bereits 1993 hat Beam Software das Rollenspielsystem **Shadowrun** in einer Lizenz von FASA für das Super Nintendo umgesetzt. Auch wenn es dabei um Vampire und das weltumspannende Datennetz „Matrix" geht, sind die konzeptionellen **Ähnlichkeiten mit Alien Earth verblüffend**: Hier wie dort wandert ein junger Mann mit Gedächtnislücken durch eine Iso-Welt, rüstet seine Fernkampf- und Zauberfertigkeiten auf und plaudert mit obskuren Typen im Stichwortverfahren. Ja, selbst das Speichersystem mit den Hitpoints regenerierenden Betten taucht in beiden Spielen auf.





Shadowrun als Pen & Paper-System und in der SNES-Variante

Achtung: Import

Eigentlich sollte die deutsche Version rechtzeitig für unseren Test fertig werden, im letzten Moment wurde der Veröffentlichungstermin aber verschoben. Während die englischsprachige Importfassung also bereits erhältlich ist, will Funsoft **das komplett deutsch synchronisierte Spiel im Spätsommer** auf den Markt bringen.



Die Themen der beliebig wiederholbaren Dialoge lassen sich stichwortartig auswählen



Fund- und Beutestücke (erhältlich nach Durchsuchung des getöteten Gegners) können verkauft werden und finanzieren so bessere Waffen, Rüstungen usw.

Alien Earth
(Beam Software)

Spannendes Endzeitabenteuer im klassischen Iso-Look

GRAFIK	*73%*
SOUND	*58%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*77%*



74%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 79,– DM

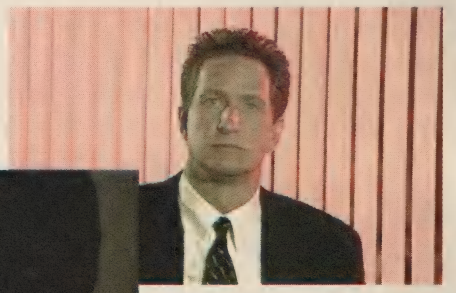
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 80 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur und Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
ONLINE-INFO:	http://www.beam.com.au

Tex Murphy Overseer



Murphys Gesetz: Zum dritten Mal schickt Access den Video-Detektiv in das San Franzisko des 21. Jahrhunderts. Damit kommt auch Projektleiter Chris Jones wieder zu einer Titelrolle im Spiel-Film – hier neben Altstar Michael York.

Die frei begehbare 3D-Grafik wirkt trotz animierter Texturen grob





Mit Chelsee hat Tex schon „Under a Killing Moon" geflirtet

Nach „Under a Killing Moon" von 1995 und „Die Pandora Akte" aus dem vergangenen Jahr nun also ein neuer Fall in der postnuklearen USA: Damit die schöne Sylvia ihr Millionenerbe antreten kann, soll unser schusseliger Antiheld beweisen, daß ihr Vater kein Selbstmörder war.

Der Einstieg gerät aufgrund der vielen Verhöre etwas trocken, doch bald entpuppt sich die Story als brisanter Cocktail aus Intrigen, Mord und einer gigantischen Verschwörung. Während Serienkiller, Geheimagenten und Nazis dem Bildschirmdetektiv das Leben schwermachen, hat sein Vorgesetzter am PC viel zu knobeln.

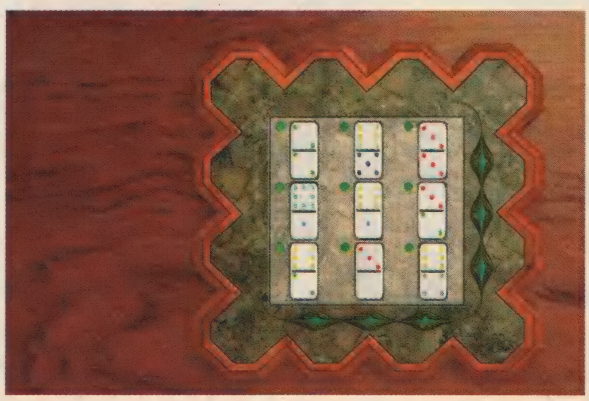
Die USA von morgen in Grafik von gestern

Der Rätselmix reicht von kniffeligen Hirnfegern um die kombinierbaren Fundstücke bis zu öden Verschiebepuzzles. Das Gameplay blieb gegenüber den Vorgängern unverändert: Wieder durchstreift man die Straßen von New San Franzisko in der Ich-Perspektive, erneut treiben Video-Intermezzi die Handlung voran. Da nicht mehr vor jeder Aktion vom Bewegungs- in den Handlungsmodus umgeschaltet werden muß und eine Online-Hilfe integriert ist, hat sich aber der Bedienungskomfort verbessert. Das gilt leider weniger für die frei begehbare, weil nicht vorgerenderte 3D-Grafik. Zum einen wirken die gut 30 umfangreichen Schauplätze arg grob, zum anderen gerät das Abenteuer im Vollbildmodus noch auf einem P2/266 zur Diaschau. Über den Sound zwischen Jazz-Club und Symphonieorchester läßt sich aber ebensowenig Schlechtes sagen wie über die (englische) Sprachausgabe.

So richtig interessant ist Overseer am Ende nur für DVD-Pioniere und wahre Tex Murphy-Fans – Otto Normalabenteurer kann sich den Besuch im Importshop auch sparen. (mt)

Tex auf DVD

Als erstem Spiel überhaupt **liegt der Packung zusätzlich eine DVD-Version bei**. Damit erspart man sich nicht nur die CD-Wechselei, auch die Videosequenzen in MPEG 2-Qualität sehen besser aus, und der Sound erklingt in Dolby Surround.



Die optional abschaltbaren Render-Puzzles wirken auch optisch dürftig

Tex Murphy: Overseer
(Access Software)

Multimedialer Spiel-Film für Fans

GRAFIK	*67%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*67%*



69%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 100,– DM

DATENTRÄGER:	5 CDs oder 1 DVD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P2) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA (Details abschaltbar, Bildgröße variabel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.accesssoftware.com

1000 Meilen virtuelles Terrain erwarten Euch ...

Ubi Soft

NEW WORLD COMPUTING
A divison of The 3DO Company

Might and Magic® VI

THE MANDATE OF HEAVEN



Die Legende ist zurückgekehrt.

Euer Weg ins Land der Magie!

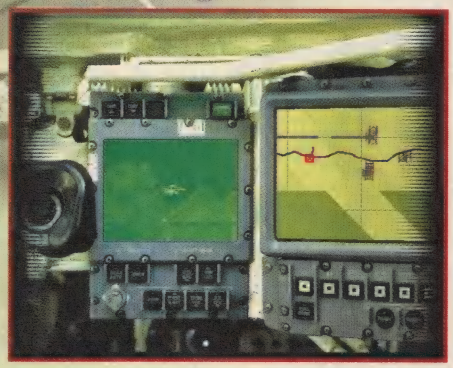
WWW.UBISOFT.DE

©1998, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene' Wingerath, Monheim am Rhein

M1 TANK PLATOON 2

„They never come back" – das Dogma der Schwergewichtschamps gilt nicht für die Stahlkolosse von MicroProse: Diese Panzer-Sim war anno 1989 ein König auf dem virtuellen Schlachtfeld, neun Jahre später steigt sie nun wieder in den Ring.

Einführung



Sämtliche Instrumente entsprechen dem originalen M1A2-Abrams

Früher war so manches besser, nur die Grafik nicht: Die Vektorlandschaften des originalen M1 Tank Platoon haben nur noch musealen Charakter. Wie gut wäre das Spiel (82 Joker-Prozent) erst gewesen, wenn die Panzerschlachten in einer realeren Umgebung stattgefunden hätten? Um das herauszufinden, bietet MicroProse zunächst ein wenig Nachhilfeunterricht an. In den Panzerschulen von Fort Knox und Fort Irwin wird der Zugführer in spe mit der Bedienung des M1A2-Abrams vertraut gemacht. Nach Einarbeitung in dessen vier Kampfstationen steht die Taktik auf dem Stundenplan. Doch von trockener Paukerei kann keine Rede sein: Die elf Trainingsmissionen sind spannend aufgebaut, der sanft ansteigende Schwierigkeitsgrad sorgt für motivierende Erfolgserlebnisse.

Gameplay



Hubschrauber gibt es sowohl auf Seiten des Feindes (Hind) als auch als orderbare Luftunterstützung (Apaches)



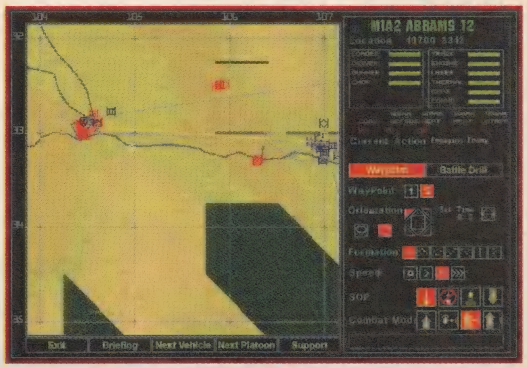
Auch Infanterie greift in die Kämpfe ein, hier mit Javelin-Raketenwerfern

Neben zahlreichen Einzelgefechten sind schließlich fünf dynamische Kampagnen am Golf, in Nordafrika und Rußland, am Balkan oder in Zentraleuropa (3. Weltkrieg) mit jeweils rund acht Aufträgen zu bewältigen. Der Zugführer hat über seine Leistung stets unmittelbaren Einfluß auf den Verlauf der Folgemissionen. Ein Fehlschlag bedeutet daher nicht das Ende des Feldzuges, sondern zeigt bei der Ausgangssituation der nächsten Kampfhandlung seine Wirkung – hat man etwa einen Sturmangriff auf Saddam Hussein in den Wüstensand gesetzt, wird mit großer Wahrscheinlichkeit ein Verteidigungseinsatz folgen.

Grundsätzlich wird zunächst einer von acht vorgefertigten Zügen mit je vier Tanks ausgewählt oder ein neues Platoon zusammengestellt. Die Erfahrungswerte der jeweils 16 Besatzungsmitglieder bestimmen dabei die Fähigkeiten des Verbandes; Beförderungen und Auszeichnungen obliegen dem Spieler. So füllt ein altgedienter und womöglich mehrfach belobigter Lader das Kanonenrohr schneller als ein Neuling; ein guter Schütze erhöht die Trefferquote usw. Die Unterstützung durch Artillerie und Luftwaffe hängt dagegen von der eingangs gewählten Zugehörigkeit zu Army oder Marine ab. Und die Bewaffnung aus 120mm-Kanone (mit vierfach variabler Munition) und zwei MGs ist ohnehin vorgegeben.

Kontrolle

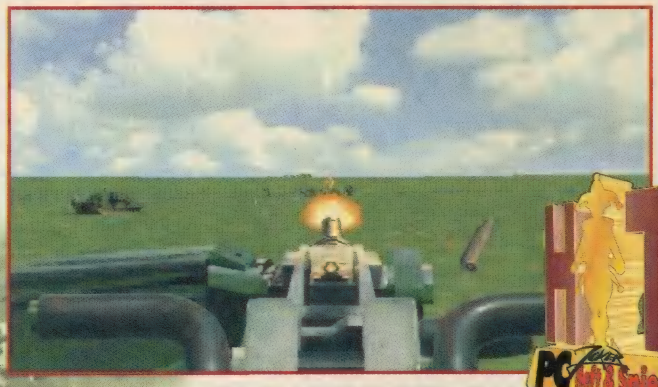
Der Hauptarbeitsplatz des Spielers ist die taktische Karte. Von hier aus hat man volle Kontrolle über alle Verbände und direkten Zugriff auf jeden Panzer. Hier werden Waypoints gesetzt, Angriffs- oder Rückzugsmanöver befohlen und Artillerie- bzw. Luftunterstützung durch Apache-Helikopter oder A-10 Thunderbolts geordert. Für Durchblick sorgt dabei eine detaillierte Darstellung des Kampfgeschehens samt den Eigenheiten des Terrains. Ja, sogar einzelne Geschosse sind aus der strategischen Draufsicht klar auszumachen. Und bei Bedarf übernimmt der Kommandeur eben selbst eine beliebige Position in einem beliebigen Panzer.



Die taktische Karte: flexibler Arbeitsplatz des Zugführers

Präsentation

Besonders attraktiv ist der Platz des Bordschützen, weil sich das 3D-Terrain durch die Zieloptik sehr plastisch zeigt. Auch in der frei dreh- und zoombaren Außenansicht sehen die Gefechte toll aus, wobei ein 3Dfx-Beschleuniger wahre Wunder wirkt. Ohne rotieren die Ketten der Stahlkolosse nur halb so spektakulär durch Gelände aus Sand, Gras usw. Mit 3D-Turbo vergehen abgeschossene Einheiten (insgesamt tauchen 80 originalgetreue Modelle auf) aber in dramatischen Explosionen, Rauchfahnen und aufgewirbelter Staub erschweren die Sicht. Und nachts ziehen Leuchtspurgeschosse ihre Bahnen, während Signalsterne sporadisch die Dunkelheit erhellen. Optisch braucht M1 Tank Platoon 2 also keinen Vergleich mit Novalogis Voxel-Tanks aus „Armored Fist 2" zu scheuen. Daß Büsche und Bäume hier nur als Bitmaps dargestellt werden, läßt sich somit verschmerzen. Zumal die so eingesparte Rechenzeit offenbar direkt der vom Spieler bestimmbaren KI der CPU-Truppen zugutekommt: Die Gegner agieren nicht nur, sondern reagieren mit taktischen Rückzügen usw. Alternativ dürfen sich bis zu 16 menschliche Panzerknacker auf jede erdenkliche Art miteinander vernetzen. Last, not least untermalen glasklare Soundeffekte und (englisch) gesprochene Anweisungen jede Situation akustisch, der abschaltbare Begleitrock ist Geschmackssache.



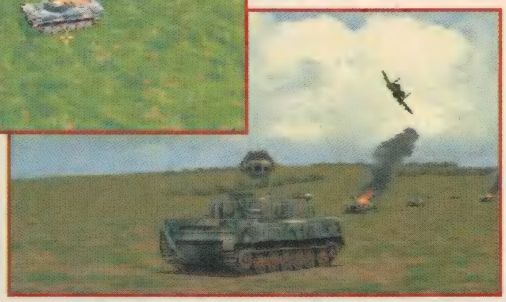
Schußwechsel mit dem Bord-MG sind besonders dramatisch – aber die Ausnahme

Fazit

M1 Tank Platoon 2 ist mehr als die zeitgemäße Neuauflage eines Klassikers: So fühlbaren Realismus wie hier findet man im Genre selten – ein Alptraum für Pazifisten, aber der Traum jedes PC-Simulanten. (mt)



Die frei zoombare Vogelperspektive verspricht optimale Übersicht während einer Schlacht



Im Blickfeld des Bordschützen tauchen 80 voll animierte Polygonobjekte wie dieser 2S6-M Tunguska auf

M1 Tank Platoon 2

(MicroProse)

Taktische Panzersimulation von überragendem Realismus

GRAFIK	*83%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*88%*



85%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 100,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA, Direct 3D- und 3Dfx-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, PC-Dash
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 bis 16 Spieler via (Null-)Modem, IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microprose.com

Ganz persönlich

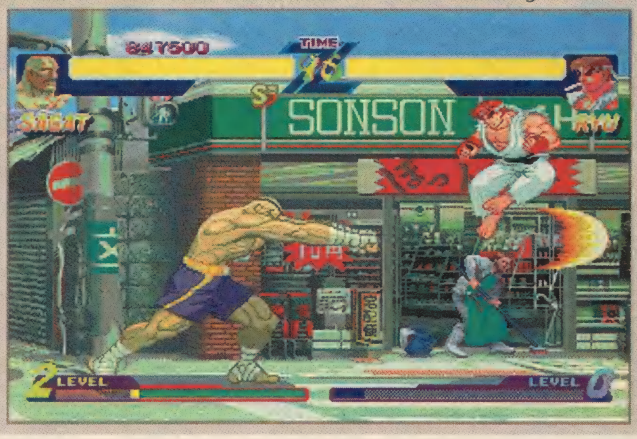
Begleitet von dem Geräusch einer überdimensionierten Pump-Gun legt der Ladeschütze die nächste Granate ein, ein kehliger Zuruf erteilt nach nervenzerfetzender Wartezeit die Feuerfreigabe. Schon hüpft mir fast der Subwoofer vom Schreibtisch: KAWOOOM! Nachdem sich der Rauch verzogen hat, sehe ich die Luken des Feindpanzers auffliegen – Turmtreffer, interne Explosion, gute Nacht. Kurzum, im Verlag haben nach Büroschluß die Ketten in Stereo gerasselt: Ghost von links, Abrams von rechts…



Michael

STREET FIGHTER ZERO

Um diese schwache Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Automaten sollten selbst eingefleischte Fans der „Street Fighter"-Serie einen großen Bogen machen. Denn zwar hat sich am Prinzip (zwei im Manga-Stil gezeichnete Straßenkämpfer verkloppen einander vor wechselnden 2D-Hintergründen) gegenüber der Spielhalle nichts geändert, doch die Technik entspricht in keinster Weise dem heutigen PC-Standard: Selbst auf einem P200 ruckeln die mäßig animierten Kämpen noch durchs Bild, die VGA-Hintergründe sind grottenhäßlich, und die fernöstlichen Musikstücke kommen nicht von der CD, sondern wurden als WAV-Files abgespeichert.
Trotz akzeptabler Pad-Steuerung (bis zu acht Buttons) und einem halbwegs unterhaltsamen Team-Modus wird das Programm also seinem Titel gerecht: eine Nullnummer unter den Spielen der populären Prügelserie.



Street Fighter Zero
(Capcom)

Schwache Arcade-Konvertierung für unermüdliche Straßenkämpfer

URTEIL: 41%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	8 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P133 mit 16 MB RAM, 50 MB auf der HD und Win 95

DSF SKI

Die Winterolympiade ist längst Schnee von gestern, da schickt Sierra die US-Skiläuferin Picabo Street auf sechs internationale Originalpisten am PC. Leider fahren sich die verschiedenen Hänge mehr oder weniger gleich schlecht, was zum einen an der schwammigen Tastatursteuerung, zum anderen an der mangelnden Übersicht liegt. Eine vorgepflügte Ideallinie sucht man vergebens, und bei den wirr plazierten Slalomstangen käme selbst Alberto Tomba ins Schleudern – von Miss Street ganz zu schweigen.
Da zudem die Optik trotz Rendition- bzw. 3Dfx-Unterstützung alles andere als medaillenverdächtig geraten ist, werden sich wohl kaum die maximal acht Teilnehmer für eine Multiplayer-Olympiade (es wird nacheinander gefahren) finden. Kurzum, ein Schlag ins gefrorene Wasser.



DSF Ski
(Sierra)

Optisch wie spielerisch enttäuschende Ski-Rennen

URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 59,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit 16 MB RAM, 75 MB auf der HD und Win 95

BUST-A-MOVE 2

Auch der Nachfolger zum vor einem halben Jahr veröffentlichten „Puzzle Bobble" hat wenig Neues zu bieten: Abermals katapultieren zwei putzige Drachen bunte Seifenblasen in den oberen Bereich des Bildschirms. Treffen diese dort auf mindestens zwei weitere Exemplare der gleichen Farbe, platzt die Kette und schafft Platz für neue Kugeln. So werden entweder vorgegebene Muster beseitigt, oder man läßt sich auf Duelle mit einem menschlichen bzw. digitalen Gegner ein.
Nur eine Actionknobelei unter vielen also, noch dazu keine gute. Denn leider unterbinden die grobe VGA-Grafik (unter höheren Auflösungen wird der Bildausschnitt geradezu winzig) und die ziemlich unpräzise Steuerung jedes dauerhafte Interesse an den Seifenblasen. Da kann auch die zuckersüße Soundbegleitung nichts mehr retten.



Bust-A-Move 2
(Taito/Acclaim)

Hektik-Tüttelei als nostalgische Seifenblase

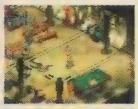
URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 20 MB auf der HD und DOS/Win 95

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA



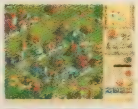




👍 ALIEN EARTH
👎 FIGHTING FORCE

JACK



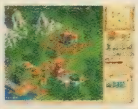


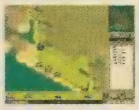


👍 ANNO 1602
👎 DSF SKI

JÖRG



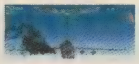




👍 ANNO 1602
👎 SEMPER FI

MARKUS









👍 INCOMING
👎 STREET FIGHTER ZERO

MICHAEL L.







👍 REDLINE RACER
👎 TEX MURPHY: OVERSEER

MICHAEL T.







👍 FORSAKEN
👎 BUST-A-MOVE 2

RICHY







👍 INTERSTATE '76: NITRO RIDERS
👎 DSF SKI

STEFFEN





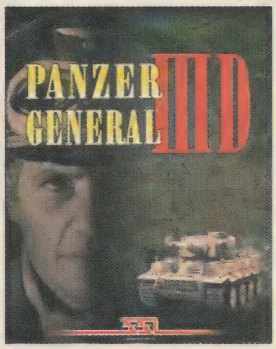


👍 DROIYAN
👎 STREET FIGHTER ZERO

Alles neu macht der Mai? Von wegen, denn auf dieser Seite bleibt schon mal alles beim alten: Auch diesmal verlosen wir wieder drei Top-Titel. Wieder genügt zur Teilnahme eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen, wieder werden aktuelle Nennungen bevorzugt und indizierte vernachlässigt. Und die Reihenfolge ist einmal mehr gleichgültig. Aus den Einsendungen erstellen wir dann wie immer die aktuellen Lesercharts, während die Bestenliste im Verkauf durch Informationen direkt aus dem Handel zustandekommt. Selbst unsere Adresse ist noch dieselbe geblieben…

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

Die Gewinne

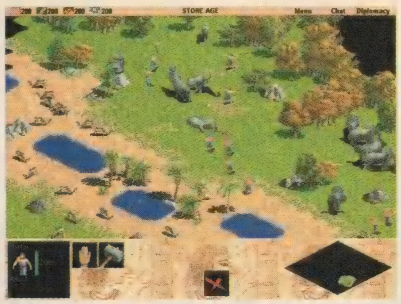






Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns – falls auf den siegreichen Einsendungen Präferenzen und ein leserlicher Absender notiert sind. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (9) AGE OF EMPIRES

2. (2) MONKEY ISLAND 3
3. (5) DUNGEON KEEPER
4. (1) TOMB RAIDER 2
5. (13) DIABLO
6. (3) DIE SIEDLER 2
7. (7) COMMAND & CONQUER 2
8. (6) ANSTOSS 2
9. (12) LANDS OF LORE 2
10. (10) THEME HOSPITAL
11. (–) PANZER GENERAL 3D
12. (17) WARCRAFT 2
13. (–) WORMS
14. (11) JEDI KNIGHT
15. (15) NHL 98
16. (–) GRAND THEFT AUTO
17. (18) CIVILIZATION 2
18. (–) INCUBATION
19. (4) FIFA 98
20. (19) WING COMMANDER PROPHECY

VERKAUFSCHARTS



1. (3) FIFA 98

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

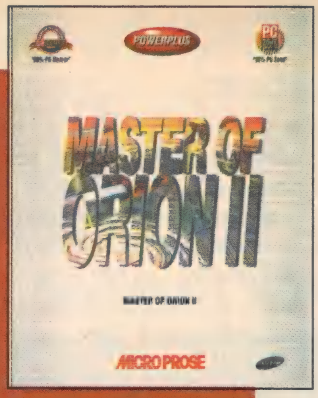
Das Angebot an preiswerten Neuauflagen und Spielesammlungen, interessanten Add-ons sowie lokalisierten bzw. überarbeiteten Versionen ist derzeit reichhaltig wie selten. Also haben wir diese Rubrik auf drei Seiten und um detaillierte Informationen erweitert.

NEUE BUDGET-REIHE VON EIDOS

Mit der neuen „Premier Collection" verfolgt Eidos eine interessante Strategie. Hier werden nämlich nur relativ aktuelle A-Titel offeriert, die den Sprung in die Top Twenty der Verkaufscharts geschafft haben. Ab sofort sind die ersten vier Spiele erhältlich: **Akte Europa** (Echtzeitstrategie), die hervorragende Golfsimulation **Links LS Edition 1997** sowie ein Abenteuer-Doppelpack aus **Das Rätsel des Master Lu** und **Orion Burger** – jeweils inklusive sämtlicher Updates bzw. Patches zum Preis von **39,95 DM**. Dem vierten und wohl interessantesten Kandidaten haben wir auf dieser Seite eine eigene Box gewidmet.

PFEFFERSCHARF KALKULIERT

Die Budget-Reihe „Green Pepper – Best Entertainment von Novitas hat zwei Neuzugänge zu vermelden: Für **19,95 DM** darf man sich etwa als Blattmacher bei Ikarions **Mad News** versuchen. Lediglich **9,95 DM** kostet die Wirtschaftssimulation **Zeppelin**, die ebenfalls vom Aachener Spielehersteller stammt.



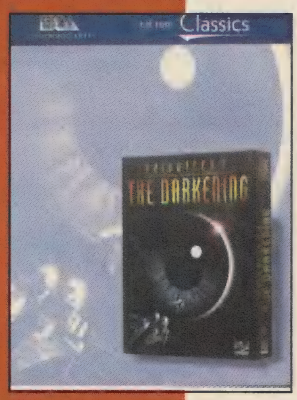
MASTER OF ORION 2

Auch die preiswerte „Powerplus"-Serie von MicroProse verzeichnet Zuwachs: Passionierte Weltraumeroberer dürfen sich mit der strategischen SF-Simulation (MoO 2 gilt bereits heute als *der* Genreklassiker) ab sofort für intergalaktisch günstige **29,95 DM** zum Orionmeister der zweiten Generation hocharbeiten.









PRIVATEER 2: THE DARKENING

Mit Origins opulent präsentierter Space-Opera ist ein weiterer Kandidat aus der „Classics"-Line von Electronic Arts in den Händlerregalen gelandet. Lukrativen Handel und knackige Kämpfe im All gibt es für nur noch **39,– DM**.





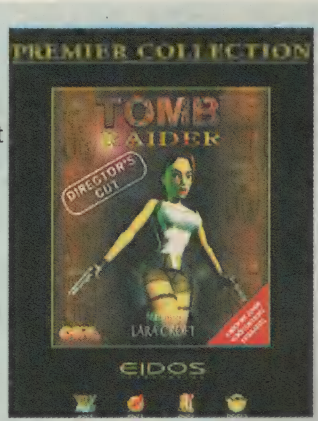
DUNGEON KEEPER GOLD

Gold hat sich Bullfrogs Genre-Mix in dieser Sparte ja schon bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres 1997 verdient. Jetzt gibt es den Monsterbrutkasten im **Original zusammen mit dem Add-on**

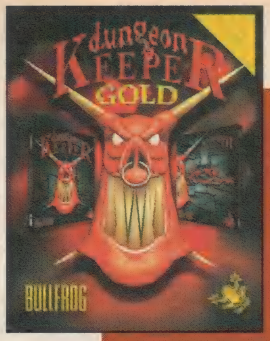
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT

Ein echtes Highlight in der brandneuen Premier Collection von Eidos ist diese **um vier bislang unveröffentlichte Abschnitte erweiterte Fassung von Lara Crofts erstem Abenteuer**. So bietet die Episode „Unfinished Business" in Atlantis ein alternatives Ende, und bei „Shadow of the Cat" durchforscht man die mittlerweile durch Fluten sowie Erdbeben gezeichneten Khamoon-Szenarien in Ägypten. Die anspruchsvollen Zusatzlevels sind übrigens jeweils so groß wie der umfangreichste Abschnitt des Originals.

Auf dem zweiten Silberling und in der Box finden sich darüber hinaus noch einige Goodies, an denen Verehrer der Digi-Schönheit ihre helle Freude haben werden: Da kann der Nager über ein **Lara Croft Mauspad** huschen, während am Monitor **Desktop-Bilder und Bildschirmschoner mit Lara Croft** zu sehen sind. Wer die Vizemeisterin bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres 1997 also wirklich noch nicht kennen sollte, darf die geforderten **49,95 DM** bedenkenlos in diese Sammler-Sammlung zur populären PC-Archäologin investieren.



Die alte Pixel-Prinzessin in neuem Terrain



„Deeper Dungeons" für nur mehr **89,– DM**. Und das ist der mit je 15 besonders happigen Solo- und Mehrspielerlevels aufgepeppte Cocktail aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation allemal wert.

DER NEUE iF-22

Bei Interactive Magic rollt die **komplett deutsche Version 5.0** der aktuellen Flugsimulation aus dem Hangar. Ein neues Komprimierungsverfahren macht es dabei möglich, daß sich auf dem Silberling die gewaltigen Datenmengen dreier Schauplätze finden. Neben Bosnien und der Ukraine kommt der Käufer so auch in den Genuß des Szenarios am Persischen Golf, welches ursprünglich als Mission-CD nachgeliefert wurde. Die Startgebühr beträgt ca. **90,– DM** oder rund **50,– DM als Upgrade**.

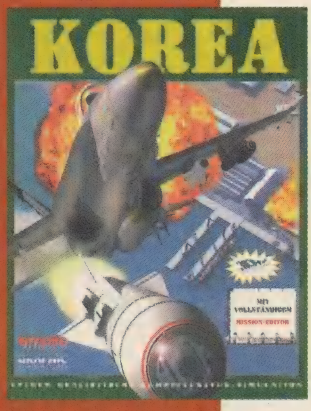
Features

- neues Flugmodell, basierend auf den aktuellsten von der US-Regierung freigegebenen Informationen
- Padlock-View erleichtert die Verfolgung der Gegner und das Erkennen feindlicher Raketen
- neu texturierte Darstellung und Animation der Flugzeuge in den Außenansichten
- gerenderte Videosequenzen bei Missionsende, Rettung, MIA und KIA
- transparente Rauchfahnen und andere Effekte für 3D-Karten









MAGIC: DUELS OF THE PLANESWALKERS

Ein echtes Schnäppchen für Fans hat MicroProse mit dieser magischen Compilation zusammengestellt: Für **100,– DM** erhält man die Digi-Version des beliebten Sammelkartenspiels **Magic: Die Zusammenkunft**, die Erweiterung **Spells of the Ancients**, den **Netzwerkmodus mit extra ManaLink-CD** sowie **85 neue Karten** aus den Editionen „The Dark" und „Legends" – macht in der Summe über 600 Karten.

KOREA

Bei Empire hebt der **Nachfolger zu „F/A-18 Hornet 3.0"** ab. Wie die vorangegangene Simulation (Test in Ausgabe 7/97) richtet sich auch die Korea-Offensive an Hardcore-Flieger: viel Komplexität und Realismus, aber eine selbst unter 3Dfx detailarme Grafik. Die deutsche Version bietet dabei neben den 28 des Imports noch 18 zusätzliche Missionen. Inklusive Editor zum Ändern alter bzw. Erstellen neuer Einsätze kostet das Ganze **79,– DM**.

Features

- 3 Szenarien
- 6 Netzwerkmissionen für bis zu 4 Piloten mit- oder gegeneinander
- 63 Trainingsvideos mit deutscher Sprachausgabe
- exakte Flugdynamik
- detaillierte Nachbildung der Instrumente
- hohe Framerate/flüssige Grafik

BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS-PACK

Software 2000 liefert für nur **69,– DM** die wohl erfolgreichste deutsche Computerspiel-Serie komplett in einer Box – also den **Bundesliga Manager 97** samt seiner drei Vorgänger. Die Erfolgsstory der Vereinschef-Sim begann vor gut zehn Jahren mit dem **Bundesliga Manager**, als man noch Treffern mit dem legendären „rollenden Ball" entgegenfieberte. Der **Bundesliga Manager Professional** konnte dann schon mit vorgefertigten Torzenen aufwarten und hatte auch bei den Features deutlich zugelegt. Mit dem **Bundesliga Manager Hattrick** gelang schließlich die dritte Genre-Meisterschaft in Folge.
Bereits beim dritten Bundi im Bunde durfte man sich sein megakomplexes Betätigungsfeld über stolze 141 Schalter sowie den frei definierbaren Menüscreen individuell einstellen. Außerdem gab es die Option, anläßlich von EM oder WM zusätzlich das Amt des Bundestrainers zu übernehmen. Der jüngste Kick mit integriertem Editor setzte bei Tiefgang und Realitätsnähe noch eins drauf; dank der Automatikfunktionen wurde man trotzdem nicht überfordert.



Vom „rollenden Ball" zum Bundi 97: Der Champions-Pack mit allen vier Titeln der Serie

DIE GERMANISCHE OFFENSIVE

Von S.A.D. kommt dieses **Add-on für „Age of Empires"**. Die Kampagne umfaßt 20 Missionen an ebenso vielen sorgfältig recherchierten Schauplätzen: Mit Kimbern, Teutonen und Alemannen werfen sich bis zu acht Spieler dem römischen Heer entgegen, um dessen Eroberung Germaniens zu verhindern. Historische Hintergrundinformationen, Videosequenzen und ein komfortables Update zur Verbesserung der KI des Echtzeitstrategie-Hits von Microsoft sind im Preis von **29,95 DM** inbegriffen.



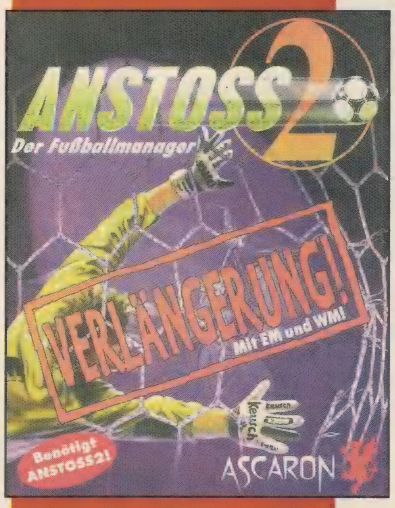
DIE CORE OFFENSIVE

Vom Hersteller Cavedog höchstpersönlich stammt dieses offizielle **Add-on zu „Total Annihilation"**. Für die neue Echtzeitkrise wird unter anderem auch alles aufgeboten, was bislang auf den Internetseiten der Macher (http://www.totalannihilation.com) an Einheiten und Waffen zum Download bereitstand. Die Investition von ca. **40,– DM** dürfte für Besitzer des Hauptprogramms also eine strategisch kluge Entscheidung sein.



Features

- 25 neue Solomissionen
- 128 MB große Extrakarte
- 30 neue Multiplayerkarten
- Karten- und Missionseditor
- 75 neue Einheiten
- 4 neue Welten: Säureseen, Dschungel, Städte und Eislandschaften
- automatisches Zeitlimit für Mehrspielerpartien im Tournament-Modus



ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG

Der Tabellenführer im Fußballmanagement geht in die Verlängerung: Für nur **29,95 DM** kickt man bei der **Erweiterungs-CD zu „Anstoß 2"** in der ersten Reihe. Um hierzu die sehnlichsten Wünsche der Spieler realisieren zu können, hat man bei Ascaron in Gütersloh Tausende von Fragebögen ausgewertet. Vor allem der Trainingsbereich wurde komplett überarbeitet und erweitert. Unterteilt in kurz- sowie langfristige Maßnahmen kann man sich nun z.B. gezielt auf den nächsten Gegner vorbereiten oder Schwerpunkte für den Nachwuchs setzen. Auf Wunsch übernimmt aber auch der Kotrainer die Jahresplanung. Außerdem darf man Bertis National-Buben zur EM, WM und den Qualifikationsspielen begleiten. Schade bloß, daß alte Spielstände in der Verlängerung nicht zum Einsatz kommen können. (st)

Features

- schnellere Aufstellung durch Special-Button
- optional automatische Auswechslung durch Kotrainer
- neue Statistiken (WM, EM, Dauerkarten usw.)
- neue Halbzeitansprachen
- erweiterter Editor mit neuen Daten
- neue Ereignisse, Interview- und Quizfragen
- Vereinsfeste und neue Trikotvarianten
- Essen, Ausgang und Kontrolle im Trainingslager einstellbar
- direkter Spieleinstieg im Ausland
- Ligapokal
- bei Spielszenen bleibt Name des ballführenden Kickers ständig eingeblendet
- Spielervermittler und -frauen mischen bei Vertragsverhandlungen mit

INCUBATION MISSION PACK

Für **39,95 DM** schickt Blue Byte alle Alienjäger, die der Hölle auf dem Planeten Scraya entkommen konnten, erneut in packende Rundengefechte. Mit vier zusätzlichen Waffen im Kampfgepäck (darunter eine Kettensäge!) marschiert die Truppe um Sergeant Bratt durch drei neue Einsatzgebiete. Dabei bekommt man es im dichten Dschungel auch mit drei bisher noch nicht gesehenen Monstergattungen zu tun. Für ein Plus an Taktikvarianten sorgen z.B. feuerspeiende Säulen, in die clevere Krieger die heranwogende Feindesschar locken können, um Munition zu sparen.
Wer die **40 Missionen umfassende Kampagne plus Multiplayer-Einsätze** für bis zu vier Spieler gemeinsam trotz des angehobenen Schwierigkeitsgrades erfolgreich absolviert hat, für den ist der Spaß aber noch lange nicht vorbei: Ein Level-Editor nebst ausführlicher Anleitung ermöglicht eigene Aufträge ohne Ende.



Neues Kanonenfutter für Blue Bytes grandiosen Mix aus Rundentaktik und Rollenspiel

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts

Shadows of the Empire gewinnt
Jürgen Zünterl, Zirl, Österreich

Incubation geht an
Guido Sandmeier, Saarbrücken

Anstoß 2 bekommt
Torsten Werner, Dautphetal

Aprilscherz

Je ein Jahresabo von PC JOKER Heft & Spiel gewinnen

Ahmet Dardagan, Bremerhaven
Peter Fortunato, Berlin
Moritz-Peter Haarmann, Diepholz
Sandro Bork, Lunzenau
Martin Instinsky, Vechta
Angelicka Flessing, Bruchhausen-Vilsen
Elisabeth Montes, Stuttgart
Lutz Tomzig, Werder
Manuel Kock, Hamburg
Frank Kelle, Gevelsberg

Je ein topaktuelles PC-Spiel schicken wir an

Michael Gasche, Giessen
Michael Reindl, Unterhaching
Susanne Brückmann, Kassel
Rudolf Czajka, Leipzig
Sandro Hummel, Pforzheim
Jörg Fischer, Essen
Stefan Köber, Weissach im Tal
P. Meyeroltmanns, Köln
Matthias Janocha, Nordassel/Burgdorf
Siegfried Heins, Rehburg-Loccum

Inserenten-verzeichnis

1 & 1 Direkt	104,105
Activision	41
Ari Data	9
Bastei	23
BMG Interactive	2
BMM	83
BMS Modern Games	77
Bomico	7,52,53
CDV	134,135
Elsa	63
Empire	99
Game It	95
Interact by Jöllenbeck	45
Joker Verlag	34,37,109,111
Magic Bytes	59
Magic Line	119
MicroProse	18,19,81
Ocean	52,53
Okay Soft	79
Power World	67
Psygnosis	31
Rage	134,135
Saitek	13
Software 2000	136
Tsunami	119
UBI Soft	87
Virtual X-Citement	57

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

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. Wir empfehlen 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 200,- frei
- Vorkasse/Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.98 *= noch nicht verfügbar am 12.3.
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.

Game It!

Titel des Monats April:
Starcraft 79,95
Special Edition
(solange Vorrat reicht)

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Anno 1602	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire + Data	99,95
Blade Runner	77,95
Dark Reign Softprice*	34,95
F1 Racing	69,95
Hexen 2 Softprice*	27,95
Jedi Knights	74,95
Perry Rhodan - Operation..	69,95
Red Baron 2	62,95

PREISKNALLER
nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,95
3 Skulls of the Toltecs	59,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	24,95
AH 64 Longbow Classic	29,95
Airlines	19,95
Earth	19,95 P
Albion Classic	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	24,95
ATF Classic	29,95
Battle Isle 2 + Data	22,95
Battle Isle 3	19,95
Betrayal at Krondor	29,95
Bing	22,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Capitalism Classic	29,95
Chasm	24,95 N
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Civil War General	19,95 N
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	12,95
Crusade	19,95
Cyberstorm	29,95
Darklight Classic	29,95 N
Dark Unverse	19,95 N
Dark Reign*	27,95 N
Das Amt	19,95
Das schwarze Auge1+2je	24,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Destruction Derby 2	19,95
Die Fugger 2	29,95
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
Elshockey Manager	29,95
Elisabeth 1 Classic	29,95
F 14 Fleet Defender	12,95 N
F 16 Fighting Falcon	27,95
F-22 Classic	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
FIFA Soccer Manager	27,95 N
Fields of Glory	19,95
Flight of the Amazon Q	15,95
FX Fighter Turbo	9,95
Gene Machine	9,95
Goal	9,95
Golden Gate Killer	16,95
Hand of Fate	12,95 N
Harpoon Classic 97	24,95
Hattrick Classic	29,95 N
Hexagon Kartell	29,95 N
Hexen 2 *	27,95 N
Hind + Apache Longb.*	27,95 N
History Line Classic	19,95
Holmes II Classic	29,95
Hugo 3	27,95
Indiana Jones 3+4	22,95
Imperium Galactica*	29,95 N
Interstate 76*	29,95 N
Jurassic War	23,95
KKND Classic	25,95
KKND Mission*	29,95 N
Kingdom o' Magic	19,95 N
King's Quest 7	22,95
Koala Lumpur	22,95
Korea Classic	25,95 N
Krazy Ivan	27,95
Lands of Lore	19,95 N
Last Dynasty	19,95 N
Last Express	22,95 N
Lighthouse	16,95 N
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	19,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad News	19,95 N
Mad TV 1+2	22,95
Man of War*	27,95 N
Manic Karts	27,95 N
Master of Orion 2	25,95 P
MAX	25,95 P
MDK	29,95 P
Mechwarrior 2	19,95
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
Pirates! Gold	19,95
Player Manager 2	12,95
POD	25,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Police Quest SWAT	22,95
Prince of Persia 1+2	22,95
Privateer 2: Darkening	24,95 P
Pro Pinball: The Web	19,95 P
Project Paradise	19,95 N
Puzzle Bobble Classic*	19,95
Pyst	14,95
Rallye Racing 97 Classic	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Realms of Haunting	29,95
Rebel Assault 2	19,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Road Rash Classic	29,95
Sean Dundee	27,95 P
Sensible Golf	12,95 N
Shanghai Great Mom.	24,95 N
Silent Thunder	19,95 N
Sim City Classic	29,95
Sim Isle Classic	29,95
Sim Tower Classic	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
S.P.Q.R. Classic*	29,95 N
Stadt der verl.Kinder	22,95 N
Star Warped	24,95 N
Star Wars Collection	19,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95 N
Street Racer	29,95 N
Sub Culture	19,95 N
Subwar 2050	12,95
Super EF 2000	24,95
Talisman	19,95

Preisaktion!

Conquest Earth	59,95
Dark Earth	59,95
Trash It!	29,95
Turok	64,95
Wing Comm. 1	9,95

CD ROM

Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	19,95
The Ultimate Mix	19,95 N
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	19,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Trash It!	29,95 P
Tunnel B1	19,95
UEFA 96/97	29,95
Ultima 8 Classic	29,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95
Vermeer	29,95
Vollgas	29,95
War in the Gulf	9,95 N
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer	19,95
Wetlands	19,95 N
Wing Commander 1	9,95 N
Wing Commander 3	29,95
Wing Commander 4	29,95
Wizardry 7	19,95
Woodruff	19,95
World Rallye Fever	9,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Com + Mission	22,95
X + Expansion Set*	29,95 N
Zeppelin	9,95 N
Zork: Nemesis	29,95
3D Ultra Minigolf	44,95
3D Ultra: verg. Kont.	44,95
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	34,95
Abe's Odysee	74,95
Abenteuer Afrika	49,95
Actua Golf 2	64,95
Actua Soccer 2	64,95
Addiction Pinball	59,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire Mission	24,95
AH 64D Longbow 2	74,95
Air Warrior 3*	74,95
Akte Europa	69,95
Alexander der Große	74,95
Andretti Racing	74,95
Anno 1602	69,95
Anstoss 2	69,95
Anstoss 2: Data	24,95
Apache*	74,95 P
Apache Longbow	39,95 N
Army Men*	69,95 N
Armored Fist 2	69,95
Arrogant Command	29,95
Asterix & Obelix	49,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Balls of Steel	69,95 P N
Baphomets Fluch	39,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battle Zone	77,95 N
Battlespire*	69,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	79,95
Birthright	74,95
Black Dahlia	69,95
Blade Runner	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss Fun	54,95
Bloody Roar*	89,95
Boggle Win95	34,95
Brahma Force*	89,95 N
Bridge 2	34,95
Bug Riders	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bundesliga M. Win95*	79,95 N
Bundesliga M.Ch.Pack	49,95 N
Bust a Move 2	54,95
Caesar-Schlachten d.A.	69,95 N
Caesar 2	34,95
Capitalism plus	69,95
Carl Precision Racing	69,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	64,95
Civilisation 2000	24,95
Civ 2: Conflicts	22,95
Civ 2: Fantastic Worlds	24,95 P
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Civ 2+Data 1+2	32,95
Claw*	34,95 N
Clash*	44,95 N
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	29,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95
C&C 1 + Civ 2	69,95
C & C 1	79,95
C & C 2	79,95
C & C 2 + Data 1+2	89,95
C & C 1 oder 2 Data je	24,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
C & C Trackball	79,95
Command Aces o tDeep	74,95
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 Mission	19,95
Dark C.-Kriegd.Planeten*	24,95
Dark Earth	59,95
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level	22,95
Dark Reign Mission 5 *	34,95 N
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Dawn of War*	69,95 N
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Descent 1+2	42,95
Descent Freespace*	74,95 N
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	34,95
Diablo + Hellfire	74,95
Diablo: Diaboli. 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 Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: ~extrem	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Dogem Arena*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
DSF Golf	69,95
Duckman*	64,95
Dune 2000*	69,95
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K.-Evil Keeper	29,95
Deeper Dungeons	29,95
Dungeon Keeper Gold	79,95
DSF Baseball	44,95
DSF Off Road	44,95
DSF Ski Racing	44,95
Earth 2140	24,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Earth 2140 Gold Pack*	29,95 N
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Emergency*	34,95
Elder Scrolls:Red Guard*	69,95
Enemy Nations	59,95
Enemy Zero*	59,95 N
Exhumed	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing	69,95
F 16 Aggressor	69,95
F 16 Raptor	69,95
F/A-18 Hornet	74,95
F/A-18 Korea	74,95 N
Falcon 4.0*	69,95 P
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98	74,95
Fighters Anth. (ATF98)	74,95
Fighter's Squadron*	69,95 N
Fighting Force	74,95
Final Liberation	74,95
FinFin	89,95
Flight unlimited Classic	29,95 N
Flight unlimited 2	69,95 N
Floyd	69,95
Flugsimulator 98	89,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt.	79,95
Flugsimulatoren anfordern!	
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer	64,95
Formel 1	64,95
Formel 1 Manager 96	44,95 N
Forsaken*	74,95 P
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Game. Net & Match*	69,95 N
Games Cheats 2	24,95
G-Police	84,95
Gene Wars	34,95
Gex 3D*	69,95 N
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto	59,95
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a ...C.E. Day	24,95
Have a ...Trackpack	24,95 P
Heavy Gear	44,95
Hercules	64,95
Heroes of M&M 2	69,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	27,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	27,95 P
Hexen 2 Portal Praevus	29,95
Hexen2-Hexmaker Add	29,95 N
Holiday Island + Miss.	49,95
Hugo 4	49,95
Hugo 5	69,95
Hugo 6*	69,95 N
I-22	74,95 P
I-22 : Persischer Golf	24,95
I-22 Raptor*	69,95 N
I.F.A.-18 E. Carr.	74,95
Imperialismus	69,95
Incubation	69,95
Incubation Mission*	29,95 N
Int. Rallye Champions.	69,95
Panzer 44	69,95 N
Jack Nicklaus 5	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	49,95
Jetfighter: Full Burn*	74,95 P
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	79,95
Judgement Force*	72,95
Journeyman	74,95
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	54,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Bronx	74,95
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95

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

Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	69,95
Liberation Day*	74,95
Links '98	74,95
Links Sea Island	39,95
Links LS Kurs Coll. 4*	19,95 N
Links 386	39,95 N
zusätzliche Plätze ab	19,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of Royal Ed.	69,95
Lords of Magic	69,95
Lost Vikings 2	69,95
M1 Tank Platoon 2	69,95 N
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	57,95
Herzu: Spells of ...	34,95 P
Magic - Duel of Planes.	69,95 N
Mass Destruction	59,95
Mastermind	34,95
Match Days*	69,95
Maximum Force*	79,95
MAX 2*	74,95
Megaman X3	34,95 P
Men in Black	49,95 P
Metalizer*	54,95 N
MIA Win95*	69,95
Midway's ArcadeG.Hits2	64,95
Might & Magic 6*	69,95 N
Monkey Island 1+2	74,95
Monkey Island 3	74,95
Monopoly	64,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monopoly WM Edition*	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Monty Meaning of Life	64,95 P
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzles je	14,95
Myth: The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	89,95
Mystery Island*	59,95 N
Nascar Racing 2	34,95
NBA Action 98	49,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	69,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm	69,95
NHL 97	69,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike	64,95
Obsidian	69,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Pandemonium 2*	69,95 N
Panzer General 3D nV	69,95
Pax Imperia	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
PC Games Trivia	24,95
PGA Tour Pro	69,95 N
PGA Tour Pro Laptop*	79,95 N
Perry Rhodan	69,95
dazu-Brücke i.d.Unendl.	49,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria	42,95
Phantasmagoria I	42,95
Pharao	64,95
Pilgrim	69,95
Piraten	64,95 N
Plane Crazy*	69,95 N
Police Quest Swat 2*	64,95
Populus - The 3rd*	79,95
Powerboat Racing	74,95
Pro Pilot*	74,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	62,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Queem: The Eye*	79,95
Rayman*	34,95
Rayman's World	44,95 P
Rean*	74,95 P
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion	74,95
Red Baron 2	62,95
Red Line Racer*	69,95 N
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	49,95
Rising Lands	69,95
Robo Rumble*	49,95 N
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95 N
San Fransisco Rush*	69,95
Schleichfahrt	39,95
SEGA Rallye	69,95
SEGA Touring Car	69,95 N
Semper 3	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Sensible S. Worldcup*	74,95 N
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Shanghai 3	69,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Silent Hunter	37,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Sim City 3000*	79,95
Sin*	69,95 N
Sonic 3D	49,95
Star Craft	79,95
Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Captain's Chair	79,95
Star Trek Pinball	44,95
Enzyklopädie englisch	79,95 P
Generations	37,95 P
Next Gen. Final Unity	24,95
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panther 3	79,95
Streetfighter Alpha*	54,95 N
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Subspace*	34,95 N
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter	34,95
Take No Prisoners	37,95 P
Tekkeru	44,95
Tenth Planet*	69,95
Test Drive 4	79,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Golf Pro 94,95	The
Beagle Reap	59,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic	34,95
TOCA Touring Car	34,95
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,95
Tomb Raider 2	74,95
Tonca Notruf*	39,95 P
Total Anninilation	74,95
Total Annih. Add-On*	29,95 N
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95 P
Turok	64,95 P
Ubik	74,95
UEFA Cham. League 97	74,95
Ultima Collection e.	79,95 N
Ultimate Race Pro	57,95 P
Unreal*	74,95
Uprising	69,95 N
USCF Chess	39,95
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	69,95
Virtual Springfield	44,95
VR 3000*	69,95 N
War Box*	47,95 N
Warhammer 2*	79,95 P
Warlords 3	69,95 N
Warwind 2	69,95 N
Werner Manatscher	42,95 N
Warbreeds*	42,95 N
Wetrix*	34,95 P
WC Prophecy	74,95 N
Witcher*	69,95
Wizardry Gold	69,95
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	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95 P
Xenogracy*	69,95 N
You don't know Jack	69,95 P
Zork-Grand Inquisitor	74,95

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,95
Big 10 Simulation	39,95 N
Big 10 Strategie/Sport	39,95 N
Big Box*	49,95
Blue Byte Collection	39,95
Bundesl. Man. 97 Pack	a.A.
Game Box 50 Spiele	29,95
Game Box 2 (50 Spiele)	29,95
Gold Games 2	34,95
Lucas Arts 10 Advent.	29,95
Lucas Arts Air Combat	29,95
Lucas Arts Comic Adv.	22,95
Megagames Science F.	64,95
Megapack 8	74,95
Power Pack 1	24,95
Power Pack 2	73,95
Role Play Game Comp.	59,95
Spielelösung. Cheats	24,95
The Forgotten Realms	49,95
Value Pack 1	49,95
Westwood Compilation	34,95

HARDWARE

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 Win Box	24,95 P
Alfa Twin Box pro	34,95 N
Alfa Quad Box	39,95 P
Alfa Quad Box pro	49,95 N
Fanatec	
2 matic	29,95
4 matic	49,95
Aggressor Gameboard	64,95
Agg. Sport Gameboard	109,95
CAT Trackball	79,95
EZFEE Pad	29,95
F 22 Twister Joystick	54,95
F 16 Hellfire	29,95
Fly & Drive Pedale	64,95
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,95
Programmator	59,95
Rallye Lenkrad	119,95
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	109,95
F 16 Fighter Stick	169,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	109,95
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	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	47,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	139,95
Pro	187,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	139,95
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.
Voodoo 2 Karten ab Ende April!
Guillemot mit Spiel .....a.A.
Guillemot ohne Spiel...a.A.
weitere Hersteller bitte anrufen

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

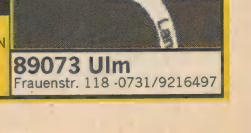
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 -0731/9216497

MILLENIUM FOUR

http://www.5dgames.com/

Ein Online-Spektakel der besonderen Art kündigt die noch junge Firma 5D Games für den Oktober an. Die aufstrebenden Entwickler sind dabei keine Greenhorns, vielmehr handelt es sich um fünf ehemalige Mitglieder von Papyrus („Indy Car Racing"). Entsprechend bescheiden die Ansprüche der Truppe um Todd Farrington: „Wir wollen den Spielemarkt dominieren!"
Der erste Meilenstein am Weg zum hochgesteckten Ziel wird eine Mischung aus „X-Wing vs. Tie Fighter" und „Jedi Knight", also futuristische Online-Action im Stil von „Krieg der Sterne", garniert mit etwas Strategie und Elementen aus dem Adventure-Genre. Die Handlung spielt im 36sten Jahrhundert, wenn die Rohstoffe von Mutter Erde mal wieder komplett aufgebraucht sind. Die Bevölkerung stößt daher ins All vor, wo sie auf eine Gruppe von Menschen trifft, die vor 15.000 Jahren von Außerirdischen entführt wurden. Jetzt nennen sich diese Reisenden zwischen den Sternen „Aahnja" und verfolgen nur noch ein Ziel: die Kontrolle der gesamten Menschheit. Zu Beginn des Spiels wählt man eine der beiden Parteien oder tritt als neutraler Händler auf.



Bei einer Farbtiefe von 24 Bit soll das Spiel Auflösungen bis 1280 x 1024 Pixel unterstützen

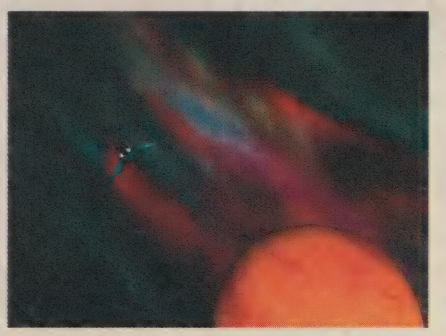
Spektakuläre Online-Konkurrenz für „Wing Commander" und „Krieg der Sterne"

Die Raumschlachten können bereits in dieser frühen Phase überzeugen, zumal die Grafik es locker mit Genre-Highlights wie „Wing Commander Prophecy" aufnimmt. Da über die Schnittstellen Direct3D und OpenGL diverse 3D-Turbos unterstützt werden, zeigt der Blick aus detailliert gestalteten Schiffscockpits auch Transparenzeffekte und dicke Explosionen. Das Sternensystem besteht dabei aus Sonnen und Planeten, die mit Fotomaterial der Voyager-Sonde und des Hubble-Teleskops texturiert sind – der Effekt ist Realismus pur. Ob die Actionsequenzen auf diversen Raumstationen ähnlich spektakulär ausfallen, bleibt abzuwarten. Jedenfalls verspricht der Hersteller dafür einen nichtlinearen Spielablauf, der die Qualitäten hochklassiger Ego-Shooter durch kleine Rätsel und strategische Entscheidungen um eine Extraportion Spieltiefe anreichern soll.

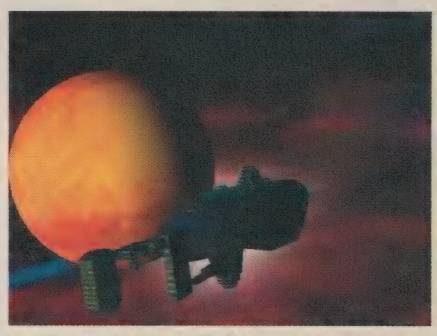


Per Hyperraumsprung geht es zu neuen planetaren Kampfgebieten

Per Internet oder LAN wird die Space-Opera bis zu 32 Akteuren (Welt-)Raum bieten, wobei sich jeder Teilnehmer jederzeit aus dem Geschehen ausloggen darf. Die Sache läuft dann nahtlos weiter, so daß man bei einem späteren Wiedereinstieg auf drastische Veränderungen im Areal stoßen mag. Wer nun Blut geleckt hat und trotz opulenter Grafik auf gute Internetverbindungen bis zum Herbst hofft, darf der Webpage des Herstellers regelmäßige Besuche abstatten. Dabei stößt man zwar nicht auf eine überirdische Präsentation, aber doch auf ein interessantes Tagebuch der Entwickler sowie immer wieder aktualisierte Screenshots und Infos. (Marco Marzinkowski)



Für die planetaren Texturen wurde originales Fotomaterial der NASA verwendet



Vorläufig sind nur die Raumschlachten fertiggestellt, ab Oktober wird man auch in und um Orbitalstationen kämpfen

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

Erste Infos zu einem potentiellen Megahit für SF-Aktionisten, optimiert für 1024 x 768 Pixel und eine Farbtiefe von mindestens 16 Bit

RAIDER WARS

http://www.imagiconline.com

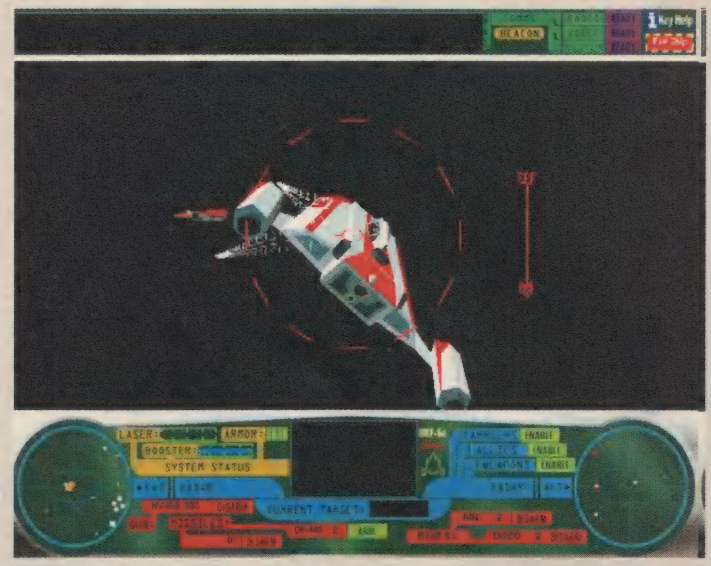
Und noch mal 3D-Schlachten im Online-Raum, hier in der nahezu endgültigen Version von Interactive Magic, den Machern des Hit-Flugis „iF-22". Spiel und Zugangssoftware (insgesamt rund 6 MB) sind kostenlos von der firmeneigenen Homepage zu laden, wo auch die schlichte Story nachzulesen ist: Drei Großkonzerne balgen sich um das Erzvorkommen eines Asteroidengürtels – mit je einem großen Raumkreuzer und vielen kleinen Kampfjägern.

Nach dem Entpacken und der Installation der Software kann man seinen Account einrichten und ihn per Name und Paßwort sichern: Noch ist der Zugang kostenfrei, doch demnächst will der Hersteller zehn US-Dollar pro Monat sehen. Das scheint zunächst angemessen zu sein, denn das Optionsmenü im digitalen Besprechungsraum läßt auf variantenreiche und individuelle Gefechte schließen. Da dürfen die drei Achsen der Steuerung hinsichtlich des Anschlags separat eingestellt werden, da kann man jeden einzelnen Soundeffekt selbst bestimmen und sich für einen der drei Auftraggeber entscheiden. Alsdann warten acht Kampfflieger im Hangar, die in den Punkten Design, Wendigkeit, Tempo und Bewaffnung voneinander abweichen.

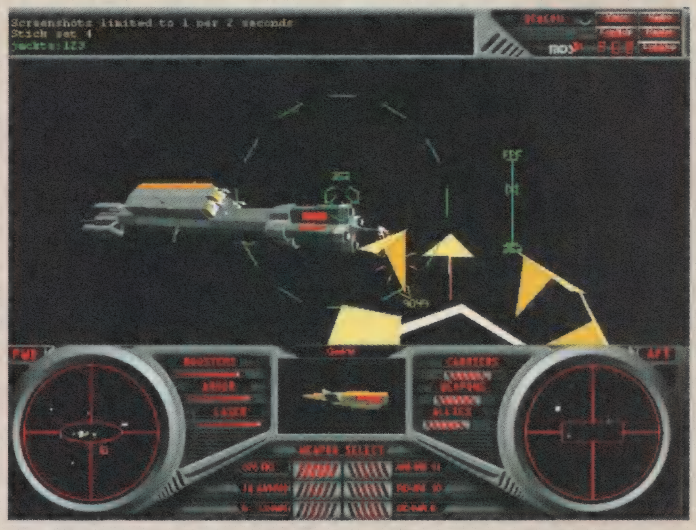
Im All sind alle Jäger grau?

Bloß lauert im All dann das Grauen: Die trägen Schiffe lassen sich nur sehr schwammig dirigieren, die altbackene Grafik befindet sich auf dem Niveau von „Elite 2: Frontier" aus dem Jahr 1995. Von faden Soundeffekten begleitet, ziehen die untexturierten Vektorraumer ihre Bahnen, hier und da blitzt ein Laser auf oder jagen Raketen auf ihr Ziel zu. Dabei ist nur die Sicht aus dem Cockpit wirklich von Nutzen, da sich die (einzige) Außenperspektive zwar zoomen, aber nicht drehen läßt. Ähnlich antiquiert wirkt das Handling selbst unter Einsatz eines guten Joysticks, weil Waffenauswahl, Radar und natürlich die Chat-Funktion nur der Tastatur gehorchen.

Kurzum, für Raider Wars werden sich auf lange Sicht kaum zahlungswillige Online-Piloten finden – im Vergleich mit modernen Offline-Schlachten wie „I-War" erscheinen hier selbst die reinen Telefongebühren schon überteuert.(rf)



Die Polygongrafik kommt ohne Texturen und Spezialeffekte aus und unterstützt keine 3D-Beschleuniger



Die klobigen Schiffe und Explosionen dürften eine leichte Beute für zeitgemäße Online-Konkurrenten wie „Millenium Four" von nebenan sein



Im Besprechungsraum des Großkreuzers darf man den Sound sowie die Steuerung anpassen und zwischen drei Standorten und acht Jägern wählen

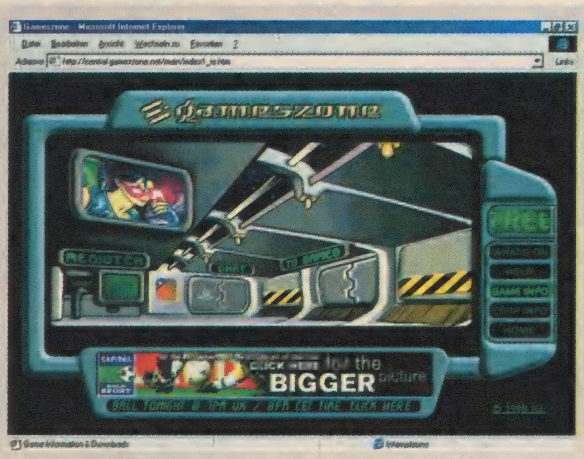
Präsentation
Bedienung
Motivation
Sprache: englisch

Simple Weltraumballerei für über 100 Spieler gleichzeitig, SVGA-Programm und Zugangssoftware gratis (ca. 6 MB Download), vorerst kostenloser Server-Account, später 10 US-Dollar monatliche Gebühren. Benötigt wird ein P90 mit 16 MB RAM, 10 MB auf der HD und Maus oder Joystick und Tastatur

GAMESZONE

http://www.gameszone.net

Am 26. Februar ging ICL mit diesem Angebot an Multiplayer-Online-Games ans Netz. Gegen einen fairen Obolus kommen hier Spieler aller Altersklassen und Geschmäcker auf ihre Kosten – europaweit und ohne viel Aufwand.



Der futuristisch gestylte Eingangsbereich der virtuellen Spielhalle

Die Anmeldung

Unter der angegebenen URL können Sie sich registrieren lassen – vorausgesetzt, Sie sind volljährig und im Besitz einer gültigen Kreditkarte. Sie erhalten daraufhin per Post kostenfrei die CD-ROM mit der Zugangssoftware. Diese wird zusammen mit sämtlichen verfügbaren Spielen und ein paar weiteren benötigten Daten vom Silberling auf die Festplatte installiert; schon kann der Spaß beginnen. Soll es noch schneller gehen, lassen sich die Programme auch einzeln aus dem Netz saugen.



Familientauglicher 3D-Shooter: Splatterball

Das Angebot

Derzeit sind in der GamesZone drei Anbieter vertreten, wobei Engage die wohl populärsten Titel bereitstellt: Bis zu acht Gleiterpiloten dürfen sich mit Interplays Klassiker **Descent** packende 3D-Tunnelschlachten liefern. Und beim Action-Rolli **Magestorm** sind gar 50 Abenteurer zugelassen. Hinzu kommen die Billard-Sim **Virtual Pool**, das Strategical **Castles 2** sowie die Rollenspiele **Darkness Falls** und **Bladelands**. Großer Beliebtheit erfreut sich auch die als 3D-Shooter für die ganze Familie konzipierte, optisch allerdings enttäuschende Gotcha-Variante **Splatterball**.



Zu den Highlights zählt sicherlich Descent Online

Im MPG-Net findet man neben **Backgammon** und dem Rollenspiel **Drakkar** fünf Strategie-Titel. Darunter z.B. die Brettspielumsetzungen **Junta**, **Imperium** und **Empire Builder**. Besonders gut hat uns gefallen, daß man sich hier beim ersten Besuch ein digitales Alter ego aus unzähligen Einzelteilen zusammenbasteln darf – inklusive Visitenkarte und Akte mit persönlichen Daten, um leichter gleichgesinnte Mitspieler aufzustöbern.
Oceanline steuert schließlich gleich zwölf der bislang 26 Games bei. Von den Brettspielen **Backgammon** und **Schach** über Sportliches wie **Billard**, **Tennis** oder **Minigolf** bis hin zu Simulationen, Strategicals und Rollis wird ein breites Spektrum an Genres abgedeckt. Demnächst stößt übrigens Simutronics als Vierter im Bunde dazu. Eine Abteilung für Online-Shopping ist ebenfalls geplant. Schon jetzt runden hingegen täglich wechselnde Events und ein Chat mit Szene-Promis das verspielte Angebot ab. (st)

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

Virtuelle Spielhalle mit breitem Angebot, benötigt P100 mit Win 95 und mindestens 32 MB RAM, 28.800 Modem, Netscape Navigator 3.x/4.x, Internet Explorer 3.0 (voller Service für Version 4.0 folgt), E-Mail-Adresse und natürlich einen Internet-Zugang

Pfundige Preise

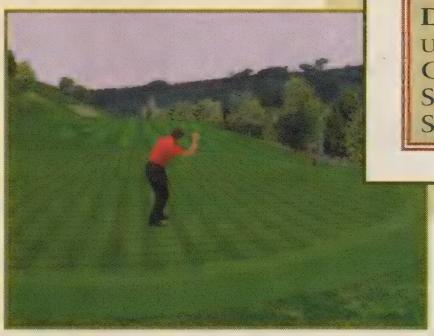
Die Bezahlung erfolgt ausschließlich per VISA- oder MasterCard, die monatlich mit den angefallenen Gebühren (in englischen Pfund) belastet werden.

Spieldauer	Preis
1 Stunde	1,80 Pfund
24 Stunden	6,– Pfund
Wochenendticket (Freitag 18.00 Uhr bis Montag 06.00 Uhr)	10,– Pfund

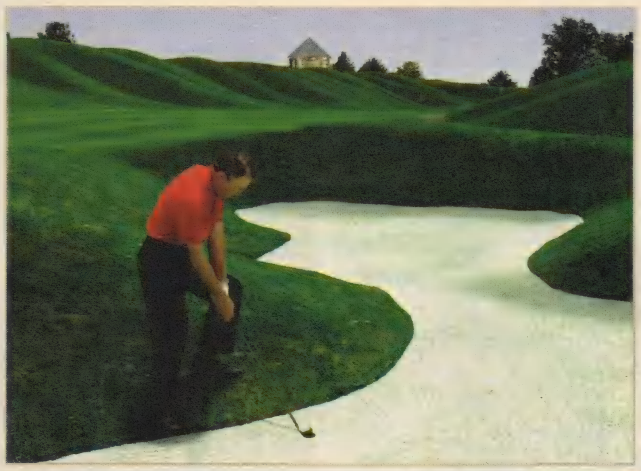


WIR BRINGEN maus DRIVE IN IHR SPIEL!





Actual screen shots



DER SPIELER PAßT SICH IN SEINER HALTUNG UND IM ABSCHLAG DEM JEWEILIGEN GELÄNDE AN. REALISTISCHE GRAFIK DURCH SPIEGELUNGEN IM WASSER, AUFGEWIRBELTEN SAND, IM WIND FLATTERNDE FAHNEN UVM.

16 Mio. Farben bei einer Auflösung von 1.600 x 1.200 Pixeln

Turniermodus für bis zu 32 Spieler über Internet, Modem und E-Mail

Extrem schneller Bildaufbau durch pregerenderte Grafiken

18 Privat-Unterrichtsstunden von Gary Player – komplett in deutsch

Kommentierung und Unterstützung mit Tips und Tricks von Gary Player während des Spiels

Video- und Kamerasystem für exakte Ballverfolgung und Ansicht aus verschiedenen Blickwinkeln

Intelligentes Handicap-Verfahren – der Schwierigkeitsgrad paßt sich Ihrer Spielstärke an

Zwei 18-Loch-Golfkurse der Meisterklasse, St. Mellion in Cornwall, England – designed von Jack Nicklaus und Hilton Head National in South Carolina, USA – designed von Gary Player

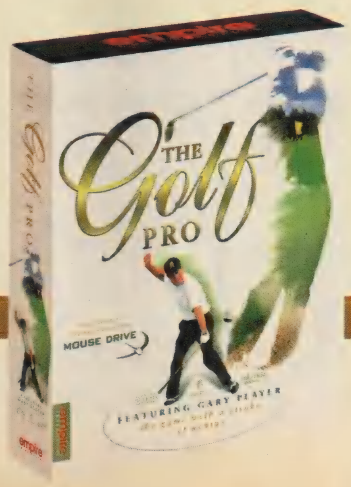


THE Golf PRO

Featuring Gary Player



GOLFEN IN EINER NEUEN DIMENSION. VOLLKOMMEN NEUARTIGES MAUS-SCHWUNGSYSTEM. HOLEN SIE MIT DEM SCHLÄGER AUS, INDEM SIE DIE MAUS NACH RECHTS BEWEGEN UND SCHLAGEN SIE AB IM RÜCKSCHWUNG NACH LINKS. BESTIMMEN SIE MIT IHRER MAUSFÜHRUNG, OB SIE EINEN CHIP ODER PITCH SCHLAGEN UND BEOBACHTEN SIE, WIE DIE ANIMATION DES SPIELERS ABSOLUT SYNCHRON ZU IHRER MAUSBEWEGUNG ABLÄUFT.



PC CD-ROM

KOCH MEDIA empire® INTERACTIVE

KOCH Media GmbH, (+49) 089 857 95 120, Website: www.empire.co.uk

STAR TREK VOYAGER STARFLEET DATABASE

http://www.stvsd.com/

Seiten zu Enterprise & Co. gibt es im Internet in rauhen Mengen, doch nirgendwo im digitalen All lagern so viele Informationen wie hier zur jüngsten TV-Serie aus dem Trekker-Universum. Es gibt Wissenswertes zum Hintergrund der aktuellen Staffel, einen Episodenführer und auf Wunsch auch einen Newsletter per E-Mail. Zudem können etliche Soundfiles und weitere Goodies wie Karikaturen oder animierte Gifs abgesaugt werden. Und falls Sie Ihre Meinung mit anderen Trekkies austauschen wollen, empfiehlt sich ein Besuch im Forum oder dem Chatbereich.
Abgerundet wird das artgerecht futuristisch präsentierte Angebot durch die obligaten Links zu verwandten Sites und ein paar originelle Skurrilitäten: Viel Spaß mit den besten Anmachsprüchen von Captain James T. Kirk und ausgewählten Zeichnungen der Nachwuchskünstlerin Marit Abrahamsen.





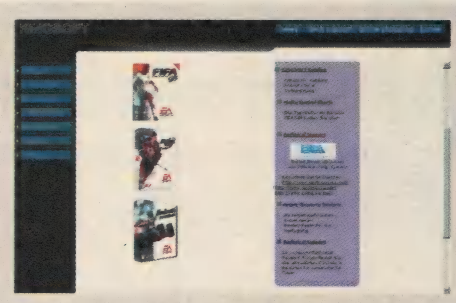
Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch/ englisch

Das Internet, unendliche Info-Weiten zum Raumschiff Voyager. Frames und Java-Unterstützung

KINGSOFT ONLINE

http://www.kingsoft.de/

Obzwar der deutsche Distributor Titel namhafter Spieleherstelle wie Electronic Arts und Origin im Lieferprogramm hat, ist seine Web-Page doch arg schlicht geraten – sowohl was die dröge Präsentation als auch was die Inhalte betrifft. Da gibt es etwa eine kleine Selbstdarstellung sowie einen Onlinekatalog, der auch Titel für die PlayStation und das Nintendo 64 berücksichtigt. Registrierte Kunden können online Bestellungen aufgeben oder Infos per Fax bzw. E-Mail anfordern. Einen eigenen Downloadbereich hat man sich dagegen erspart, statt dessen geht es per Link zur englischen „Games Domain", wo Patches, Demos und Cheats in reicher Auswahl warten. Weitere Verknüpfungen führen zu wichtigen Spieleherstellern.



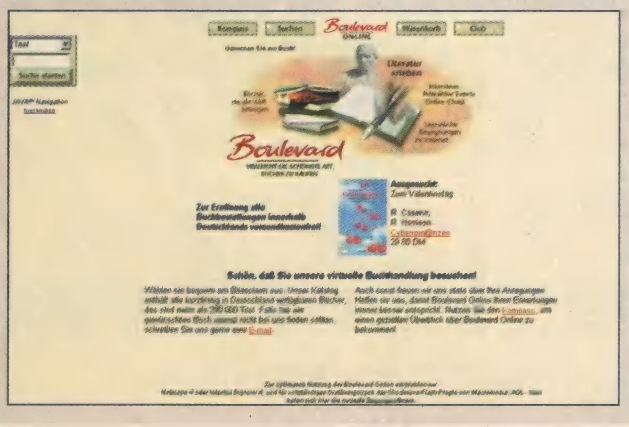
Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

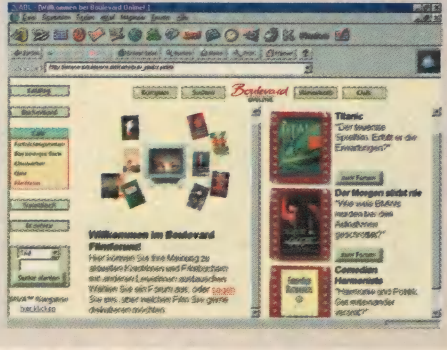
Wenig königliches Angebot rund um die Produkte des deutschen Distributors, optimiert für 800 x 600 Pixel und 256 Farben

BOULEVARD ONLINE

http://www.boulevard.de/

Lust auf Lesen? Dann surfen Sie beim Bertelsmann Verlag goldrichtig: Umfangreiche Suchmöglichkeiten erleichtern das Stöbern nach dem Schmöker für jede Gelegenheit – in einer Variante wird sogar zunächst die Gemütslage des Besuchers und anschließend die passende Lektüre ermittelt. Für die Seriosität des Verfahrens (über Symbole) wollen wir indessen nicht bürgen, vielmehr scheint man auf diesem Wege ein paar Ladenhüter an den Mann bzw. die Frau bringen zu wollen. Ein weiterer Bereich stellt Bücher vor, die sich besonders gut für auserlesene Sammlungen oder aber als Präsent eignen.
Dazu darf man sich an einem literarischen Quiz beteiligen, via Chat und über diverse Foren mit anderen Leseratten fachsimpeln oder gar einen digitalen Ghostwriter mit dem Verfassen von Liebesbriefen beauftragen. Und natürlich hält das durchgehend recht stilvoll und übersichtlich präsentierte Angebot auch eine Möglichkeit zur (versandkostenfreien!) Online-Order bereit.
(Marco Marzinkowski)





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

Ergiebige Anlaufstelle für Bücherwürmer und Leseratten, unterstützt Internet Explorer 4.0, Netscape 4.0 sowie Shockwave

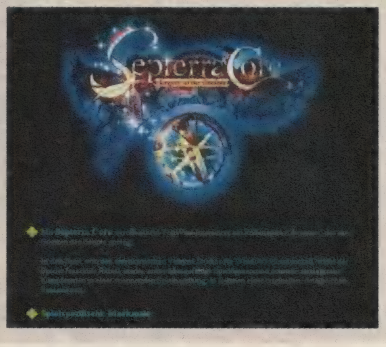
SEPTERRA CORE

http://www.septerracore.de

Für diesen Site zum titelgebenden Edel-Rolli aus den Valkyrie Studios zeichnet der deutsche Vertrieb TopWare Interactive verantwortlich. Auf grafisch ansprechenden Seiten werden die zehn aufrüstbaren Anime-Charaktere von der Skizze bis zum Plastikmodell samt Lebensgeschichte en détail vorgestellt. Außerdem erfährt man mehr über ihre siebenschalige Fantasy-Welt. Auf jeder Hülle dieser originellen Öko-Zwiebel hat sich nämlich ein anderes System entwickelt; als Kern fungiert ein mondgroßer Bio-Computer.
Wer mehr zur kommenden Konkurrenz für „Final Fantasy 7" erfahren möchte, der stöbert hier also richtig: Von der kompletten Story bis hin zu einer ganzen Batterie an (auf screenfüllendes Format vergrößerbaren) Fotos fehlt nichts Wesentliches.

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

Reich bebildertes Online-Preview zum kommenden Rollenspiel



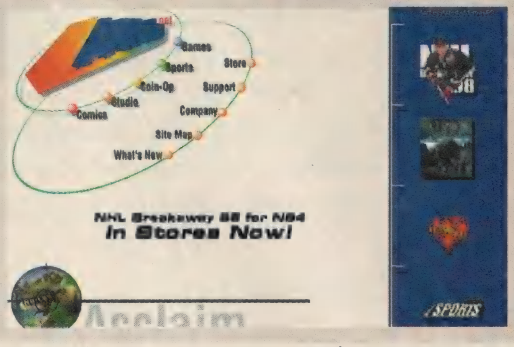
NEUES VON ACCLAIM

http://www.aklm.com

Die kürzlich renovierte Webpage des Spieleherstellers hält nun ein Firmenporträt, eine Download-Ecke, einen Bestellservice und Lösungshilfen zu aktuellen Produkten bereit. Außerdem gibt es Infos zu den anderen Aktivitäten der Amerikaner, also ihren Comic-Reihen (u.a. „Turok") oder ihren ersten Arcadeautomaten „Armageddon – The Gathering". Viel Information also, bloß optisch ist nach dem Umbau immer noch relativ wenig los.

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

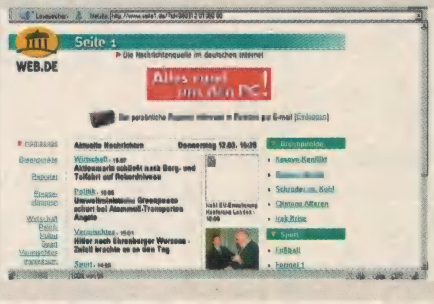
Dank Site-Map-Funktion komfortabel zu bedienende Company-Infos



SEITE 1

http://seite1.wed.de

Informationen satt verspricht dieser Online-Nachrichtendienst. Zu Themen wie Wirtschaft, Sport, Politik, Kultur usw. liefert der gut sortierte Service hochaktuelle Kurzmeldungen, Schlagzeilen und Nachrichten der Deutschen Presseagentur (DPA); wahlweise darf man sich alle Artikel über bestimmte Bereiche auch per Stichwort und Dauerauftrag als E-Mail zuschicken lassen.
Die insgesamt etwa 300 Texte sind zwar überwiegend in deutsch gehalten, aufgrund der Aktualität wird aber auch englisches Originalmaterial verwendet – bei den über 100 Bildern gibt es ohnehin keine Verständigungsprobleme. Unter dem Strich ein nützliches, wenn auch etwas trocken präsentiertes Angebot für alle, die kostenfrei auf dem laufenden bleiben wollen.



Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●●
Sprache: deutsch/englisch

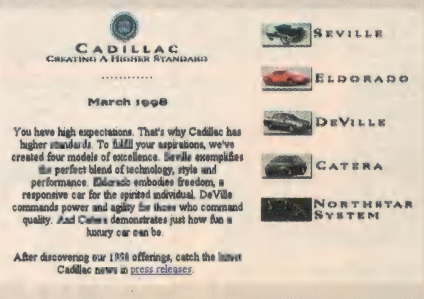
Aktueller Nachrichtendienst für Net-Surfer

DRRRIVIN

http://www.formel1.at

Pünktlich zum Auftakt der Formel1-Saison '98 fiel auch der Startschuß für dieses österreichische Online-Magazin. Hier finden Motorsportfans alles Wissenswerte zur Königsklasse in Wort und Bild: Plazierungen, Statements der Fahrer, Unfallberichte und Streckeninfos. Über die schick gestalteten Seiten lassen sich auch online Tickets für Rennen der laufenden Saison ordern.
Wer selbst nach einem Straßenboliden Ausschau hält, wird übrigens ebenfalls fündig. So gibt es Autotests, und der Gebrauchtwagenmarkt unserer alpenländischen Nachbarn wird durchleuchtet. Dazu kommt bebildertes und mit Links auf deren Homepages versehenes Material namhafter Automobilhersteller wie Ferrari oder Jaguar.





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

Schickes Automobilmagazin mit Datenbank zum F1-Zirkus

connect
Das Praxismagazin zur Kommunikation

Online Dien Jahres!

Produkt des Jahres '97

Heft 12/97

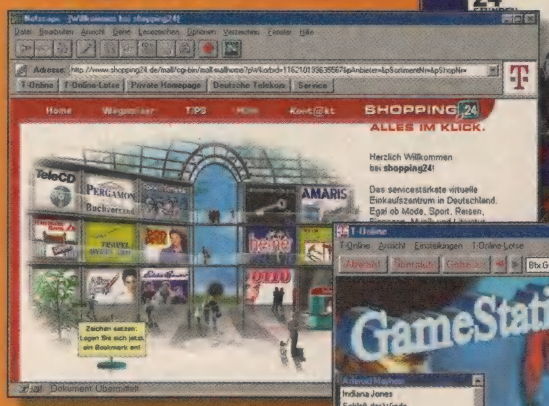


Weil... Rasanter

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!



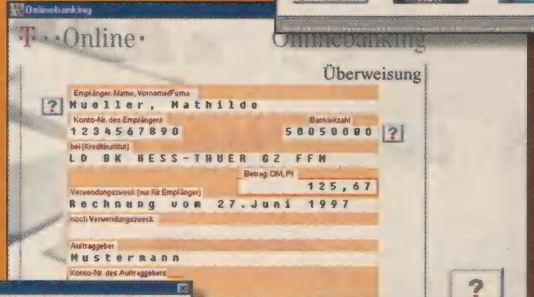
Weil... Komfortabler

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

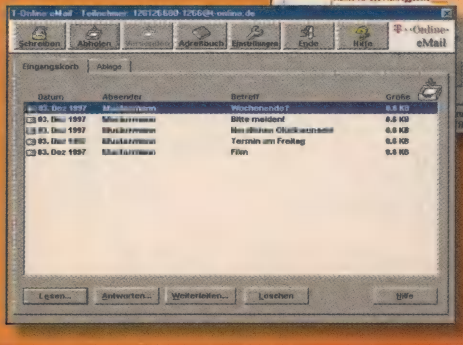


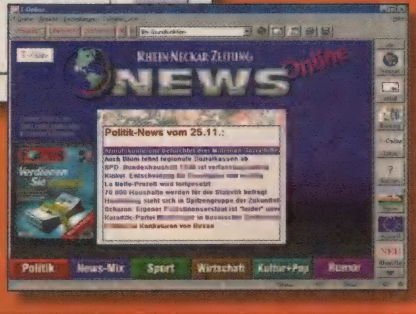
Weil... Vielfältiger

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!



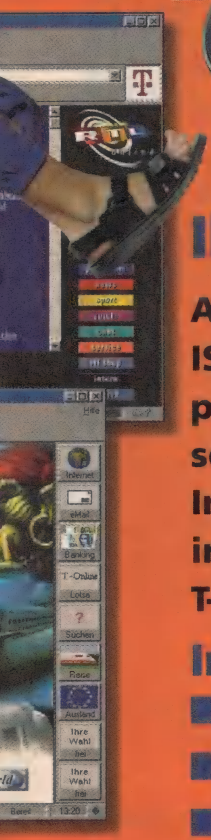


st des T-Online

Internet einfach und exklusiv.

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!**

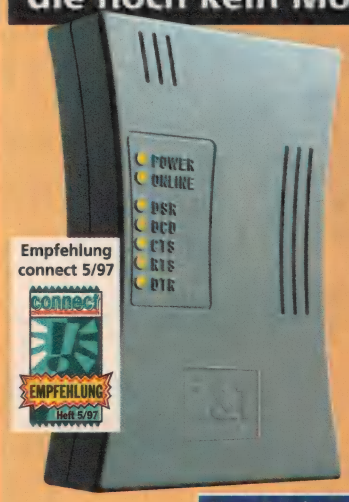
Neu! **Die T-Online-Software 2.0x, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!**

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 wollen 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 14.400 bit/s, Anrufbeantworterfunktion (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 höher
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

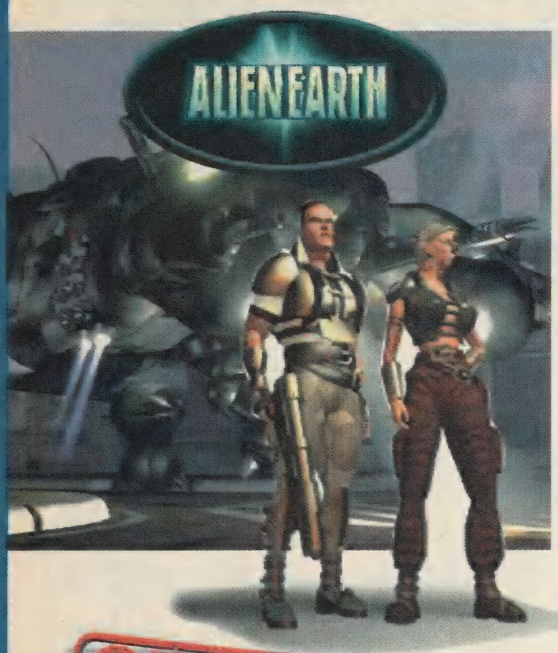
Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

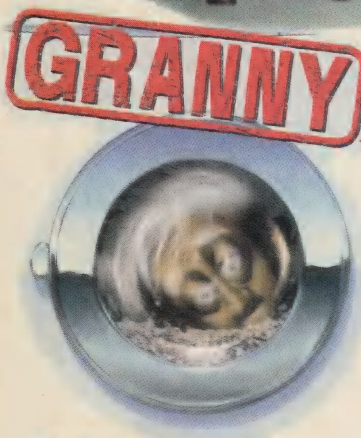
Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

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 Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 058 N





Gelöst

Alien Earth
Granny (Teil 2)

Fragen

Maniac Mansion
Die Stadt der verfluchten Seelen
S.P.Q.R.

Antworten

Constructor
Archibald Applebrook

Tips und Tricks

Balls of Steel
Blade Runner
F-22 Raptor
GTA
Heavy Gear
I-War
Jedi Knight:
Mysteries of the Sith
Monkey Island 3
Nightmare Creatures
Panzer General 3D
Seven Kingdoms
Starfleet Academy
Street Fighter Zero
TOCA
Twisted Metal 2
Uprising
Worms 2



Fragen

Die Stadt der verfluchten Seelen treibt Johannes Neubauer zur Verzweiflung. An der Stelle, bei der er seinen Feind wählen soll, entscheidet er sich für das Buch, woraufhin der Geist ihm aufträgt, eine Musikbox zu Max' Höhle zu bringen und eine Liebesnachricht in den Computer einzugeben. Nur, wo findet er die Musikbox?

Zwei kurze Fragen von Thomas Beckers: Welchen Code muß man in **Maniac Mansion 1** im Gefängnis eingeben und...

... wie setzt man in **S.P.Q.R.** die letzte Maschine in Gang, welche sich hinter der Tür befindet, die sich im Winter öffnen läßt?

Antworten

Da die Fragestellung zu **Archibald Applebrook** zugegebenermaßen nicht sonderlich präzise war, schickte uns Beate Lackner eine halbe Komplettlösung: In der Schwarzen Stadt bietet Archibald der Briefträgerin seine Hilfe an (1, 1,1,3,1,4,4,2). Den Brief öffnet er über der Dampfwolke am See und liest ihn durch. Im Wald spricht er mit Kurt (1,3,3,3,1) und versiegelt den Brief mit der Flüssigkeit, die am Baum herabtropft, bevor er ihn zum Chef in die Schwarze Stadt bringt (1,3,1...). Der Weg über den Felsen führt zur Bergkapelle. Archibald verspricht Wilhelm, der die Kapelle bewacht, ein Bier, wenn dieser die Zugbrücke herunterläßt (1,1,2,2,1). Er bekommt es in der Stadt bei der Zotteldame hinterm Tresen (2,2,2,2,2). Mit folgendem Dialog (1,1,1,1,2) verschafft sich Archibald Respekt bei Fritz (im Tonstudio). Die Kassette wird bei den Felsen und den hier schwebenden magnetischen Steinen gelöscht, bevor er sie Fritz zurückbringt. Nun liegt es an Archibald zu verhindern, daß der Vulkan geöffnet wird. In der Schwarzen Stadt fragt er Kurt über den Stöpsel der großen Maschine aus (2,3,1,1,4). Er beäugt den Riesenstöpsel ein weiteres Mal und spricht Kurt erneut darauf an. Der Chef mischt sich nun in die Unterhaltung ein (2,4,2,4,2,2,2). In der nun folgenden Schlußsequenz taut das Raumschiff allmählich auf.

Wie man bei **Constructor** Lauben errichtet, erklärt Stefan Lehmann. Zunächst baut man ein Sägewerk und danach je ein Haus der Klasse 1, um ein Zementwerk errichten zu können. Man schickt einen Arbeitstrupp hinein und wartet, bis die Meldung kommt „Sie haben genug Ressourcen". Nun wertet man Säge- und Zementwerk auf, erstellt eine Gerätefabrik und kann damit dann die begehrten Schuppen hochziehen.

http://www.cinetic.de/joker

Gelöst: Alien Earth

Generelle Hinweise
Da dieses Endzeitabenteuer zu einem nicht geringen Teil aus Echtzeitkämpfen besteht, steht **häufiges Speichern** ganz oben auf der Checkliste für erfolgreiche Alienjäger. Außerdem sollten erlegte Feinde immer sofort untersucht werden, da nur durch Beutestücke das Geld für die (dringend benötigte) bessere Ausrüstung hereinkommt. An manchen Stellen tauchen immer wieder neue Monster auf, was nicht nur der Heldenkasse, sondern auch den Waffenskills zugute kommt. Wird man im Kampf verwundet, sollte man nach Säubern des Areals einfach ruhig stehenbleiben, da sich Finn langsam regeneriert (1 Lebenspunkt alle 6 Sekunden), sofern er nicht vergiftet wurde. Dann muß entweder *sofort* ein Heiler aufgesucht oder der Spielstand neu geladen werden. Ach ja, daß jeder Gesprächspartner zu allen Stichpunkten **wiederholt** ausgequetscht wird, dürfte sich von selbst verstehen…

Welcome to the Jungle

Am Altar schnappt man sich **Obstteller** und **Gebetsteppich**, danach wandern auch der **Holzstab** und die **Klinge** ins Inventory. Aus letzteren wird eine provisorische **Hellebarde** gebastelt, die sich gut zum Erlegen der zahlreichen Würmer eignet. Bei den Sentinel-Pflanzen und größeren Gegnern sollte man sein Glück lieber mit den **Wurfkieseln** versuchen, die es weiter unten immer wieder zu finden gibt. Dort liegt auch ein **Brecheisen** herum – mitnehmen! Sobald Sie bewaffnet sind, können Sie Old Jack aus der Patsche helfen und die zwei Mini-Monster erledigen. Hier finden Sie auch ein Stück **Gummischlauch**. Begleiten Sie Jack nun zu seinem Baumhaus, klettern Sie jedoch noch nicht hinauf. Sammeln Sie statt dessen die überall verstreut liegenden **Glasflaschen** und **Stoffetzen** auf (wenn Sie weniger als drei davon im Inventory haben, erscheinen sofort irgendwo neue). Erlegen Sie alle verfügbaren Sentinel-Gewächse, und nehmen Sie deren **Blätter** an sich (wichtig!). Vergessen Sie auch das **Plüschkaninchen** in der Ruine sowie die halbleeren **Spraydosen** nicht.
Mit den Flaschen im Gepäck begeben Sie sich nun ganz nach Süden zu einer Liane, welche auf einen Baum führt. Old



Ab ins Bett: Jacks Hütte ist der erste verfügbare Speicherpunkt

Oben schrauben Sie mit Hilfe der Lappen den Deckel vom Benzintank, kombinieren den Gummischlauch mit einer Flasche und füllen diese mit Sprit. Jetzt nur noch den Fetzen Stoff hineinstecken, und fertig ist der **Molotow-Cocktail**. Diesen Vorgang wiederholt man mit allen Flaschen. Jetzt erkundet man das Gebiet weiter östlich, wo sich die Hütte von Sane Charlie befindet. Ihm gibt man den Stoffhasen und kann dafür den **Vogel** aus dem Käfig nehmen, der sich als **Plastiksprengstoff** entpuppt. Marschieren Sie nun zu Old Jack und klettern Sie in das Baumhaus hinauf. Von ihm erhält man ein **Feuerzeug**, außerdem ist er in der Lage, aus den Sentinel-Blättern ein **Gegengift** herzustellen. Ruhen Sie sich im Bett aus und speichern Sie das Spiel!

Das Ende des Raksha Lords

Sobald man die Hütte verlassen hat, erklingt ein Horn, und die Jagd auf den Spieler ist eröffnet. Wann immer Sie nun den Raksha erblicken, nehmen Sie die Beine in die Hand und verlassen den Screen. Nach kurzer Zeit können Sie meist wieder zurückkehren, da Ihr Gegner seinerseits nach Ihnen sucht. Mit der Brechstange wird jetzt der Verhau vom alten Kino im Norden entfernt, wo eine riesige Gottesanbeterin wartet. Doch keine Angst, ein schneller Wurf mit einem angezündeten Molli zerstört den Projektor und mit ihm die Illusion. Im Keller erhält man von Brock eine **Taschenlampe**, wenn Sie möchten, können Sie ihm als Gegenleistung den Obstteller überlassen. Jetzt ist es an der Zeit, abermals das Spiel zu speichern und mit möglichst vielen Gegengift-Flaschen im Rucksack die Minen im Nordosten zu betreten. Hier kämpft man sich durch zahllose Mini-Spinnen, die zu allem Überfluß auch noch giftig sind; also immer schön alle im Umkreis erlegen, um sich danach heilen und ausruhen zu können. Auf halbem Weg versperrt ein riesiges Netz den Weg, das mit einer Kombination aus Spraydose und Feuerzeug abgefackelt wird. Im nächsten Screen entzündet man wieder einen Molotow-Cocktail und grillt damit die Riesenspinne. Normalerweise sollte man ihre kleinen Geschwister damit ebenfalls erwischen, wenn nicht, ist wieder Handarbeit angesagt. Nun haben Sie auch den **Zünder** gefunden, mit dem Ihre kleine **Plastik-Bombe** komplett ist. Warten Sie, bis sich Finn regeneriert hat, und verlassen Sie die Mine (abspeichern!). Wenn Sie jetzt den Raksha Lord sehen, laufen Sie auf ihn zu und benutzen die Bombe mit ihm. Von seinen Überresten ist nur der **Kopf** zu gebrauchen, mit dem die Linse am Sicherheitstor überlistet wird. Weiter geht's in…



Erst mit „Köpfchen" kommt man durch die Sicherheitssperre

Die Wastelands

Reden Sie mit dem Widerstandskämpfer, und untersuchen Sie ihn, um seine **Pistole** zu erhalten. Die herumliegenden Leichen liefern noch zusätzliche Munition hierfür. Auf der rechten Seite führt ein kleiner Durchgang zu einem weiteren Speicherpunkt. In der gesamten Gegend wimmelt es von Scavengers, seien Sie also vorsichtig (speichern Sie regelmäßig). Betreten Sie an der Kreuzung das Haus rechts, wo Sie sich den Weg ins zweite Stockwerk freikämpfen. Der Herumtreiber im Computerraum hinterläßt Ihnen einen Notizblock mit **Zahlencode**. Verlassen Sie das Gebäude, und arbeiten Sie sich am Bunker des Colonels (ihn selbst

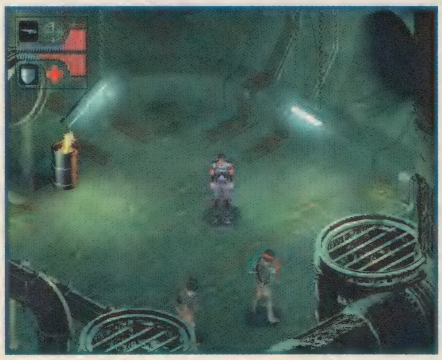
trifft man erst etwas später) vorbei nach links vor, bis Sie in ein Gebiet voller Rohre und gelbem Schleim gelangen. Einer der dortigen Scavengers trägt eine **Antenne** bei sich, die wie alles andere eingesteckt wird.
Weiter im Norden folgt man dem gelben Bach bis zu einer Stelle, an der die Holzplanken des Zauns höher sind als sonst. Hier findet das Brecheisen abermals Verwendung. Über die entstandene Brücke schleicht man zum Schutzraum (einer der Scavengers hinterläßt beim Ableben eine **Batterie**), in welchen man mittels der gefundenen Zahlenkombination gelangt. Neben einem Bett findet man hier eine **Shotgun**, **Gummihandschuhe** sowie die **Flak Armor**, welche sogleich mit dem Helden benutzt wird. Solchermaßen gerüstet, begibt man sich zurück auf die Straße und befriedet das Gebiet im Süden. Dort klettert man die Feuerleiter hoch und betritt das Gebäude. Im Stockwerk darüber finden sich in der Leiche des letzten Gegners der **Psionics Key** und in einer Kiste die sehr nützliche **Automatik-Pistole**.
Jetzt geht es zurück zum Bunker und weiter nach Norden, wo man sich das seltsame Schlüsselloch links der Sicherheitstür ansieht, bevor man das Areal wieder verläßt. Dank der Flak Armor läßt sich nun die Tür zum Bunker öffnen und der Colonel interviewen. Zeigen Sie ihm Ihren Psionics Key, und er hilft Ihnen, das doppelte Schloß der Panzertür zu öffnen. Schauen Sie sich in den dahinterliegenden Räumlichkeiten gut um, und nehmen Sie die **Kabelrolle** an sich. Im Kinderzimmer findet man in einer Spielkonsole die **CD-ROM** über Psi-Forschung, anschließend legt man in Block 4 mit Hilfe der Brechstange den Schacht frei und gelangt in...

Die Kanalisation

Rechts unten findet man Thorne, der einem nach einem ausführlichen Gespräch den „Meekness"-Spruch beibringt. Anschließend klettert man die Stufen wieder hinauf und betritt den Schacht im Norden. Unten angelangt, begutachtet man kurz den Generator, bevor man sich die **Zange** schnappt und weiter dem Gang folgt. Auf diesem Wege gelangen Sie zum Versteck der Dweller, von denen einer den Schlüssel für den Käfig bei sich trägt. Befreien Sie Sam, und folgen Sie ihr zum Generator. Welch glückliches Geschick, wir haben doch tatsächlich genau die Werkzeuge, die ihr zur Reparatur fehlen (Zange, Handschuhe, Draht). Wenn man ihr immer brav hinterherläuft, schleust sie einen schnurstracks an der zuvor unpassierbaren Wache vorbei. Willkommen...

Beim Widerstand

Die einzelnen Etagen werden im folgenden von 0 (Oberfläche) bis 4 durchnumeriert. Um zu schlafen, reden Sie mit Boris, dem Barkeeper, der für 15 Credits Zimmer vermietet. Auf Level 3 befinden sich Shannons Waffenladen, Harrys Second-Hand-Shop und das Hospital mit Heilerin Rumiko, die einem weitere Spells beibringen kann. Folgen Sie Sam zunächst nach Level 2, wo Sie Karl, dem Anführer, vorgestellt werden. Verkaufen Sie im Anschluß allen unbrauchbaren Müll (nicht die Antenne oder Batterie) an Harry, decken Sie sich bei Shannon mit Waffen ein, und mieten Sie ein Bett für die Nacht (abspeichern). Jetzt ist es Zeit für den ersten Auftrag, den man in einem Gespräch mit Karl erhält (das Mission Briefing läßt sich im Inventory jederzeit abrufen).



Scavengers sind vorzügliches Kanonenfutter und eine sichere Einnahmequelle

Mission 1:
Auf Etage 1 läuft man unaufhörlich nach rechts, an der Wache vorbei und öffnet die zweite Tür auf der linken Seite (Aufschrift „To Checkpoint One"). Beim Weg durch die Tunnels trifft man auf viele Scavengers, die immer wieder auftauchen und hervorragend zum Üben und Geldscheffeln geeignet sind. Im letzten Raum liegt die Leiche eines Widerstandsmitglieds, die ein **Funkgerät** enthält. Im Moment sollte man noch NICHT die Leiter am linken Bildschirmrand hochklettern, da oben weitaus gefährlichere Gegner lauern. Statt dessen kehrt man zu Karl zurück und überbringt ihm das Funkgerät.

Mission 2:
Auf Level 4 kämpfen Sie sich nach Osten vor und händigen Roscoe die Waffenladung aus. Raksha-Waffen, die Sie im weiteren Verlauf des Spieles finden, können ihm zum Umbau gebracht werden, woraufhin sie im normalen Waffenladen erhältlich sind. Wenn Sie ihm die CD-ROM zeigen, verweist er Sie an Tamara und rückt bei nochmaligem Nachfragen auch den erforderlichen **Passierschein** heraus. Dieser wird auf Level 1 sofort an der Wache ausprobiert, welche Sie nun zu Tamara vorläßt. Leider ist die Gute sehr beschäftigt, also kehren Sie am besten zu Karl zurück, der Sie zum Erfolg Ihrer Mission beglückwünscht.
Die Bombe 1:
Ihn fragt man über die Funkverbindungen und anschließend die Bombe aus, woraufhin man sich wieder zu Roscoe begibt. Dieser benötigt eine digitale Uhr, eine Batterie sowie natürlich Sprengstoff. Die letzten beiden Zutaten übergibt man ihm (**TNT** erhält man von Shannon) und macht sich wieder auf den Weg.
Mission 3:
Von Karl holt man sich seinen nächsten Auftrag, für den man allerdings dringend die Assault Rifle besitzen sollte – falls nicht: Fröhliches Jagen! Bei dieser Mission benutzt man erstmals das Teleportersystem an der Oberfläche. Also nichts wie hinaufgestiegen und den entsprechenden Code (blau, gelb, grün, grün) eingegeben. Am Zielpunkt erledigt man die Raksha-Wachen und -Arbeiter, fischt die erste **Alien-Waffe** aus einem Container und



Das „Head Control Band" liegt unsichtbar unter dem Operationstisch

untersucht die Schalttafel für die große Teleporter-Einrichtung rechts. Nach vollbrachter Tat beamt man sich ins Hauptquartier zurück (gelb, gelb, blau, blau) und berichtet Karl von seiner Entdeckung.
Mission 4:
Per Teleporter geht es zum nächsten Einsatzort (rot, blau, blau, grün) und von dort aus über die Stufen rechts in das Gebäude. Der erste erlegte Raksha im Haus

trägt eine weitere **Alien-Waffe** bei sich, weiter rechts findet sich (neben Zeichen eines Kampfes) noch ein **Betäubungsgewehr**. Mit der Antenne erreichen Sie schließlich das piepende **Kontrollband**, welches sich unter dem Operationstisch versteckt. Damit wäre auch dieses Missionsziel erfüllt, und Sie können sich auf den Heimweg machen.

Mission 5:

Als nächstes steht die Rettung von Doc Sawbones auf dem Programm. Da hierzu *unbedingt* mehr Feuerkraft vonnöten ist, besucht man spätestens jetzt Roscoe und vertraut ihm die gefundenen Alien-Wummen an. Zusätzlich zur „Alien Security Weapon" kann auch eine bessere Panzerung nicht schaden (beides erhältlich bei Shannon, das nötige Kleingeld vorausgesetzt). Per Teleporter (gelb, gelb, grün, blau) saust man ins neue Zielgebiet. Nach einigen Alien Guards trifft man verstärkt auf Alien Soldiers, die einem das Leben reichlich schwer machen, aber dafür auch eine nette neue **Waffe** hinterlassen. Nach einem Gespräch mit dem Doktor beginnt die kurze, aber durch zwei Soldiers erschwerte Flucht zurück zum Teleporter. Auf Anweisung von Karl stattet man Doc Sawbones im Krankenhaus einen Besuch ab und läßt sich das Kontrollband aufsetzen. Damit ist es (manchmal) möglich, sich unbehelligt unter die Raksha zu mischen – solange man keinen Kampf beginnt, versteht sich! Auf die bekannte Art und Weise besorgt man sich jetzt das neue Alien-Gewehr sowie eine möglichst gute Körperrüstung.

Mission 6:

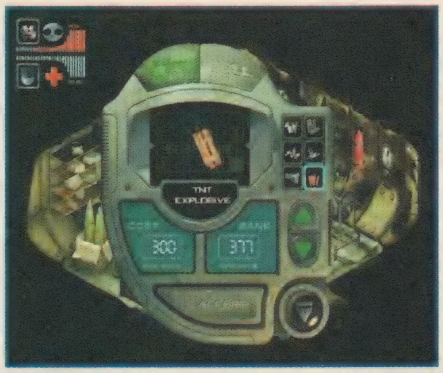
Um Ihre Überlebenschancen zu wahren, sollten Sie alle Außerirdischen ignorieren, es sei denn, diese attackieren als erste. Nach Verlassen des Beam-o-mats (rot, blau, blau, grün) wandern Sie zuerst nach rechts, dann nach oben und links in die Bar. Ein ausgedehntes Gespräch mit Spionin Andy folgt, in dessen Verlauf sie ein Comm Center erwähnt und Ihnen einen **Info-Chip** übergibt. Diesen bringen Sie zu Karl, der von seinem Plan erzählt, die Kommunikationszentrale mittels einer Bombe auszuschalten.

Die Bombe 2:

Bei Harry gibt es mittlerweile eine **Digitaluhr** im Angebot (Bombe erwähnen), außerdem ersteht man noch eine Zange. Mit dem Zeiteisen unter dem Arm stolziert man zu Roscoe, der damit die **Bombe** komplettiert, welche man umgehend Karl unter die Nase hält. Von ihm erhält man den Auftrag, die Zentrale der Außerirdischen in die Luft zu jagen.

Mission 7:

Jetzt wird es richtig hart: Teleportieren Sie sich zum Einsatzort (grün, rot, rot, rot),



Bei Harry gibt es die Uhr, bei Shannon das TNT

und wenden Sie sich zunächst nach links. Inspizieren Sie in einer Seitengasse die Tür zum Rakes Club und kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück. Weiter rechts warten einige knallharte Kämpfe, welche wieder durch eine neue Waffe belohnt werden. Am besten kehren Sie mit dieser **Monsterkanone** nochmals ins Hauptquartier zurück und rüsten Ihre Skillpunkte in ungefährlicheren Gegenden auf. Wenn Sie sich stark genug fühlen, setzen Sie Ihren Weg an der Stelle fort, wo Sie die Waffe gefunden haben. Weiter im Osten betreten Sie eine große Silbertür, wo die Schergen schon ungeduldig warten. Mit Psi Shield sollten Sie Ihre Rüstklasse auf das Maximum erhöhen, bevor Sie auf die zwei riesigen Wächter losgehen. Erledigen Sie dann erst die kleineren Soldaten, und durchsuchen Sie sie anschließend nach Munition. Etwas nördlich befestigen Sie den Sprengsatz an der mittleren Schaltkonsole – jetzt aber nichts wie weg! Nach der Explosion kehrt man gemütlich zum HQ zurück und nimmt den nächsten Auftrag entgegen.

Mission 8:

Nachdem Tamara nun entlastet ist, unterhält man sich mit ihr und läßt sich die CD vorspielen. Sodann reist man per Teleporter wieder zum Rakes Club und sorgt in der Bar für Ruhe. Im Hinterzimmer findet man den **Ausweis** eines Sklaven, welcher Zugang zur West Street gewährt. Diesen zeigt man Karl, der einen zwecks näherer Information an einen Oberflächenbewohner verweist. Also wieder einmal ab zu Andy! Nach einer Unterredung benutzt man die ID-Karte am Lesegerät in der Nähe des glühenden Zauns, um ihn zu deaktivieren. Am Raksha Lord schleicht man sich möglichst unerkannt

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,
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren

vorbei und hinein in das Gebäude, dort weiter nach rechts und die Treppe hinab. Ganz links arbeitet man sich mit der Zange durch den Maschendraht und bedient das Kontrollpult dahinter, um die Aufzüge mit Strom zu versorgen.
Mit dem linken geht es ins 7. Stockwerk, dort nach rechts und durch die zweite Tür zur Linken. In der mittleren Schublade des Aktenschranks rechts findet man einen **Schraubenzieher**. Mit diesem schraubt man am Aufzug herum und kann daraufhin bis in den 13. Stock vorstoßen. Öffnen Sie einen der großen Schränke oben links, und untersuchen Sie die Leiche darin, um in den Besitz eines **Virus-Pfeils** zu gelangen. Weiter rechts oben benutzen Sie den Bücherstapel in der Nähe der verschlossenen Tür, um diese per Knopfdruck öffnen zu können. Dahinter warten in einem Safe **Labordaten** auf einen Finder, und Sie können sich zufrieden zurückziehen (das Kraftfeld wird wieder mit der ID-Karte deaktiviert).
Die Fundstücke werden zuerst Karl vorgelegt, danach schleppt man den Viren-Dart zu Roscoe. Auch das **Betäubungsgewehr** drückt man ihm in die Hand, woraufhin er es geladen zurückgibt. Dieses zeigt man Karl und sucht hernach abermals Andy auf. Die schickt einen postwendend zu ihm zurück, und er gibt einem prompt den Auftrag, die Alien Queen aus dem Verkehr zu ziehen. Jetzt steigt die Party: Waffen, Munition, Rüstung – das beste ist gerade gut genug! Gleich nach dem Beamen (blau, rot, blau, gelb) wird man von zwei Raksha Lords überfallen, auf dem Weg zur Brutzentrale folgen noch etliche Feinde mehr. Dort wird auch vor den (teils neu auftauchenden) Alien-Eiern nicht haltgemacht, bevor weiter links noch zwei Alien Lords sowie eine große Wache auf ihre Plasmadusche warten. Neben der **Kanone des Raksha Lords** (yeah!) findet man hier den **Schlüssel für den Teleporter** in der Lagerhalle (Mission 3). Jetzt wird noch einmal gespeichert, durchgeladen und geheilt, denn nach dieser Verschnaufpause benutzt man den Teleporterschlüssel im Lagerhaus und beamt sich auf…

Das Mutterschiff

Zunächst pirscht man nach links oben, die Treppe hinunter und durch das Tor nach rechts. Von hier aus schlägt man sich weiter nach rechts durch, an einer seltsam beschrifteten Tür und der Plasma-Selbstschußanlage vorbei, bis zu einem Hebel, den man selbstverständlich umlegt. Jetzt läßt sich die Tür mit den merkwürdigen Symbolen öffnen, was zur Entdeckung weiterer Hieroglyphen (nebst einem Schußwechsel) führt. Jetzt kehrt man zum Start zurück und besteigt den Aufzug.
Eine Spur der Vernichtung hinter sich herziehend, gelangt man an eine Konsole mit zwei Pfeilen, welche so lange benutzt werden, bis das abgebildete Symbol dem auf der linken Tür im Hieroglyphenraum entspricht. Diese läßt sich jetzt öffnen, also nichts wie zurück dorthin. Eine kurze Teleporterreise, mehrere geplättete Aliens und viele zerstörte Monitore später ist man stolzer Besitzer eines **gelben Schlüssels**. Das gleiche in **rot** und **blau** gilt für die zweite und dritte Tür.
Haben Sie alle Gemetzel überstanden? Gut, begeben Sie sich mit den drei Schlüsseln nochmals in den Raum mit der Kontrollkonsole, von dort aus nach links und die Treppe hinunter. Weiter oben rechts befindet sich das gesuchte mehrfarbige Schloß an der Wand und gibt einen Teleporter frei. Es folgt der stufenweise schlimmer werdende Showdown, also noch einmal tief Luft geholt und hinein in den Teleporter! Die ersten Widersacher sind noch relativ leicht zu besiegen. Nach einem weiteren Beamvorgang folgen jedoch Alien Guards und Soldiers, die mit Sicherheit mehr Schaden anrichten. Ist



Im Alienschiff kann nicht mehr abgespeichert werden

dieser vollständig verheilt, betritt man den Raum zur Rechten, wo möglichst schnell zwei große Wachen geplättet werden müssen – der Leibwächter der Königin ist bereits im Anrollen (Vorsicht, explodiert zuletzt!). Durch die Tür rechts gelangt man schließlich in die „Gemächer" der Königin. Zwei Drohnen und einen Lord gilt es zu erledigen, bevor man das Pfeilgewehr mit der Alien Queen benutzt. Danach ist sie verwundbar und wird unter Dauerbeschuß genommen. Sobald sie das Zeitliche segnet, flüchtet man so schnell wie möglich nach links und durch die Ausstiegsluke in Sicherheit. Nehmen Sie auf keinen Fall den Weg, auf dem Sie hereingekommen sind, sonst werden Sie mitgegrillt. So aber können Sie sich zurücklehnen und das Feuerwerk genießen!

Lösung Granny 2. Teil

Wie versprochen, führen wir die verrückte Alte abermals durch Abgründe des Schwachsinns und über Berge voller unlogischer Rätsel. Wie gehabt, werden die Locations gegen den Uhrzeigersinn, ausgehend von Grannys Häuschen, mit den Buchstaben A bis E bezeichnet. Für die genauen Ortsbeschreibungen ziehen Sie bitte die letzte Ausgabe zu Rate, und wie immer gilt: Lieber zehnmal zu oft als einmal zu wenig speichern!

C: Rohrpost ahoi!

Den Screen unten rechts verlassen, dann noch mal unten rechts und anschließend nach oben rechts. Auf der Karte begibt man sich zu **C3**, wo man einen einzelnen Schritt nach vorne macht (auf den „Exit-Cursor" klicken). Die zweite (rote) Tür auf der rechten Seite führt Omi in eine Mischung aus Werkstatt und Labor. Nach einem Quätscherchen mit dem Professor folgt ein Klick auf den roten Griff und auf Wunsch noch einer auf die kleine Box direkt darüber. Nun das Ende des transparenten Rohres zur Öffnung der Maschine ziehen (rechts unter dem Ausgang des Luftschlauches). Legen Sie Ihre runde, grüne Kreatur auf das braune Fließband und warten Sie, bis der Professor das Weite sucht. Oberhalb des Zylinderventils findet sich daraufhin eine **Pfeife**. Benutzen Sie den Ausgang durch den Schrank, gehen sie einen Schritt zurück und verlassen den Abschnitt durch die erste Tür links. Auf der Karte fliegt man daraufhin nach…



Noch sind Herr und Hund wohlauf...

D: Das feindliche Hauptquartier

In D2 geraten nach einem beherzten Klick auf den Schalter zur Linken die Dinge in Bewegung – und zwar richtig! Als nächstes auf die grünen Läden klicken, und nacheinander jede Hälfte nochmals aktivieren. Zwei der drei dreieckigen Fenster rechts werden ebenfalls angeklickt, und nun sind vier grüne Kolben (hier a bis d genannt) zu sehen, von denen a einmal, c zweimal und d dreimal gedrückt wird. Eine neue Tür öffnet sich, hinter der ein Aufseher einen Monitor überwacht und eine Maus in einer Röhre hin- und herläuft. Benutzen Sie die Schalttafel rechts, und ziehen Sie das schwarze Kabel zu ihr hinüber, was den Aufseher aus dem Weg räumt. Links des Monitors befinden sich zwei Schalter. Ein Druck auf den rechten schränkt den Bewegungsdrang der umtriebigen **Maus** drastisch ein – sie wird eingefroren. Sammeln Sie sie ein und schubsen Sie Granny durch die Tür in den Umkleideraum. Ziehen Sie die Staubsaugerdüse auf die goldenen Schuhe der Stripperin. Ein Klick auf den linken Kleiderständer läßt diesen herumwirbeln. Halten Sie Ihre Maus (auch die aus dem Inventory) einsatzbereit: Sobald die Entkleidungskünstlerin hinter dem Duschvorhang verschwindet, wird der gefrorene Kleinnager per Mausklick in die Dusche befördert und SCHNELL der Staubsaugerschlauch hochgezogen. Jetzt nichts wie die **Kleider** eingesammelt und raus! An dieser Stelle auf jeden Fall noch einmal abspeichern! Im Kontrollraum drückt man nun den linken Schalter und rast (so schnell die morschen Knochen es gestatten) durch den Ausgang unten links. Der folgende Abschnitt läßt sich am besten mit den Cursortasten bewältigen. Versuchen Sie, den Einkaufswagen in das Rad krachen zu lassen. Sind die Gegner aus dem Weg geräumt, kann die fidele Großmutter den stehenden Einkaufswagen und das Rad überklettern. Der Lohn der Mühe ist das **Unterteil eines Hanggleiters**.



Das Karnickel macht seinem Namen alle Ehre und ergreift das Hasenpanier

Durch die Haupttür kehrt man zur Plattform mit den Läden zurück. Klicken Sie auf das rotierende Objekt, und ab geht's in einen „elektrisierten" Raum. Versuchen Sie, den Laserraum zu betreten – tja, das haben Sie davon! An der Wand sehen Sie drei Regler. Ein zweifacher Klick auf den mittleren läßt Granny den Raum betreten, allerdings wird sie dabei unsichtbar! Zur Rechten befinden sich 3 Paare von Transistoren. Klicken Sie auf das mittlere Transistorenpärchen und schnell auf die Drähte, woraufhin sich ein neuer Ausgang öffnet. Im Hauptquartier des Kaninchens interessieren insbesondere die Kaugummi- sowie die Candymaschine. Kombinieren Sie Trillerpfeife und das Horn in Ihrem Inventar, und benutzen Sie dieses Kleinod fragiler Klangtüftelei mit der Kaugummimaschine. Zurück im elektrischen Raum schnappt man sich die stinkende **Zigarre**.
Untersuchen Sie den runden Hauseingang und dann die eckige Falltür. Kaum sind Sie drin, ist der Karnickelmann weg. Sehen Sie sich ein wenig um und klicken Sie auf den **Gummischrubber**. Nach einigem Theater ziehen Sie die Spritzdüse des Wasserhahns in das Schlammbad hinunter, was den Wischmop zutage fördert. Zur Abwechslung geht's jetzt aufs Trampolin. In der Luft greift Omi nach den Ringen, ein schöner Salto befördert sie auf das Trainingsfahrrad. Bei näherer Untersuchung des Rads öffnet sich der Weg in einen roten „Vakuum-Raum" . Hier drückt man ein Auge zu (das rote an der Rückwand), und nachdem Sie noch den Hebel unter dem grünen Kasten gezogen haben, steht die Maschinerie still. Rechts neben dem rechteckigen

AMIGA
Restbestände superbillig!
AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96
(ab 10 Heften beide Cheat Disks inklusive)



DM 5.–* pro Heft

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

DM 5.–* pro Stück



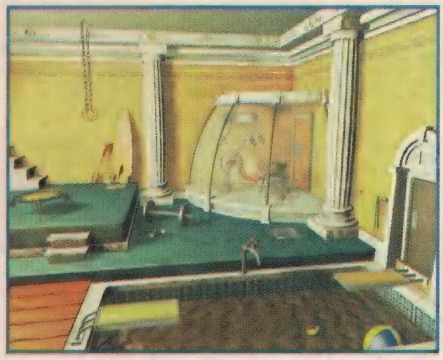


* plus Versandkosten DM 6,50

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



Im Trainingsraum kann die sportliche Alte zeigen, was sie draufhat

Hauptaggregat wird das Handrad gedreht und im Anschluß die runde Luke links neben der grünen Box geschlossen. Nehmen Sie Platz auf dem Stuhl in der linken unteren Ecke, und Granny schnallt sich an. Es folgen Linksklicks auf die offene Luke in der Mitte der Decke sowie auf den grauen Knopf rechts oben neben der Maschine. Danach wird (möglichst schnell!) wieder der Sessel beklickt. Wenn der Raum zu wabern anfängt, verirrt sich automatisch ein **Generalschlüssel** ins Inventory.
Auf die Karte gelangt man durch den Ausgang rechts unten, dann Mitte links, Mitte unten, wieder Mitte links und noch einmal Mitte links. Nun begibt man sich nach…

A: Der Diamant

Im Raum mit den zwei bewußtlosen Wachen säubert man den schmutzigen Spiegel mit dem Schrubber, benutzt anschließend den grauen Griff des Safes und erhält als kleine Rentenaufbesserung einen funkelnden **Diamanten**. Durch den mittleren unteren Ausgang und hernach den rechten oberen gelangt Granny wieder zur Karte und begibt sich dort nach…

E: Crash an der Börse

Wenn der Baum bei E2 gähnt, eröffnet sich Granny durch einen Klick auf seinen offenen Mund flugs einen weiteren Raum, wo sie sich sogleich an Tisch und Stuhl zu schaffen macht. Danach wird noch eben das von der Decke herabhängende Seil nach links gezogen, was abermals den Weg in einen neuen Screen freigibt. Dort findet die stinkende Zigarre auf dem Stuhl Verwendung und bringt unserer rüstigen Rentnerin ein **langes Blatt Papier** ein. Jetzt geht es zurück zum müden Baum (unten rechts, Mitte rechts) und von hier aus per Skateboard wieder zur Waldkreuzung. Ziehen Sie am Baum direkt hinter Omi senkrecht nach oben, was die Alte in das Handelskontor des Kaninchens führt. Hier wird allerlei betatscht (Pult) und zerstört (großer Monitor), bevor man im Inventory den Diamant mit dem Spiegel zu einer Diamanten-Illusion kombiniert. Diese erhält der Aktienschieber im weißen Hemd, was uns die **explodierenden Kisten** direkt vor ihm einbringt. Nachdem somit wieder ein paar wackere Handelsleute ruiniert sind, marschiert man erhobenen Hauptes nach…

D: Von Tunneln und Toastern

Von D1 und dem unheimlichen Wald aus hüpft unsere Heldin weiter nach rechts unten. Hier wird die Axt im Kopf des Schlafenden durch die Traum-Pille ersetzt, bevor man die Gegend durch den Ausgang links unten wieder verläßt. Die folgenden Aktionen müssen möglichst schnell ausgeführt werden (sobald es der Cursor erlaubt): Nach einem Klick auf die obere rechte Ecke taucht Granny am Ende eines halbrunden Tunnels auf. Ein Klick auf sie – sie duckt sich. Ein Klick in die Nähe der Ecke rechts unten – sie wieselt dorthin. Sofort, wenn der Wäschewagen neben ihr zum Stillstand kommt, wird er geentert. Der herumstochernden Wäscherin entgeht man durch zwei kurze Klicks links bzw. rechts von Granny, und schon ist auch dieser Engpaß gemeistert. Am Ziel angekommen, begutachtet man den weißen Knochen auf der Vitrine und kann daraufhin den herabgelassenen Korb erreichen. Untersucht man diesen näher, findet sich eine Handgranate, welche auch gleich zum Einsatz kommt. Die Baseballkappe gehört auf den Kopf des Explosionsopfers, und Grannys altes Schnapsglas wird mit dem Krug auf dem Tisch benutzt. Danach werden so lange die Beine des Schergen und anschließend sein Stuhl beklickt, bis Omi sich setzt und schließlich auch die **Unterhosen** eingesackt hat.
Nun besieht sie sich das Dartboard und drückt (von innen nach außen) die Farben gelb, blau und braun (das Feld zwischen blau und rot bzw. schwarz und grün). Jetzt verläßt man den Screen (rechts unten) und gelangt durch einen Klick auf die Mikrowelle in einen Raum, wo der Kopf der Schnecke, ihr Haus und schließlich der Bauarbeiter mit dem Preßlufthammer untersucht werden. Bevor man den neuen Ausgang oberhalb der Strickleiter wählt, verstaut Granny noch schnell den **Pilz** in ihrem BH. Mit dem Brecheisen wird der Keil am Boden hochgewuchtet und anschließend zur Rampe umfunktioniert, auf die der Toaster (Klick für Klick) befördert wird. In diesen wandern die zwei Insekten, welche in geröstetem Zustand wieder herausgeschossen werden. Benutzt man den Jack-in-the-Box mit der schwarzen Kiste, steht Melanie auf, wird aber sogleich mit der Unterhose hypnotisiert. Eine nähere Untersuchung des geöffneten Schranks fördert das **Familienalbum** zutage. Nun wird nur noch die rotierende Scheibe nach links gezogen, bevor man zur Karte und Grannys Villa zurückkehren kann (links unten, rechts oben, rechts oben, Mitte oben, unten links, unten Mitte, oben rechts).
Und wie es dort weitergeht, erfahren Sie nächsten Monat im dritten und letzten Teil unserer Mammutlösung…



Mit Granny ist der Schwarze Freitag vorprogrammiert

Tips und Tricks

Balls of Steel

Diese Cheatereien hat Detlef Rottke für uns ausgegraben. Vor Eingabe der Codes muß die **Druck-Taste** gedrückt werden (wie sinnig!).

FREAKSHOW	Extraball
TRIPLETS	Dreierball
WARP CORE	Powerball
GRAND CANYON	Blocker ein/aus
MORLOCK	Zeit-Erhöhung
PITCHFORK	Punkteaddition
BUCKET	Kickbacks aufgeladen
COUCH POTATO	Video Mode ein
T-MINUS x	bestimmte Ziele

werden aktiviert (x: 1 bis 8)

Blade Runner

Marcel Nitz nennt die Schlüsselsituationen, die für das Erreichen einer bestimmten Endsequenz erforderlich sind.

1. Lucy & McCoy
– Koch Zuben darf nicht gekillt werden
– späteres Treffen in der Hysteria Hall sollte höflich sein
– nach Anruf von Lucy diese später beim Gebrauchtwagenhändler treffen

2. Dektora & McCoy
– Koch Zuben sollte nicht überleben
– Dektora sollte man später entkommen lassen
– nach Anruf von Dektora beim Gebrauchtwagenhändler treffen

Bei beiden Lösungswegen besteht die Alternative, sich doch zum Mondbus zu begeben. In diesem Fall stehen wieder zwei verschiedene Sequenzen zur Auswahl:

3. Abflug mit dem Mondbus
– Steel töten, Brennstäbe und DNA-Material übergeben

4. Blade Runner
– Steel und alle anderen töten

5. Einzelgänger
– man läßt Lucy oder Dektora töten
– Steel töten und allein flüchten

6. Steel & McCoy
– alle Replikanten aus dem Verkehr ziehen
– später Steel vor Sadiks Falle warnen
– Hündin Meggie aus großer Entfernung Hundeknochen zuwerfen

7. McCoy ohne Steel
– alle Replikanten aus dem Verkehr ziehen
– später Steel nicht vor Sadiks Falle warnen
– Hündin Meggie aus großer Entfernung Hundeknochen zuwerfen

F-22 Raptor

Nach einem Druck auf die „**T**"-Taste können folgende Nachrichten eingegeben werden:

IT'S NOT MY FAULT
Die Mission ist komplett

NEVER TELL ME THE ODDS
Man wird nicht getroffen

WE CAN REBUILD HIM
Beschädigungen reparieren

THERE CAN BE ONLY ONE
Unverwundbarkeit

I'LL BE BACK
Auffüllen der Munition

GTA

Dieser kleine Nachtrag stammt von Patrick Lipinski: Nach der Eingabe von **porkcharsui** kann man sich mit der Taste „c" den Speed und die Damage Rate anzeigen lassen. Außerdem wird nun auch noch die aktuelle Position eingeblendet. Wie die meisten schon gemerkt haben werden, funktioniert unser März-Cheat „itsantrum" für unendliche Leben nicht. Kein Wunder, richtig muß es heißen: **itstantrum**. Das Druckfehlerteufelchen wurde inzwischen übrigens eliminiert…

Heavy Gear

Hundert Gegner erledigt, und noch immer kein Ende in Sicht? Laut Markus Rist genügt bei **gedrückten Strg-, Alt- und Shift-Tasten** die Eingabe von „**CHECKMATEIN2**", um die aktuelle Mission (punktelos) zu überspringen!

Monkey Island 3

Probleme mit den Seekämpfen im dritten Kapitel? Marcel Nitz weiß Rat: Ein Druck auf **Shift-V** und dann **X**, schon landet man in Kapitel vier! Wer dagegen gleich den (eher mageren) Abspann sehen will, sollte die Tastenkombination **Shift-W** ausprobieren (diesen Cheat wird's wohl in jedem „Monkey Island" geben…)

I-War

Raumkapitäne jeder Couleur dürfen sich bei Oli Lang für diese Mogeleien bedanken. Im Player History Bildschirm gibt man „**darkgoat**" ein, und schon stehen die Cheats zur Verfügung. Es muß jeweils die **linke Shift-Taste** plus einer der folgenden Keys dazu gedrückt werden:

In der Player History:

0	alle Missionen direkt spielbar
=	Ausgang der Mission ändern

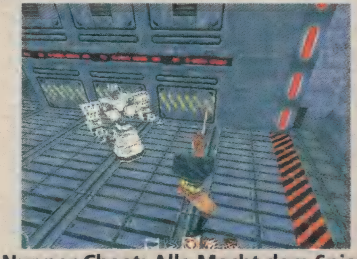
Im Spiel:

i	Unverwundbarkeit
W	Mission wird in jedem Fall gewonnen
8	in die Nähe des Feindschiffes springen
9	Fluggeschwindigkeit an die des Feindes anpassen
0	ausgewähltes Raumschiff explodieren lassen
P	PCX-Screenshot speichern unter PSG\RESOURCE\ART\SCREENS
M	laufende Ausgabe von Screenshots (Vorsicht, müllt die Festplatte rasend schnell voll!)

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Extra-Cheats zu einer Datadisk? Warum eigentlich nicht? Diese stammen jedenfalls von Paddy Schmidt, zuerst wird „**t**" eingegeben, dann der Code und schließlich mit der Enter-Taste bestätigt.

iamagod	die Macht
diediedie	alle Waffen
gimmestuff	alle Gegenstände
gameover	Level beenden
statuesque 1 bzw. **0**	Gegner einfrieren an/aus
trainme	Jedi-Level erhöhen
freebird	Flugmodus
boinga 1 bzw. **0**	God mode an/aus
trixie	volles Mana
cartograph	gesamte Map
gospeedgo 1 bzw. **0**	Slowmotion an/aus



Nur per Cheat: Alle Macht dem Spieler!

Panzer General 3D

Michael Ebner weiß, wie sich per Hex-Editor die Prestige-Punkte (und so die Einkaufsmöglichkeiten) verändern lassen. Dazu lädt man einen Spielstand in den Editor und ersetzt die Werte an den Offsets 2D8C und 2D8D beispielsweise durch **FF 77**.

Starfleet Academy

Zwar keine generellen Cheats, jedoch einige nette Schummeleien schickte uns Philipp Uhlenbruch zur digitalen Trekkie-Fahrschule:

1. Um in Mission 7 Photonentorpedos nachzuladen, gibt man nach dem ersten Kampf „******TIBERIUS**" (eventuell zweimal versuchen) ein, nähert sich der Sternenbasis auf Transporterreichweite und drückt „**i**".
2. In Omega 12-300 tippt man „**$PUNISH**" ein, um extra Photonen-Energie zu erhalten.
3. Um den Romulaner in der Nähe von Raven (Ende des Spiels) zu töten, gibt man „**MERCURY**" ein, bei Sherak in Smuggler Den funktioniert das gleiche mit „**$->ME!**".
4. Ein Extra-System findet man in Common Ground, wenn man von Tascoles nach Thaxius warpt.
5. In „Balance of Power" gibt man im Starbase-System „**KNAT ATTACK**" ein, um einen Extrakampf zu bekommen.

TOCA

Dieses Spiel scheint es unseren Lesern wirklich angetan zu haben, jedenfalls erhielten wir jetzt schon zum zweiten Mal einen Cheat-Nachtrag, diesmal von Alo Becker.

CMRAINUP	Himmel in Regenbogenfarben
CMUPSIDE	Screen-Kopfstand
GONGOGO	Zusatzfahrzeuge in der Garage

Uprising

Den letzten Nachtrag für diesmal liefert Markus Rist: Zusätzlich zu unseren Februar-Cheats existieren noch die folgenden Codes, die abermals in der Chatbox (mit „m" aktivieren) eingetippt werden.

SLICK	steht für CHUMP, DANGEROUS und TUFF zusammen
MO MONEY	100 Geldeinheiten
WAY MO MONEY	5.000 Geldeinheiten
NOLASERSOUND	Laser feuert jetzt geräuschlos (toll...)

Nightmare Creatures

Auch diese Betrügereien verriet uns Paddy Schmidt. Zuerst muß in jedem Fall der Levelauswahl-Cheat (EVERYWHERE) eingegeben werden, alle Cheats werden mit Enter bestätigt. Eventuell gilt die amerikanische Tastaturbelegung (Y=Z).

EVERYWHERE	Levelauswahl
BOULON	Munition/Leben
CHICO	weniger Monster
GU	Power Hits
BRONKO	als Monster spielen
DAVID	Combos aus
BLUR	Special Acid Effect
BES	Energieanzeige aus
MOBY	Begleitmusik ändern

Seven Kingdoms

Auch diese Cheats der letzten Ausgabe waren nicht ganz vollständig, Patrick Steger versorgte uns mit der kompletten Liste. Nach Eintippen von **!!!@@@###** sind folgende Eingaben erlaubt:

\	1000 Nahrung
;	Einwohnerzahl in der gewählten Stadt erhöhen
=	erhöht „Prayer"-Punkte beim gewählten „Seat of Power"
B	gewählte Struktur wird sofort fertiggestellt
C	1000 Credits
M	ganze Karte zeigen, Kontakt zu allen Königreichen
T	verbessert die Technologie
U	unsterblicher König
Z	beschleunigt Bau

Twisted Metal 2

Auch ein weniger überzeugendes Spiel verdient einige Cheats, deshalb hier die TM2-Special-Moves von Robert Kowalski:

links, oben, rechts	Eis
rechts, links, oben	Feuer
rechts, unten, links	Mine
links, unten, rechts	Rückschuß

Um das Bonusauto „Sweettooth" zu erhalten, gibt man im Fahrzeugmenü „**GLORIOUSICECREAM**" ein. Dieser Tip stammt von Jan Mayer.

Street Fighter Zero

Das beste Feature des Spiels, der **Team-Modus** (Ken und Ryu gegen CPU-Bison), wird freigeschaltet, nachdem man den Arcade-Modus mindestens auf Stufe 6 mit einem Charakter durchgespielt hat. Dabei darf man beliebig viele Continues in Anspruch nehmen, Hauptsache, man wechselt seinen Kämpfer nicht.

Worms 2

Keine Wurmkur ohne Cheats, diese sandte uns Richard Kowalski. Alle Cheats beginnen und enden mit der doppelten „x"-Taste (Multiplikation) auf dem Ziffernblock, werden direkt im Multiplayerspiel eingegeben und mit der Backspace-Taste bestätigt.

xxSUPERSHOPPERxx	Kisten mit Geheimwaffen
xxGODMODExx	Würmer sind unverwundbar, funktioniert nur nach einmaligem Durchspielen (!) von Worms 2

Weiter geht's mit den Codes von Tobias Piwek:

xxSUICIDEBOMBERxx	Kamikaze-Angriff wird zur Suizid-Bombe
xxHIGHJUMPxx	höhere Sprünge
xxBACKFLIPxx	Sprung rückwärts (2x Backspace)
xxREDBLOODxx	minimales Pixelblut bei Treffern



Der Super-Einkauf funktioniert mehrmals und auch in Höhlenleveln

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 9/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	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
Atlantis	4/98	Tip
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
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
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
Croc	4/98	Code
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	8/97	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 98	4/98	Cheats
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
Granny	4/98	Lösung
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
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	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 2	9/96	Cheats
Mass Destruction	3/98	Cheats
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
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Offensive	9/96	Codes
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Postal	2/98	Cheats
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Prisoner of Ice	4/98	Tip
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
Robinson's Requiem	4/98	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
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
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
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Stonekeep	4/96	Cheats
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	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
TOCA Touring Car Championship	4/98	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
Turok	4/98	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
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
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	12/95	Cheats
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

SPIELEN UNTER WINDOWS 98

Vor exakt einem Jahr hatten wir schon ein Special zu diesem Thema. Damals schwankte Microsoft noch zwischen den Namen „Memphis" und „Win 97", mittlerweile steht eine Beta des 98er-Betriebssystems zur Verfügung. Wagen Sie mit uns einen Blick durch die aktuellen Fenster.

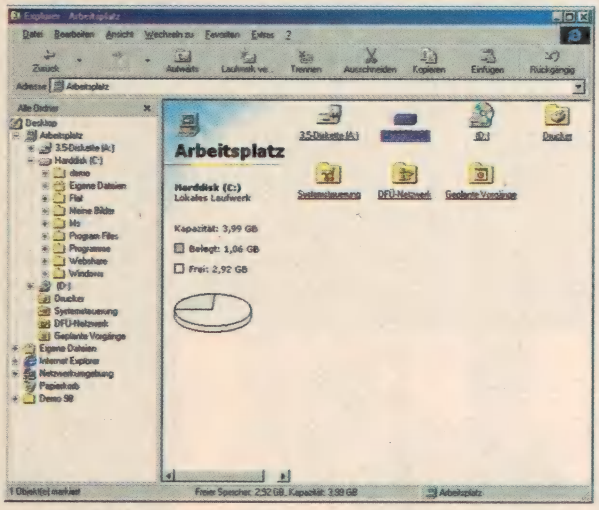
Microsoft Windows 98 Beta 3
Microsoft Internet Explorer

Alles neu macht nicht der Mai: Windows 98 soll laut Microsoft-Planung ab Juni in der Endversion erhältlich sein

Von Umsätzen und Ansprüchen

Knapp drei Jahre ist Windows 95 jetzt alt, eine kleine Ewigkeit in der Digital-Branche. Während dieser Zeit wurde das Betriebssystem **auf rund 77 Millionen Rechnern weltweit installiert**, zehn Millionen Exemplare verrichten allein in Deutschland ihren Dienst. Müssen wir jetzt alle umrüsten?
Nun, tatsächlich könnte eine Modernisierung gewiß nicht schaden: Die Zahl der Online-User ist in den vergangenen 36 Monaten gewaltig angestiegen, die CPUs wurden immer schneller, und heute übliche 3D-Beschleuniger waren anno 1995 wohl auch bloß der Techno-Elite ein Begriff. Um den gerade im Bereich der PC-Spiele rasant gewachsenen Anforderungen zu genügen, braucht es irgendwann halt mehr als ein schlichtes Update. Andererseits hat Win 98 zwar immer noch 16 Bit-Strukturen (schon wegen der Abwärtskompatibilität zu den Vorgängern), verspricht aber immerhin den Fall der Partitionierungsgrenze von 2 GB für Festplatten bei gleichzeitiger **Unterstützung von neuen Technologien wie AGP-Slots, USB, Digital Audio, DVD** und so weiter.

Was ist neu?

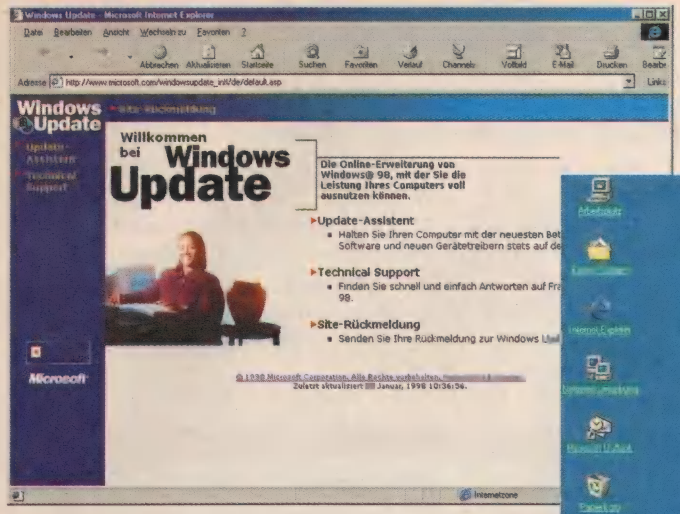


Standardmäßig erscheint der neue Arbeitsplatz im Browserlook des Microsoft Internet Explorers 4.0

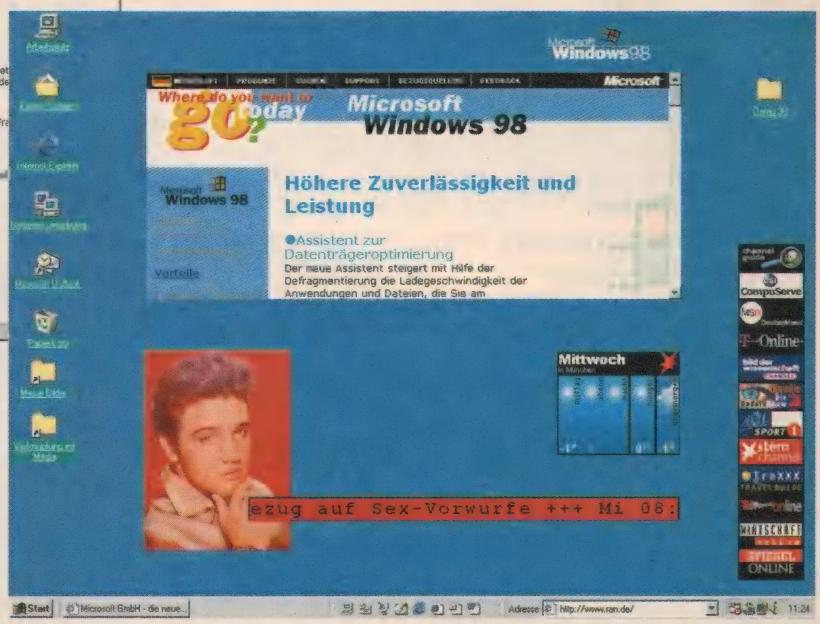
Was im Vergleich mit Windows 95 als erstes auffällt, ist **das neue Setup**. Sowohl für Windows 3.1 als auch für Win 95 wird es eine Upgrade-Möglichkeit auf die 98er-Variante geben, wobei die Hardwareerkennung jetzt gleich im Setup vorgenommen wird. Sehr praktisch und praktisch unverzichtbar ist dabei die **automatisch angelegte Notdiskette**. Sie wird sogar mit der Option ausgestattet, das vorhandene IDE- oder SCSI-CD-ROM-Laufwerk automatisch beim Booten einzurichten, so daß im Fall des Unglücksfalles die Installation von der Setup-CD erneut aufgerufen werden kann.
Ist das neue System erfolgreich installiert, wird der Benutzer mit einem **überarbeiteten Look** konfrontiert: Die Ordner und Verzeichnisse sind nun ganz im Stil des Internet Explorers 4.0 von Microsoft gehalten. Und selbstredend kann dieser Browser auf Wunsch integriert werden – daß er es nicht muß, ist dem Ausgang diverser Rechtsstreitigkeiten mit Mitbewerbern zu verdanken. Man muß sich auch nicht an das neue Outfit gewöhnen, denn auf Wunsch gibt es nach wie vor den vertrauten Desktop. Dessen ungeachtet dreht sich unter Windows 98 vieles um die **Internet-Integration**: Microsoft richtet eine spezielle Webseite ein, von der sich automatisch die neuesten Treiber für firmeneigene Hardware herunterladen und installieren lassen.
Weitere Innovationen betreffen die **Internationalisierung** (ab sofort läuft z.B. selbst ein portugiesisches „WinWord" klaglos auf deutschen Windows-Versionen) und **Tempogewinne bis zu 40 Prozent beim Laden von Applikationen** durch bessere Ausnutzung von temporärem Speicher.

Die wichtigsten Neuerungen

* verbessertes Setup mit Notdiskette inkl. CD-ROM Treiber
* neue Utilities wie Dr. Watson, Tuning-Assistent, Registrierungsscanner etc.
* Unterstützung für AGP-Grafikkarten, MDS, USB, Digital Audio, DVD, FAT32-Partitionen
* bis zu 40 Prozent Geschwindigkeitszuwachs beim Laden
* Internet-Integration auf Wunsch mit Internet Explorer 4.0
* 1.200 integrierte Treiber, Updates über spezielle Webseite
* optional neuer Desktop-Look im Browser-Stil
* internationale Applikationen werden unterstützt



Die Windows-Update-Seite im Internet: voll bepackt mit den neuesten Microsoft-Treibern für Hardware und Peripherie



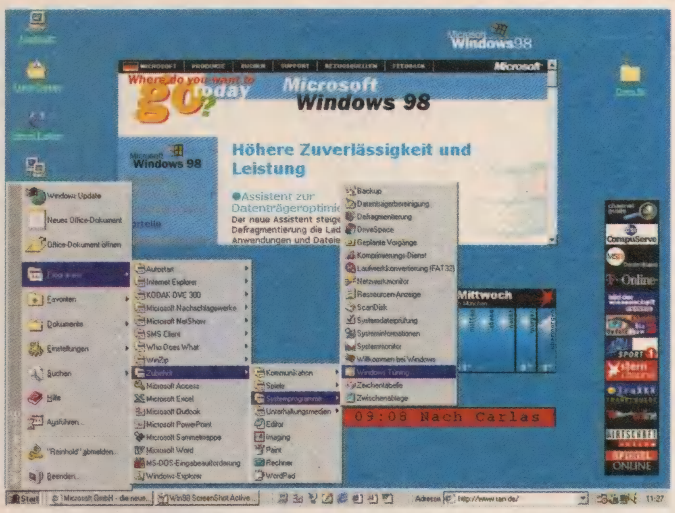
Das Design des „Active Desktops" obliegt dem User, der sich nun direkt auf beliebige Internetseiten klicken kann

Was ist nützlich?

Als besonders praktisch für verspielte Benutzer dürfte sich der USB (**Universal Serial Bus**) erweisen. Mit einem solchen Stecker werden von Mitte 1998 an alle HIDs (Human Interface Devices), also Keyboards, Mäuse, Joysticks, Scanner usw. ausgerüstet sein. Und damit sollte das viel beschworene Plug & Play endlich Wirklichkeit werden: Entsprechende Geräte erkennt und konfiguriert das System von ganz alleine – Reboots oder die lästige Treibersuche auf Diskette bzw. CD gehören damit der Vergangenheit an. Für Spieler zumindest vorläufig noch nicht ganz so interessant ist die MDS-Fähigkeit (**Multiple Display Support**) des neuen OS. Damit können **bis zu sechs Monitore getrennt angesteuert** werden, um fortan Platzmangel am und vor dem Bildschirm vorzubeugen.

Was das Festplatten-Management angeht, so wird es mit Hilfe von **FAT32-Partitionen** optimiert – nur sehr alte bzw. kleine HDs mit weniger als 512 MB Speicherkapazität unterstützt Win 98 hier nicht. Ein Tuning-Assistent übernimmt die Datenträgerwartung via ScanDisk und Defragmentierer, „Dr. Watson" hilft bei zahlreichen Fehlern und versucht, Systemcrashs zu verhindern. Und schließlich lassen **über 1.200 integrierte aktuelle Treiber** für Modems, Drucker, Monitore etc. Kompatibilitätsproblemen keine Chance.

Um das multimediale Zeitalter endgültig einzuläuten, unterstützt Windows 98 Grafikkarten über den AGP (**Accelerated Graphic Port**), DA (**Digital Audio**) selbst ohne Soundkarte im Rechner und mit DVD (**Digital Video Disc**) natürlich auch den Nachfolger der CD-ROM als Datenträger.



Im Zubehör-Ordner warten reichlich alte und neue Utilities

Ganz persönlich

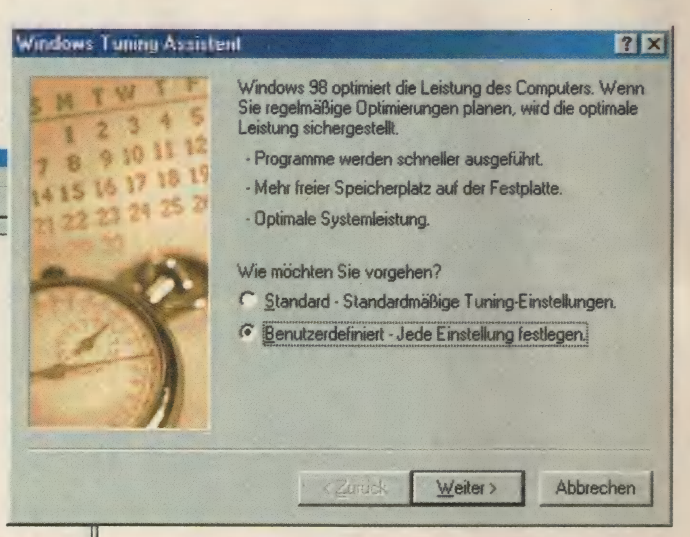
Klar hätte ich auch gerne ein leistungsfähigeres und komfortableres Windows auf meinem Rechner. Freilich würde ich es begrüßen, wenn endlich alle alten und neuen Spiele oder Peripheriegeräte via Plug & Play ihren Dienst verrichten würden. Doch fehlen mir im Moment noch gute Gründe um- bzw. aufzusteigen: Neuer Look, weniger Ärger und bessere Performance, das klingt ja ganz gut – doch wäre ein echtes 32 Bit-OS für Otto-Normal-User vielleicht die ehrlichere Lösung gewesen. Womöglich sollte man daher besser auf das für Anfang 1999 angekündigte Win NT 5.0 warten? Denn zwar schneidert Microsoft dieses System auf Profis mit einem Pentium mit zumindest 32 MB RAM zu, doch dürfte bis dato so ziemlich jeder Zocker in diese Kategorie fallen...



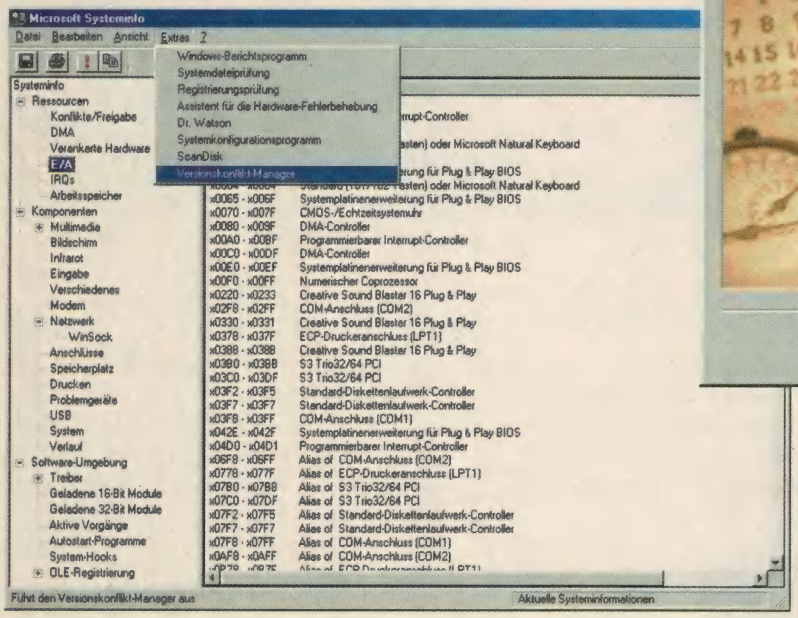
Jörg

Unter dem Strich

...scheint Windows 98 die erforderlichen Verbesserungen in den Bereichen Konfiguration und Geräteunterstützung zu bringen, doch der erhoffte **Quantensprung gegenüber Win 95 bleibt aus**. Neuerungen wie die Internet-Integration oder der Geschwindigkeitszuwachs beim Start von Anwendungen und Spielen sind zwar schön, doch ein echtes 32 Bit-System wäre schöner gewesen.
Abschließend noch eine **Warnung**: Wer sich selbst als Tester und Bug-Hunter betätigen möchte und die Beta3 für 39,– DM (z.B. über die Web-Adresse: www.microsoft.com) bestellt, sollte die mitgelieferten Vorsichtsmaßnahmen sehr ernst nehmen. Beispielsweise muß das alte System vor Installation des Nachfolgers unbedingt gesichert werden, außerdem sollte der Rechner tunlichst nicht an ein Netzwerk angeschlossen sein – wie bei allen Vorabversionen sind nämlich vielfältige Probleme denkbar. Generell würden wir daher nur erfahrenen Usern zu einem solchen Feldversuch raten. Ansonsten wartet man besser auf die Endversion und schaufelt bis Juni schon mal die voraussichtlich benötigten 100 MB auf seiner Festplatte frei. (js)



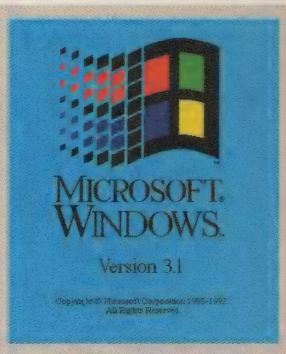
Der Tuning-Assistent hilft durch regelmäßige Wartung bei der Optimierung des Systems



Eine Internetverbindung vorausgesetzt, ist die Systeminfo unter Win 98 übersichtlicher, detaillierter und immer auf dem aktuellsten Stand

Historisches

Mit dem **Microsoft Disk Operation System**, kurz MS-DOS genannt, gelang den Mannen um Bill Gates in den frühen 80er Jahren der ganz große Coups – ein einheitliches Betriebssystem für die zunehmend beliebter werdenden Personal Computer nach IBM-Standard. Es hatte sich 1987 dann in der Version 3.3 auch als Standard für die damals noch wenigen PC-Spiele etabliert.
Mit jeder neuen Versionsnummer gingen Verbesserungen einher: **DOS 4.0** brachte die grafische Benutzeroberfläche DOSSHELL nebst Unterstützung für 3.5"-Diskettenlaufwerke, die **Version 5.0** verfügte 1991 erstmals über Speicherverwaltung, Texteditor und Online-Hilfe. Weitere Innovationen im Management des HMA (High Memory Area = oberer Speicherbereich zwischen 640 KB und 1024 KB) mit MemMaker und EMM 386, Anti-Virus und ScanDisk markierten 1994 die **Versionen 6.0 bzw. 6.22**. Doch auch das letzte eigenständige DOS krankte an der grundsätzlichen Beschränkung auf lächerliche 640 KB verwalteten Hauptspeicher.
Parallel arbeitete Microsoft schon seit Ende der 80er Jahre an einer mausgesteuerten Benutzeroberfläche, die nach dem verwendeten Fenstersystem benannt wurde: **Windows**. Auch bei diesem „Aufsatz" für DOS wurde erst mit **Win 3.0** eine befriedigende Marktreife erreicht. Als eigenständiges, DOS-unabhängiges und um viele neue Funktionen erweitertes Betriebssystem wurde dann anno 1995 **Windows 95** eingeführt. Auf dieses zu seinen Vorgängern weitestgehend kompatible OS näher einzugehen, dürfte wohl überflüssig sein – wer hätte es heute nicht in seinem Rechner? Nach dem speziell für Netzwerke entwickelten **Windows NT** und etlichen Updates für Win 95 baut Microsoft diesen Sommer nun seine Marktführerschaft im Bereich der PC-Betriebssysteme mit **Windows 98** weiter aus.





Bald schon wieder Geschichte: die alten Versionen von Windows 3.1 und Win 95

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)



Michael Trier (mt)

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

Freie Mitarbeiter:
Marco Marzinkowski

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Forsaken"
Acclaim
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.

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

KOMPLETTLÖSUNGEN

9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM 9,95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *400* verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Ace Ventura & I have no mouth
Age of Empire
Albion
Alien Incident & Mutation of JB
Alien Trilogy
Amber & Neverhood
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Bazooka Sue
Betrayal in Antara
Blade Runner & Net:Zone
Castlevania (Playstation)
Cheatbuch (PC) - 14,80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-14,80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
`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 AD
Exhumed (PC & Playstation)
Final Fantasy VII (Playstation)
Floyd
Frankenstein
Gabriel Knight 1 oder 2
G - Police
Grab des Pharao & Leg. Of Time
Granny
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 Quest 5 & 6 oder 7
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time & Grab des Phar.
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
Orion Burger & Bud Tucker
Outlaws
Overblood (Playstation)
Pandora Akte
Phantasmagoria 1
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
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 2
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
Synnergist & 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
Ladenverkauf
Provinzstr. 60
13409 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im *Internet* unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

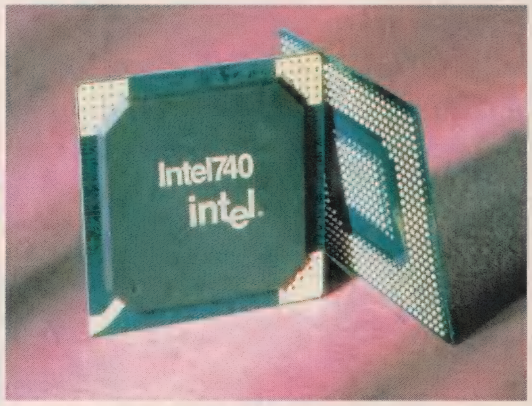
Aktuelle 3D-Beschleuniger im Test – Teil 3

Nach den reinrassigen 3D-Turbos der vergangenen Ausgabe widmen wir uns diesmal wieder aktuellen 2D/3D-Kombikarten – und der Frage, wieviel sie dem Chipgiganten Intel bzw. dessen brandneuem 740-Baustein entgegenzusetzen haben.

Ende Februar gab Intel seinen großangelegten Einstieg in den Markt der Lowcost-Grafikkarten bekannt. Den Ausgangspunkt markiert der neue **Intel 740-Chip mit 2D- und 3D-Funktionen**. Er wird zunächst auf herkömmlichen Grafikkarten zu finden sein, soll später aber auch direkt auf Motherboards gelötet werden.
Der i740 ist für den Betrieb im AGP-Slot von Pentium II-Rechnern ausgelegt und arbeitet durch einen sogenannten 2x-Modus mit dem konventionellen Hauptspeicher des Computers fast so schnell zusammen wie andere Grafikkarten mit ihrem Onboard-RAM. Das spart Kosten, da laut Hersteller **mit nur 2 MB RAM auf der Karte bereits die volle 3D-Leistungsfähigkeit** erreicht wird. Nur wer darüber hinaus noch Videos digitalisieren, einen eventuell vorhandenen TV-Ausgang nutzen oder Video-DVDs abspielen will, muß 4 MB oder 8 MB ins Auge fassen.
Ab Ende März wollen Hersteller wie Diamond, STB oder Number Nine i740-Grafikkarten **zu Preisen ab 250 Mark** ausliefern. Bis dahin (bzw. dem ausführlichen Test in der kommenden Ausgabe) muß man der Beta-Hardware und dem Datenblatt das hervorragende Preis/Leistungsverhältnis eben einfach mal glauben: Das Tempo soll nahezu auf einem Niveau mit Voodoo Rush und Riva 128 liegen. Gängige 3D-Features wie bilineares Filtering für geglättete Texturen im Nahbereich, Specular Lighting und Fogging für realistische Licht- und Nebeleffekte werden ergänzt durch pixelpräzise Perspektivenkorrektur. Dazu kommen Texture-Chroma Keying für Bluescreeneffekte bei Video-Bearbeitung sowie Motion Compensation für softwaremäßiges Abspielen von Video-DVDs. Auf die erste greifbare i740-Karte darf man also mit Recht gespannt sein. (rl)



Der abstrakte 3D-Shooter „Out of the Void" von GameFX wird eines der ersten für i740 optimierten Spiele



Lowcost-Konkurrenz für 3Dfx, nVidia, Rendition, NEC und Co.: Intels i740-Chip

Intel 740

* 2D/3D-Funktionen auf einem Chip
* benötigt nur wenig Onboard-RAM, daher preiswert
* alle Direct3D-Grafikfeatures werden unterstützt
* optimiert für Einsatz in AGP-Slots von Pentium II-Rechnern
* 1024 x 768 Highcolor-Pixel bei 85 Hz Bildwiederholfrequenz
* 1600 x 1200 8 Bit-Pixel bei 75 Hz Bildwiederholfrequenz

Hein Hecht im Karpfenteich

Mit dem **i740** betritt Intel hartumkämpftes Marktterrain: 3Dfx ergänzt im Moment seinen neuen Voodoo 2-Beschleunigerchip um 2D-Funktionen und liefert die Kombi ab Spätsommer unter dem Namen **Banshee** aus. Und nVidia wertet gerade seinen Baustein-Bestseller auf und nennt ihn **Riva 128 ZX**. Ab April werden dann bis zu 16 MB adressiert und somit höhere Auflösungen bzw. eine gesteigerte Bildqualität ermöglicht. Nicht zu vergessen NEC, deren **PowerVR zweiter Generation** in wenigen Monaten neue Leistungsdimensionen erschließen will – übrigens auch in Segas kommender High-Tech-Konsole „Katana".

Intels Turbo-Truppe: Real3D

Gemeinsam mit Intel und Chips & Technologies ist der amerikanische Grafikpionier hauptverantwortlich für den 3D-Beschleunigerkern des i740-Chips. Das Know-how von Real3D reicht zurück bis in die 60er Jahre zu den ersten **Mondlande-Simulationen für die NASA**. Heute entwickelt man (unter dem Firmennamen Lockheed-Martin) **militärische Simulationen** ebenso wie **Arcademaschinen** – Segas aktuelle Model 3-Boards für „Virtua Fighter 3" oder „Super GT" seien beispielhaft genannt.



Die Testkriterien

Alle 3D-Beschleuniger werden **in einem P266 installiert und unter Win 95 getestet**. Acclaims 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 Pixeln 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- und 3D-Tests mit VNUs **Final Reality Benchmark** sowie Praxiseinsätze mit aktueller Spielesoftware vervollständigen den Eindruck.



HERCULES THRILLER

Nach der problemlosen Installation produziert der Rendition Verité V2200-Chipsatz des 2D/3D-Kombiboards bis zur manuellen Justage des Win 95-Setups an manchen Bildschirmen nur Geflimmer. Doch dann bescheinigen sämtliche Tests eine hervorragende Bildqualität, gute 2D-Performance und ein forsches 3D-Tempo: „Forsaken" zählte satte 56 fps. Das (empfehlenswerte) Testmodell mit 8 MB RAM unterscheidet sich von der Lowcost-Variante mit 4 MB durch Anschlüsse für Video, TV und die VR-Brille „H3D".



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 249,– DM mit 4 MB SGRAM bzw. 449,– DM mit 8 MB SGRAM
Online-Info: www.hercules.com

- * 2D/3D-Kombiboard mit bester Bildqualität und Auflösungen bis 1600 x 1200 Highcolor-Pixel
- * unterstützt Direct3D und OpenGL
- * 8 MB-Variante mit Video- und TV-Anschlüssen
- * als PCI- und AGP-Version lieferbar

- * optimale 3D-Beschleunigung nur mit schneller CPU
- * teils manuelle Monitor-Justage unter Win 95 erforderlich
- * keine Spiele im Lieferumfang

JOYMEDIA APOLLO RUSH

Aus Taiwan kommt dieses bisher preiswerteste 2D/3D-Kombiboard auf Voodoo Rush-Basis. Doch die Installation hat ihre Tücken, und die karge Ausstattung vermag kaum zu überzeugen. Auf Spiele, Demos und TV-Ausgang muß man verzichten, dafür gibt es 6 MB RAM für bis zu 1600 x 1200 Highcolor-Pixel. Auch die mit „Forsaken" gemessenen 49 fps sind flott. Fazit: hohe Bildqualität, ordentliches 2D- sowie sehr gutes 3D-Tempo mit Werten knapp unterhalb reinrassiger Voodoo-Beschleuniger.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ●
Installation: ●
Preis: ca. 359,– DM
Online-Info: www.joytech.com

- * preiswertestes 2D/3D-Kombiboard auf Voodoo Rush-Basis
- * unterstützt Direct3D, OpenGL und 3Dfx-Glide
- * sehr gute 3D-Beschleunigung auch bei schwacher CPU

- * Beschleuniger wird nicht von jeder Software erkannt
- * vorerst weder Spiele noch Demos im Lieferumfang

CPU-Upgrades für Pentium-Systeme

Wenn der digitale Lebensgefährte in die Jahre kommt, muß man ihn nicht gleich ablegen – oft genügt eine Transplantation, um dem alten Kumpel neue Energie einzuhauchen: Dr. Joker stellt zwei aktuelle Her(t)zschrittmacher vor.

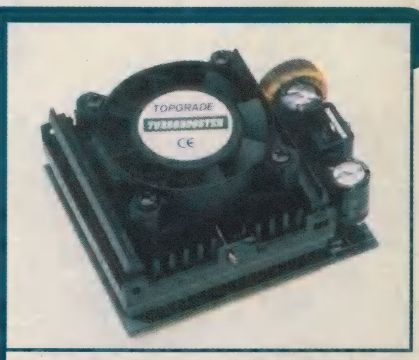
Evergreen MxPro



Die Evergreen Upgrades für 180 bzw. 200 MHz unterscheiden sich äußerlich nicht voneinander

Von Evergreen Technologies in England sind derzeit zwei Upgrade-Versionen für Pentium-Prozessoren verfügbar: 180 MHz gibt es für 420,– DM, die Variante mit 200 MHz zu 530,– DM. Hier wie dort muß zunächst über eine beigefügte Installationsdiskette die Systemkonfiguration bestimmt und gegebenenfalls ein BIOS-Update durchgeführt werden. Erst danach wird das Gehäuse aufgeschraubt, wenn nötig via Jumper oder Switches die Taktrate im Bus umgestellt (60 MHz bzw. 66 MHz) und der neue Prozessor in den alten Sockel 5 oder 7 eingebaut. Jetzt braucht man nur noch die Stromkabel für den Lüfter anzuschließen, und der Neustart kann (erst mal über die Installationsdiskette) erfolgen.
Das Upgrade ist in beiden Varianten für alle Pentium-Boards ab einem P75 ausgelegt; die Leistungsausbeute hängt von der Ausgangs-CPU und natürlich auch den übrigen Komponenten des Systems ab. Die bebilderte Kurzdokumentation ist jedenfalls ausreichend, und die Anweisungen der Installationsdiskette sind deutsch, so daß selbst weniger erfahrene User den Einbau bewerkstelligen – ein Handbuch zum Motherboard vorausgesetzt.

Topgrade Turbobooster



Das Spitzenmodell von Topgrade bringt 233 MHz nebst MMX-Technologie

Auch in deutschen Landen werden CPU-Upgrades entwickelt, wobei Topgrade besonderen Wert auf simples Handling und günstige Preise legt: Für nur 599,– DM kann man seinen alten Pentium derzeit auf einen P233 mit MMX-Technologie hochrüsten. Dazu wird einfach der Computer aufgeschraubt, der alte Prozessor entfernt, die neue CPU auf den Sockel 5 oder 7 gesteckt und die Stromversorgung angeschlossen – fertig. Nur in Ausnahmefällen ist es hier erforderlich, im Motherboard-Handbuch nach Einstellungen für den Bustakt zu suchen. In unserem Fall bootete der Rechner nach dem Umbau ohne zu zögern wieder hoch und lief einwandfrei. Voraussetzung für eine erfolgreiche Operation ist hier lediglich ein PC System mit Pentium- oder einem kompatiblen Prozessor. Je nach Geldbeutel erwacht der Patient dann mit wahlweise 166, 200 oder eben 233 MHz unter der Haube.

Notizen aus dem OP

Im direkten Vergleich fiel auf, daß das schnellere Topgrade-Produkt ohne ein BIOS-Update auskommt. Dies ist in der Regel auch nicht nötig, wird jedoch bei Evergreen angeboten. In beiden Fällen sind zur optimalen Nutzung ein paar Einstellungen am Motherboard zu ändern, was jedoch von der Vorgänger-CPU abhängt. Beim Booten darf man sich anschließend nicht daran stören, wenn das BIOS einen falschen CPU-Typ anzeigt oder der MMX-Eintrag fehlt. Die richtige Erkennung ist nämlich je nach BIOS-Version verschieden, wirkt sich aber nicht auf die Leistung aus. Aus diesem Grund werden auch Diagnosetools oft nicht die korrekten Werte anzeigen. Um Mißtrauen zu zerstreuen, fügt Topgrade daher den aktuellen Varianten ein Programm bei, das die wahre Performance der neuen CPU erkennt – bei Evergreen gibt es das schon immer. (js)

	Evergreen MxPro	Topgrade Turbobooster
Voraussetzungen:	Pentium-Board mit Sockel 5 (nicht bei 200 MHz) oder 7	Pentium-Board mit Sockel 5 oder 7
Taktraten:	180 oder 200 MHz	166, 200 oder 233 MHz
MMX-Technologie:	ja	ja
BIOS-Upgrade:	möglich	nicht erforderlich
Spannungsanpassung:	automatisch	automatisch von 3.3 V auf 2.8 V
Stromversorgung:	direkt vom Board	direkt über PC-Netzteil
Systemcheck:	enthalten	den neueren Varianten beigefügt
Handbuch:	deutsch	deutsch
Preis:	420,– DM (180 MHz) bzw. 530,– DM (200 MHz)	369,– DM (166 MHz), 469,– DM (200 MHz) bzw. 599,– DM (233 MHz)
Online-Infos:	www.evertech.co.uk	www.cpuupgrade.com

Zwei originelle Steuermänner

Wer dachte, mit den drei kuriosen Eingabegeräten aus dem letzten Heft wäre die Phantasie der Hersteller erschöpft, irrt gewaltig: Diesmal haben wir sogar eine Sprachsteuerung im Angebot – ob das funktionieren kann?

Verbal Commander



Im Lieferumfang enthalten: „Extreme Assault", ein Heli für den Verbal Commander

Mit dem Produkt von K2 Interactive/Topgrade soll der Compi dem User aufs Wort gehorchen: Zwecks Stimmerkennung wird die mitgelieferte Karte zunächst in einem freien ISA-Slot geparkt und per Kabel mit der Tastatur verbunden. Dann kann man sich das größenverstellbare Headset aus Mikro und (einem einzelnen) Hörer überstülpen und via Installationssoftware einen speicherbaren Befehlssatz mit maximal 20 Kommandos generieren: etwa „Peng!" für das Schießen oder „Hopp!" zwecks Belegung der Sprungtaste. Die nachträglich noch editierbaren Anweisungen müssen dem Computer dann so lange vorgepaukt werden, bis der Testscreen befriedigende Ergebnisse liefert. Alternativ darf einer von 30 vorgespeicherten Befehlssätzen geladen und nachbearbeitet werden.



Handhabung: ● ●
Verarbeitung: ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 189,– DM (inkl. „Extreme Assault")
Online-Info: www.k2i.com

- * universell einsetzbar
- * 20 speicherbare Kommandos
- * Blue Bytes Hit-Heli „Extreme Assault" inkludiert

- * erfordert Konzentration
- * nur ein Kopfhörer

Die originelle Methode klappt erstaunlich gut – sofern der Spieler später konzentriert bei der Sache ist und die vergebenen Kommandos phonetisch genau wiederholt. Insbesondere bei Flugsimulationen sorgt der Verbal Commander als Kopilot für Realismus („Fahrwerk raus!"), doch Privatgespräche im Cockpit bergen dann das Risiko von Fehlfunktionen.

Space Orb 360

Mit dieser ungewöhnlichen Kreuzung aus Pad, Stick und Trackball will Spacetec bevorzugt bei 3D-Shootern Schützenhilfe leisten. Die mit Gummi überzogene Steuerkugel läßt sich dabei um die drei Achsen X, Y, Z kippen und kann gleichzeitig in sechs Richtungen gedrückt werden. Auf der Oberseite des solide gefertigten Geräts finden sich vier Feuerknöpfe, zwei weitere in Reichweite des rechten Zeigefingers – Linkshänder müssen eben klarkommen.



Handhabung: ●
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 170,– DM
Online-Info: www.spaceorb.com

- * solide Verarbeitung
- * umfangreiches Softwarepaket

- * relativ teuer
- * ungenaue Steuerung
- * keine Umstellung für Linkshänder möglich

Weil eine genaue Ausrichtung mit dem Teil kaum möglich ist, läßt das Handling in der Praxis allerlei Wünsche offen. Lobenswert ist aber das Softwarepaket: Auf der CD-ROM finden sich Treiber und Installroutinen für DOS und Win 95, ein Demo mit einem in Echtzeit berechneten Hühnchenkopf auf einer Sprungfeder, eine Schritt-für-Schritt-Einführung sowie ein Konfigurationsprogramm. Mit letzterem kann man die für jedes Spiel frei belegbaren Funktionen abspeichern oder sofort mit einer von 70 vorgefertigten Kombis loslegen. (rf)

Leserbriefe



Wieder einmal habt Ihr geduldig ein ganzes Heft voller unwichtiger Previews, Tests und Lösungshilfen durchgelesen, um endlich bei mir zu landen. Daher nun ohne Umschweife weiter zur Lage der Nation: Was bewegt die virtuelle Welt, welche Themen beherrschen die aktuellen Leserbriefseiten?

BEBEN UND BANGEN

Was für ein Problem haben die Leute mit Euch? Der Joker macht genau das Richtige, was bestimmte Index-Kandidaten wie das aktuelle „Beben" von id-Software betrifft: Ein Test ohne Benotung der Motivation ist doch die beste Möglichkeit, dem Leser einige Spiele trotz drohendem Verbot vorzustellen. Wollen diese Mauler etwa nur Tests ohne umstrittene Inhalte und rote Pixel? Bei uns schreit jeder nach Meinungsfreiheit. Vor Jahren hattet Ihr in einem Test Eure Meinung zu einem Spiel deutlich gemacht: Zack, die ganze Auflage wurde beschlagnahmt. Jeder darf seine Meinung frei äußern? Ha, ha, ha! Sobald diese gegen irgendwelche (auch fragwürdige) Normen verstößt, ist es mit der Freiheit doch gleich wieder vorbei...
Ich kann jedenfalls nur sagen: Weiter so! Bringt die Tests wie bisher – Ihr könnt ja auf der vorherigen Seite einen Warnhinweis abdrucken, ab welchem Alter die nächste Seite empfohlen ist. Und keine Tips mehr für bestimmte Spiele? Was für eine besch...euerte Idee!
Frank Boehm, Walter-Eucken-Str. 9, 75175 Pforzheim

Die Stimme der Vernunft vernimmt man doch immer wieder gerne: Hab Dank für Deine Unterstützung. Wobei ich aber vielleicht klarstellen sollte, daß auch Tests ohne Motivations- und Gesamtnote unsere Ansicht widerspiegeln. In der Tat glauben wir, daß ein gutes Game (auch ein gutes 3D-Actiongame) keine übertriebene Gewalt nötig hat. Das aktuelle „Forsaken" ist da doch das beste Beispiel!

WERBUNG UND WAHRHEIT

Ich bin zwar nicht unbedingt ein Fan von Splatter-Orgien auf dem Bildschirm, finde Eure Vorgehensweise aber zumindest etwas inkonsequent: Zum einen testet Ihr solche Spiele, andererseits unterlaßt Ihr jedoch die Note für die Motivation – für Fans des Genres ist das doch *die* Kaufempfehlung schlechthin!
Doch damit kann ich noch leben. Wenn Ihr dann aber Tips und Tricks unter einem fadenscheinigen Vorwand weglassen wollt, hört mein Verständnis auf. Ihr betont ständig Euren sachlichen Anspruch und siezt uns, obwohl mir (und zahllosen anderen) das „Du" lieber war. Dann kann ich aber bitteschön als erwachsener Leser (30) wenigstens etwas Unterstützung für Spiele, die ich bereits besitze, von Euch erwarten. Oder seid Ihr doch nur eine Zeitung für die Altersstufe von 10 bis 18 Jahren?
Volker Schulz, E-Mail: VolliS.Schulz@t-online.de

In diesem Zusammenhang geht's leider um die Frage, was der Gesetzgeber von uns erwartet. Denn im Prinzip hast Du natürlich recht: Warum sollten erwachsene Leser keine Hilfestellung für indizierte Spiele erhalten? Auf der anderen Seite vermutest Du ja selbst, daß sogar eine negative Beurteilung u.U. noch als Kaufempfehlung ausgelegt werden kann – eine Ansicht, die so mancher Staatsanwalt teilt. Ist der Slogan „Keine Macht den Drogen" dann etwa auch eine verkappte Aufforderung zum Drogenkonsum? Wie auch immer, bei rund 500.000 Lesern pro Ausgabe werden nun mal Einsichtige und Uneinsichtige, Jugendliche und Erwachsene vertreten sein.

DER RADIKALREFORMER

Bitte, kommt nicht auf die Idee, Lösungen und Tips auf die CD zu packen! Wie soll ich Games, die meist nur noch mit Hilfestellung zu schaffen sind, spielen und gleichzeitig die Lösungs-CD laden? Ich bin aber generell gegen die Begleit-CD, denn DOS-Spiele bringe ich nicht zum Laufen, und Eure Games waren bislang durchweg alt und schlecht. Demos hinterlassen Ordnermüll, also interessieren nur Patches und Goodies. Der Online-Teil sollte wieder weniger werden, da das Internet in Deutschland noch viel zu teuer ist, oder was sagen Eure Umfragen? Bringt lieber einen größeren Hardware-Teil – über 3D-Beschleuniger kann man ja nie genug wissen.
Gerd Lucht, Lenzener Str. 16A, 19322 Wittenberge

Vielleicht sollten wir uns im geforderten Hardware-Teil lieber auf Drucker konzentrieren? Diese tollen Geräte ermöglichen es nämlich, gleichzeitig zu spielen und auf CD abgelegte Lösungen zu nutzen! Daß Du DOS-Programme auf der Begleit-CD trotz unserer Erläuterungen nicht starten kannst und die Spiele (offensichtlich ohne sie teilweise überhaupt zu kennen) für durchweg alt und schlecht hältst, spricht auch nicht eben für Dich. Ähnliches gilt für Deine Ansichten über das zunehmend beliebter werdende Online-Gambling. Trotzdem: Mit der großen Testreihe zu 3D-Turbos bist Du hoffentlich zufrieden?

DER MÄRTYRER

Mein Beileid an Dich, Ghost: In den drei Ausgaben, die ich erst habe (ich gelobe Besserung!), mußtest Du im Comic Extrem-Piercing, einen Füller im Auge sowie unzählige Durchschüsse über Dich ergehen lassen – Dein Zeichner ist ein Sadist! Aber Anblicke wie Lara Croft entschädigen dann doch wieder etwas, gell?
Nils Rusche, E-Mail: 09771990261@t-online.de

Danke fürs Mitgefühl. Aber die Comic-Strapazen sind gar nichts im Vergleich zu meinem täglichen Leid: ein größenwahnsinniger Chef, nervlich zerrüttete Kollegen und ein Sack voller Leserbriefe als einzige Gesellschaft – wenn mir Brigitta und Dorli nicht ab und an ein Täßchen Ektoplasma durch das Gitter meiner Zelle im Verlagskeller reichen würden, wäre ich schon längst Schaffner in einer Geisterbahn!

TOD DER APRILENTE

Da sitze ich vor dem Jokerheft und überlege, welcher Artikel wohl Quark ist: Kann jemand ein solch geschmackloses Werk wie „Diana: Queen of Hearts" tatsächlich entworfen haben? Ich bin zwar kein Fan, aber das wäre echt das Letzte! Andererseits haben Reporter ja auch an der Unfallstelle Fotos geschossen. Oder hat irgendein Spinner tatsächlich eine Lenkrad-Gamepad-Montage zustande gekriegt? Mädchen, entscheide dich. Also, *falls* Diana keine Ente ist, fände ich es unmöglich, daß Ihr das mit Eurer Suche nach Doubles auch noch fördert. Ich denke jedoch eher, daß Ihr nur die Oberblödmänner finden wollt, die sich allen Ernstes bewerben. Jetzt aber mal was anderes: Ein richtiges Ghost-Poster wäre nicht schlecht! Und wo wir gerade dabei sind, wessen Geist ist der Ghost denn nun? Der des Jokers? Vielleicht bin ich ja noch nicht lange genug Leser (1,25 Jahre), oder erfahren das generell nur Abonnenten? Na, vielleicht verratet Ihr es mir ja bei der Verleihung zum „Spiel des Jahres" in Hannover (hurra, gewonnen!). Ach ja, und veröffentlicht doch mal die Adresse der BPjS, dann können die ganzen eifrigen Leser dorthin schreiben. Ich jedenfalls bin es leid, daß jeder Brief mit Lob anfängt und mit Indizierungen weitergeht, bis endlich die interessanten Themen kommen!
Sabine Reitberger, Hauptstr. 85, 59269 Neubeckum

Der „Fall Diana" hat sich zwischenzeitlich ja aufgeklärt, womit feststeht, daß immer noch wir den schlechtesten Geschmack haben! Zumindest vorläufig, denn seit einiger Zeit kursieren in der Tat Gerüchte um ein solches Tunnelrennen im Internet.
Ansonsten hast Du es selbst geschrieben: Ohne der Indizierungs-Thematik fehlt mir ein Drittel der Zuschriften, ohne Lob ein weiteres – von der dann defizitären Motivation ganz zu schweigen. Aber vielleicht können wir das ja bei der Party in einem persönlichen Gespräch klären? Mist, geht leider auch nicht – zur CeBit ist Hannover bekanntlich von allen guten Geistern verlassen. Aber ich könnte den Jungs zumindest meinen Stammbaum für Dich mitgeben. Fragt sich bloß, ob sie das Mammutgewächs ins Auto kriegen…

LADY DI AM INDEX

Euer Mag ist eigentlich super, aber daß Ihr „Diana: Queen of Hearts" unterstützt, finde ich nun wirklich nicht mehr gut! Über Di-Witze konnte ich ja noch lachen, aber so etwas geht unter die Gürtellinie. Das ist mindestens genauso krank wie der schwachsinnigste Ego-Shooter. Ich hoffe, die BPjS setzt auch dieses Spiel auf den Index!
Ich denke nicht, daß ich gerade um Diana geweint habe, aber es ist auch nicht zum Lachen, wenn eine 37jährige Frau bei einem Autounfall umkommt. Daß Di's Söhne ihre Finger nicht von dem Spiel lassen können, glaube ich nicht, denn wer wird schon gerne an den Tod seiner Mutter erinnert? Ich bitte Euch, in Zukunft so einen Schrott nicht mehr zu unterstützen.
Matthias Siemes, Adresse liegt der Redaktion vor

Okay, wir werden es beim Preview belassen und von „Diana" keinen endgültigen Test bringen – versprochen! Äh, siehst Du zufällig Prinz Charles ähnlich?

EIN HERZ FÜR TIERE

In Heft 3/98 stand auf Seite 6 zu lesen, daß mein Zazoo-Dino 43 Jahre alt sei, allerdings fehlten aussagekräftige Beweisfotos. Heute nun habe ich sie vom Entwickeln zurück – und wie man auf dem Bild erkennen kann, war mein T-Rex zum Zeitpunkt der Aufnahme bereits 59 Jahre alt! Trotzdem bedanke ich mich für Euer Vertrauen.



Simon Elze, Stiftswaldstr. 1, 70569 Stuttgart

Die Welt ist also doch nicht so schlecht, wie alle behaupten!

SPÄTER SIEG

STOOOPP: Ihr habt den Zazoo-Wettbewerb viel, viel, viel (na ja) zu früh beendet! Mein Zazoo ist eben so alt geworden, daß ich extrem lange mit dem Foto warten konnte. Danach steckte der Film leider noch etwas in meinem Fotoapparat, bis er endlich voll war. Hiermit schicke ich Euch aber Bilder, die belegen, daß mein T-Rex 69 Jahre alt wurde und ein Gewicht von 76 Pfund erreichte. Leider sind die Fotos ziemlich unscharf; ich glaube jedoch, daß man die Daten gerade noch erkennen kann. Da Ihr keinen Einsendeschluß festgelegt hattet, wäre es nett von Euch, mich nachträglich zum Sieger des Wettbewerbs zu erklären.
Guido Büttner, Galandiweg 8, 14089 Berlin

Die Fotos waren in der Tat zu unscharf für einen Abdruck, Du hast also Pech gehabt. War nur Spaß: Gratulation zum späten Sieg! Gnadenbrot für Deinen Dino-Methusalem ist in Form eines Exemplars des Stratego-Hits „Age of Empires" bereits unterwegs.

(UN-)EHRLICH WÄHRT AM LÄNGSTEN

Leider habe ich den „Wettbewerb für besonders langlebige Digi-Tiere" verpaßt. Dabei wäre es mir ein Leichtes gewesen, Euch ein Tamagotchi in jedem gewünschten Alter innerhalb kürzester Zeit zu erzeugen! Der Trick hierbei ist folgender: Ist das Tierchen erst gestartet, kann man über Knopf 2 die Uhrzeit aufrufen. Jetzt Knopf 1 und 3 gemeinsam drücken, und man wird feststellen, daß die Uhr auf „Set" springt, ohne das Tamagotchi neu zu starten. Der weitere Ablauf ist dann recht einfach. Man stellt die Uhr auf eine Zeit in der Schlafphase und nimmt die eingegebene Zeit mit Knopf 3 an. Jeder weitere Wechsel der Tag- und Nachtzyklen (welcher durch Knopf 3 bestätigt wird) hat ein Altern des Tamagotchis zur Folge. Ist dieser Tip nicht auch ein Anti-gotchi wert?
Jörg Sastges, Espeltstr. 45, 66763 Dillingen/Saar, E-Mail: Joerg111@aol.com

Was will uns der Autor damit sagen? Womöglich, daß der einen Brief davor nachgereichte Preis vielleicht gar nicht ordnungsgemäß zustande kam? Und was sagt der aufsichtshabende Notar ohne Gewehr? Er sagt: Der Tip funktioniert, also gibt's auch hier noch ein „Age of Empires". Allerdings zum letzten Mal, denn alle folgenden Nachnominierungen werden ohne Preisvergabe eingeschläfert.

DAS FLIEGER-AS

In der Ausgabe 4/98 sind Euch im Test zu „Fighter Ace" ein paar Ungenauigkeiten unterlaufen. So ist die abgebildete Maschine mit ziemlicher Sicherheit keine Focke Wulf 190 A-8, sondern eine 190 D-9 – zu erkennen an den Auspuffrohren, die auf einen Reihenmotor hinweisen. Auch das verlängerte Heck deutet auf die D-Serie hin. Davon abgesehen, war die Mustang P-51 D mit ihren 703 Stundenkilometern nicht wie angegeben das schnellste Flugzeug des Zweiten Weltkriegs. Flotter unterwegs waren u.a. die TA 152 (759 km/h) oder die ME 109 K-14 mit 728 km/h. Ich hoffe, Ihr nehmt mir meine Genauigkeit nicht übel.
Mario Beffert, Gymnasiumstr. 98, 75175 Pforzheim

Unter uns Gespenstern: Bist Du's, Manfred? Ihr Richthofens wußtet doch schon im Ersten Weltkrieg immer alles besser! Offenbar jedenfalls besser als die Spieldesigner, von denen Bruchpilot Jack seine Infos hatte. Noch mal so ein Fauxpas, und der Mann „fliegt"…

KOHLE GEHT VOR?

Die Aussage des Editorials von Heft 2/98 sollte wohl andeuten, man könne Eure Bewertungen nicht kaufen. Bloß scheint das nicht ganz so ernst gemeint zu sein. Anders kann ich die Tatsache nicht deuten, daß für „TOCA" im Heft 1/98 eine schlappe Testseite reichen mußte, während Segas „TouringCar Championship" in Ausgabe 3/98 den doppelten Platz erhielt. Und das, obwohl „TOCA" das eindeutig bessere Spiel ist. Das hat sicher nichts mit der vielen Werbekohle zu tun, die Ihr für die Titel- und Rückseite bekommen habt, oder? Zugegeben, Ihr habt das Spiel auch kritisiert, doch dieser Teil fiel sehr kurz aus. Geht also doch die Kohle vor den Leser?
Schon letztes Jahr wart Ihr der Meinung, „Sega Rally" sei besser als „Have a N.I.C.E. day", was meiner Ansicht nach eine ganz klare Fehlentscheidung war. Doch damit ist meine Kritik noch nicht zu Ende: Schafft den langweiligen Online Guide ab, macht die Lösungshilfen heraustrennbar und unterbindet in Zukunft Annoncen im Stil von „Sendet mir 4,– DM in bar, der 99ste Absender bekommt das Spiel!". Ansonsten bin ich mit Eurem Heft aber sehr zufrieden. Jetzt hoffe ich nur noch, daß sich die Leserbriefe so langsam mal wieder von der Grundsatzdebatte zur BPjS-Politik entfernen.
Karl-Heinz Felger, Grabenstr. 48, 73614 Schorndorf

Im täglichen Betrieb einer Zeitschrift kann der Umfang eines Tests nun mal nicht allein von der Wertung abhängen. Erhält man ein Muster beispielsweise erst sehr spät vor Redaktionsschluß, muß manchmal aus Sachzwängen (Termindruck, Layout, Litho, Druckerei usw.) eben weniger Raum im Heft genügen. Mit der von Dir angedeuteten Bestechung durch Anzeigen hat das nicht im entferntesten zu tun – zumal „TOCA" mit 80 Prozentpunkten auch klar besser bewertet wurde als Sega TCC (72%) trotz Cover-Motiv. Und „N.I.C.E. 2" haben wir ja nun gerade in dieser Ausgabe ein doppelseitiges Preview spendiert.
Deine übrigen Anregungen sind hiermit hoch offiziös zur Kenntnis genommen, wir hoffen, Du bleibst ansonsten weiterhin mit unserer Arbeit zufrieden.

KÖNIG KUNDE

Der PC Joker gefällt mir eigentlich ganz gut, aber das Editorial in Heft 3/98 war für mich ein echter Schuß vor den Bug. Was muß ich für ein Widerling sein, der nicht jeden Monat die Bestrebungen der Spieleprogrammierer mit dem Kauf aller Neuerscheinungen honoriert. Hier muß ich nämlich ganz nebenbei auch an meine Hardware denken, denn leider besitze ich immer noch keinen Pentium-Rechner, leider hat meine Grafikkarte „nur" 2 MB, und ich wollte auch nur die SB 16 und nicht gleich die 64AWE GOLD!
Schon mal den ersten Larry auf 'nem Pentium 2 gesehen? Mein 486/66 mit 32 MB RAM reicht mir vollkommen, um mich durch gute Spiele unterhalten zu lassen. Da macht es mich wild, wenn ein paar Spielefuzzies, deren unterbelichtete Programmierversuche nur mit hyperteurer Hardware funktionieren, losheulen. In einem anderen Spieleblatt las ich noch, daß einige ihren Vertrieb für Deutschland eingestellt haben. Bin ich jetzt ein schlechter Kunde, der nach Spielen Ausschau hält, die nicht nur auf Pentium-Systemen laufen? Davon kann doch keine Firma eingehen, oder etwa doch?
Achim, E-Mail: JERODIE@aol.com

Du weißt ja: Der Kunde ist König – aber die Monarchie ist längst abgeschafft! Wahr ist, daß Du mit Deinem Dampfrechner und dem angestaubten Exemplar von „Larry" für die Industrie genaugenommen gar kein Kunde bist – mit Leuten wie Dir lassen sich kaum neue Projekte realisieren, so hart das klingen mag. Für viele unserer Klassiker auf den beiden Begleit-CDs bist Du dafür geradezu prädestiniert. Daß wir sie Dir ohne investitionsfreudige Zocker nicht zusammen mit Demos, Goodies und einem Heft für 8,50 DM anbieten könnten, allein darauf wollte Michael im Editorial hinaus.

KÄFER AM INFO-HIGHWAY

Angesichts Eurer offensichtlichen Sorge über das Kaufverhalten der Spiele-Konsumenten möchte ich einige kritische Argumente in die Diskussion einbringen. Gerne ist man als Konsument bereit, die Hersteller in ihrem Bemühen, gute Spiele zu publizieren, zu unterstützen und für Spitzenprodukte auch Spitzenpreise zu zahlen. Für echte Qualität dürften Preise von DM 150,– pro Spiel dann auch kein Tabu sein. In dieser Hinsicht haben die Hersteller aber eine Bringschuld, die sie bisher nicht einlösen konnten.
Bereits die Tatsache, daß selbst sogenannte Ausnahmespiele wie „Wing Commander Prophecy" oder „Tomb Raider 2" sich in sämtlichen PC-Spielezeitschriften schwer tun, die Bewertungs-Hürde von 90 Prozent zu nehmen, verdeutlicht, daß auf unseren Daten-Highways nur Volkswagen fahren – die wir vielfach allein deshalb bewundern, weil wir noch nie einen BMW gesehen haben. Der Ruf des Herstellers und der Preis des Produktes sollten, wie in anderen Branchen üblich, ein Indikator für Qualität werden. Statt dessen erleben wir, daß auch renommierte Softwarehäuser immer wieder Schrott auf den Markt werfen, der ebenso teuer angeboten wird wie deren Highlights. Um im Bild zu bleiben: Es ist, als würde Mercedes Benz nebenbei Trabis bauen und sie für 60.000,– DM unters Volk bringen.
Mitleid mit den armen Vertrieben wirkt da fast schon lächerlich. Wie überall gilt: Gute Qualität wird auch gut bezahlt und setzt sich schließlich durch. Wir aber knien in Ermangelung besserer Software dankbar vor jeder Pixel-Lara nieder wie weiland vor „Pac Man" und glauben den heiligen Herstellern, daß sie keine Kosten und Mühen gescheut haben, um uns völlig uneigennützig und zu einem Spottpreis die Krone der Software-Schöpfung auf den Monitor zu zaubern. Aber wer täglich Wasser und Brot vorgesetzt bekommt, hält wahrscheinlich Kartoffelbrei am Ende wirklich für die Speise der Götter…
Frank Löwenstein, Ernst-Lemmer-Str. 14/52, 35041 Marburg

Mit der qualitativen Bringschuld auf Seiten der Hersteller hast Du gewiß uneingeschränkt recht – damit, daß sie viel zu oft nicht eingelöst wird, leider auch. Das Editorial der Ausgabe 3/98, auf das Du Dich ja offensichtlich beziehst, verstand sich denn auch eher als Ursachenforschung: BMW steht ja nun beispielsweise nicht vor dem Problem, daß Interessenten die Fahrzeuge in großem Umfang auch als Raubkopien beziehen können. Michael ging es in erster Linie darum, den hier vielfach schlicht ignorierten Zusammenhang zwischen Konsumverhalten und Produktqualität aufzuzeigen. Denn am Ende wollen Hersteller, Vertriebe und Konsumenten in der Tat dasselbe: gute Spiele, gutes Geld.

DIE GROSSE HÜRDE

Was mir an Eurem Magazin immer wieder auffällt, ist die Tatsache, daß Ihr Spitzenspiele (Games, die die Fachwelt grundsätzlich mit Auszeichnungen überhäuft, etwa „Jedi Knight", „Curse of Monkey Island", „Die Siedler 2", „Tomb Raider 2", „F1 Racing Sim" etc.) grundsätzlich zwei bis drei Prozentpunkte niedriger bewertet als die anderen PC-Magazine. Das Spiel, das bei Euch 90 Prozent bekommt, muß wahrscheinlich noch erfunden werden. Wie kommt das? Ist es möglich, daß Euer Bewertungssystem zu hart ist?
Konrad Wernicke, Hützelsgasse 8, 99867 Gotha

Aus meiner Sicht wird umgekehrt ein Schuh daraus: 90 Prozent, das sind nur zehn Punkte unter dem Maximum – damit sollte man doch wohl sehr, sehr sparsam umgehen. Deshalb wird die Gesamtwertung bei uns auf Redaktionsebene vereinbart, wodurch einzelne Jubelstürme größtenteils ausbleiben. Andernfalls bekäme bei Markus jedes zweite Prügelgame einen Hit, und bei Steffen wäre jeder Kicker mit Kaiserslautern am Trikot sofort Sportler des Jahres. Um so mehr sind extrem hohe Wertungen im Joker denn auch wert. So erreichte das famose „NHL 98" bei uns zuletzt 90 Prozent, der Geniestreich „Dungeon Keeper" davor gar 91 Punkte.

ANONYM ODER NICHT?

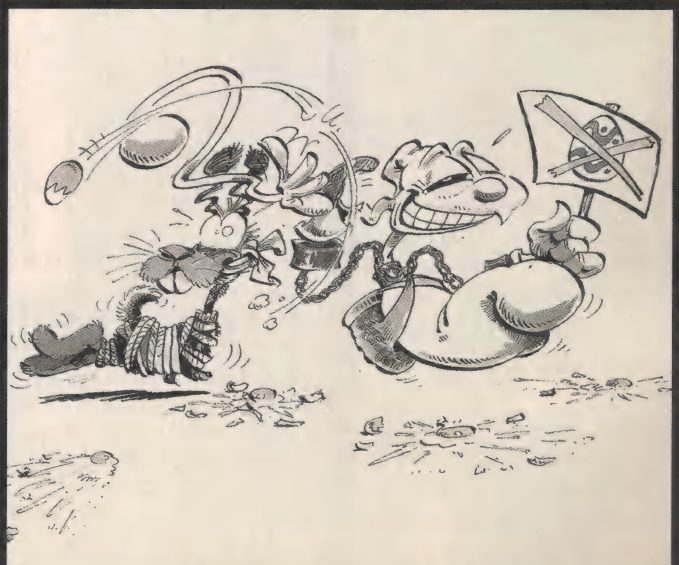
Lob, Kritik, Fragen, Wünsche, Anträge, Drohungen – ich interessiere mich für alles! Besonders wichtige bzw. witzige Einsendungen finden sich auf diesen Seiten wieder, komplett mit Absender und E-Mail-Adresse, soweit nicht anders gewünscht. Wer also anonym bleiben möchte, sollte mir das ausdrücklich mitteilen!

Leserbriefe an folgende Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

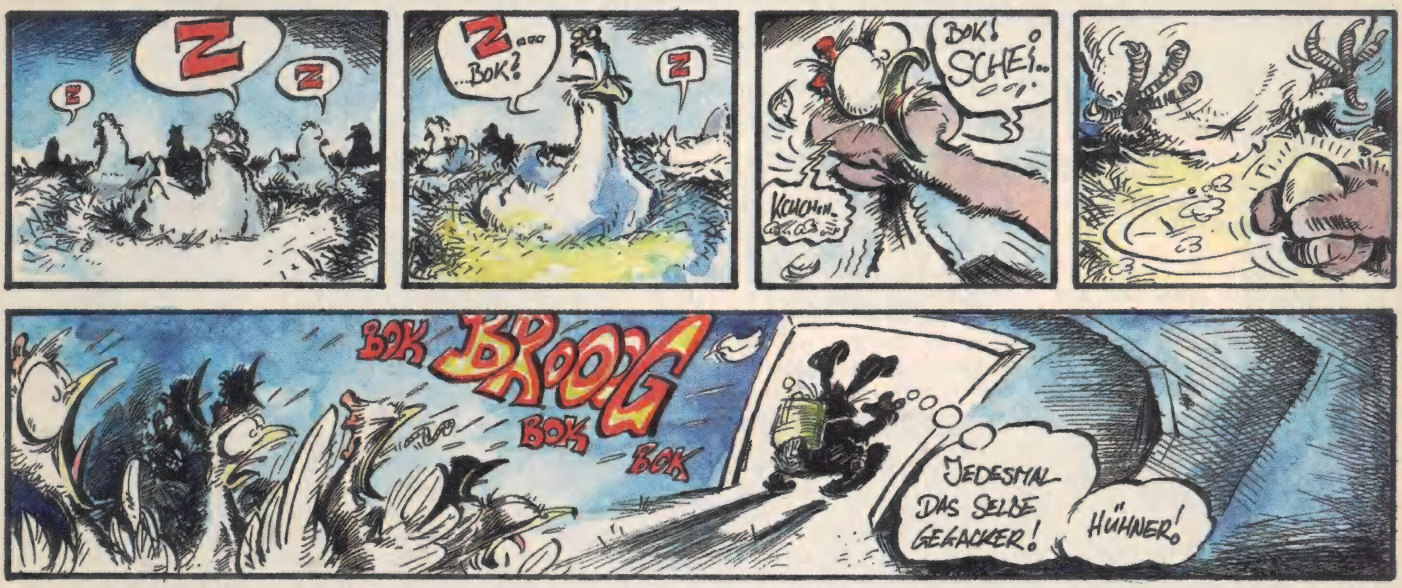
E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.



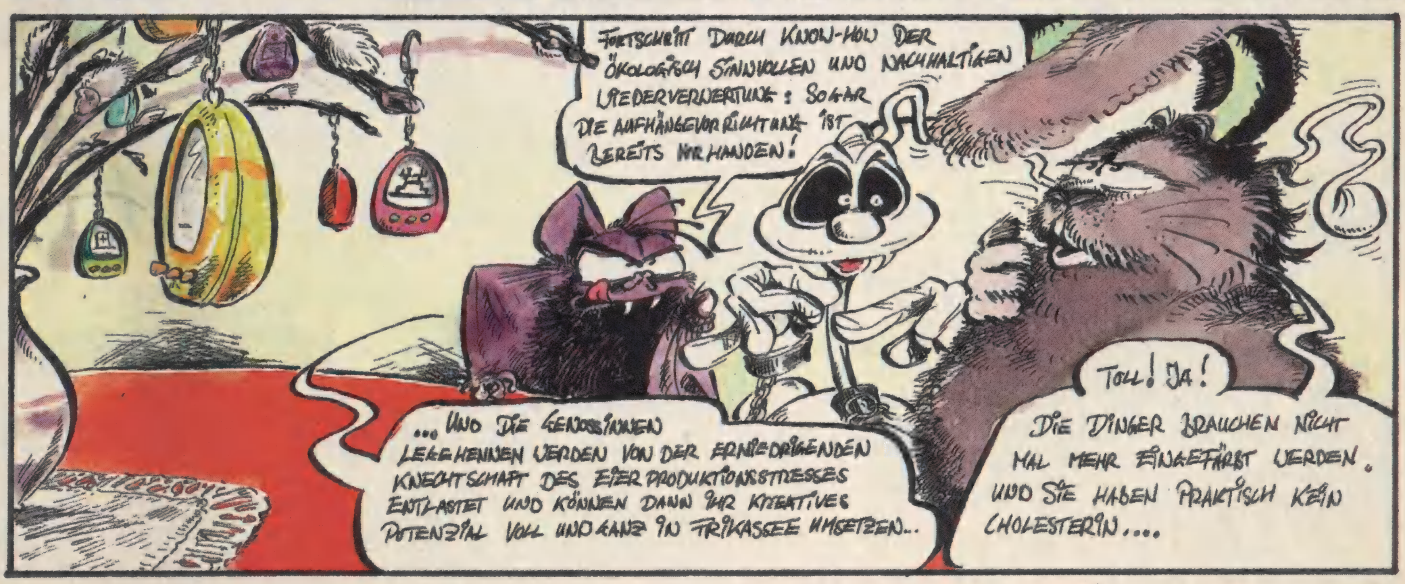
OVUS DEI

GHOST-ACTIVITIES









BIETE HARDWARE

Verkaufe: Motherboard 486 DX mit Cyrix 5k86, 100 MHz und 8 MB RAM, 128 KB Cache (bis auf 1 MB Cache aufrüstbar). 350,- DM. Tel.: 0711/7970610 ab 18.30 Uhr...

Verkaufe Nintendo mit drei Spielen (Mario 1 + 2 und Zelda) und zwei Controllern. Und ich suche einen günstigen 486 mit min. 40 MHz. Tel.: 07333/6893 (nach Michi fragen)

Verk. 486 DX/2, 16 MB RAM, 428 MB Festplatte, Monitor, 8 x CD-ROM, Disk-LW, Soundkarte, Maus, versch. Software, Spiele, alles komplett, ca. 1500 DM. Tel.: 034321/50314

Verk: AP5C/P Mainboard mit Pentium 90, 256 KB Cache sowie 24 MB RAM, Drucker Panasonic KX-P1123 24 Nadel, Soundkarte SB32 PnP und Mini-Tower Gehäuse. Preis: VB. Tel.: 0172/3605969

Amiga 2000 mit 1 MB RAM, Color Mon., 2 int., 1 ext. Laufwerke, Tast, Maus, Joyst., div. Software, Preis VHS und 24 Nadeldrucker NEC P 20 für 100,- VHB zu verk. Tel.: 04604/989699

Verk. Matrox Mystique, Elsa Victory 3D, 2 x 8 MB EDO RAM, 2 x 8 MB Fast Page RAM, P133 (Chip), sowie SCSI Controller von Dawicontrol. Preise: VB. Tel.: 08271/8059913

BIETE SOFTWARE

Verkaufe Flight Unlimited 2, Incubation, Men in Black, Nightmare Creatures je 35,- DM. Bitte Liste anfordern : Dogan Pekacar, Schloßstr. 34, 92681 Erbendorf

PC-CD-ROM Spiele: Myst 40 DM, System Shock, Bureau 13 je 15,- DM, Stonekeep 20,- DM, Spiele-Set: Dime City, Turrican II, Jagged Alliance zusammen 30 DM. Tel.: 03571/427048 ab 18.00 Uhr

Startrek Final U., WC3, Space Hulk, Syst. Shock, Rally, Syndicate, NHL 96, Fifa 96, NBA 96, Railroad Tycoon, Chr. Kolumbus, Al Unser, Nascar Racing, alles orig., nur kpl., inkl. NN, FP: 59,-. 02378/3074

Larry (1-7) (50), Flying Corps (35), NFL 97 (30), FIFA 97, NHL 97 (je 25), Bleifuß, Front Page 94 ü Zusatz (20), NHL 96, FIFA 96, Boong (je 15), BM Hattrick, Hattrick (20), NHL 93 (10), Glückswand, USA Parks (5). Weiter habe ich noch (je 5,-): 111 Sharewarespiele, Software Manager, HELP (Pinball Dreams, Prince of Persia, World Class Leaderboard usw.) + ein Firestorm Gamepad (25,-). Email: ROY.SCHMIDT@FRANKFURT.NETSURF.DE

Monkey Island 3, Tomb Raider 2, Last Express, Imperialismus, Caesar 2, Dungeon Keeper, Earth 2140, Conquest o.t. new World, GP2, Civ 2 usw. Suche auch einen Tauschpartner für Computer-Software. Andre Martini, Rapperath 70, 54497 Morbach

Super EF 2000, LBA 2, G-Police, I-War je 50 DM, Sub Culture, Dark Earth, Imperialismus, Ecstatica 2, POD, Formel 1, Hexen 2 je 40 DM, Caesar 2, Bleifuß 2 je 30 DM, Flying Corps, Neverhood je 20 DM, Pitfall, Space Quest 6, Torins Passage je 10 DM. Alles kompl. dt., Win 95 u. orig. Verpackung. Hyper Blade, Mech Warrior, beide engl. u. 3Dfx je 10 DM, Lenkrad: V3 Racing Wheel (NP 160 DM) kaum ben. für 90 DM. Meldet euch unter: 06226/7066

Verkaufe PC-Originale: Master of Orion 2, MDK, Incubation, Monkey Island 3, Bundesliga Manager 97, Civilization 2, Siedler 2, Warcraft 2, Elisabeth 1., Tie Fighter Gold, Jedi Knight, Elite 3, Albion, FIFA 98, Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Diablo etc. Liste gegen 1,10 RP bei: Ole Brandenburg, Heerstr. 83B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503. e-mail: OctavianX1@aol.com (auch Amiga, C-64 und Atari ST-Software)

Age of Empires, Lords II, Kreuzzug ins Ungewisse, Orion II, Deadlock, Napoleons Weg nach Waterloo, Outpost, Conqueror, Star Trek (The Next Generation), Die Fugger II, Last Eden, Hind, Anstoß II, Das Rätsel des Master Lu, Ultima VIII, Men in Black u.a. 10 - 50 DM. Tel.: 035600/5787

Verk. Monkey Is. 3, Floyd je 50 DM, Interstate 76' 60 DM. Tel.: 07141/2890 (Christoph)

Mad TV 2, Holiday Island, Premier Manager 97, FIFA Soccer Manager, FIFA 97, Mag!, Teamchef usw. Alles 20-30 DM. 05202/490212, Kai

Verkaufe: Carmageddon + Splat Pack 78 DM, Age of Empires, X-Com: Apocalypse, Command & Conquer 2, Constructor je 50 DM, Holiday Island 35 DM, jeweils + 7 DM Versandkosten. Tel.: 01772552383

Verkaufe: PC CD-ROM Spiele: NHL 97, FIFA 97 je 40 DM, Indy 4 20 DM, FIFA Soccer Manager 35 DM, Bundesliga Man. Hattrick 15 DM, Eishockey Man. 10 DM, Bundesliga Man. Pro 5 DM, Bundesliga Man. 97 45 DM. Tl.: 07562/3507

Monopoly 25 DM, Toy Story 10 DM, U5NF 15 DM, Worms 35 DM, NHL 97 36 DM, Bleifuß Rally 38 DM, Trivial Pursuit 23 DM, Haie 22 DM, War Wind 8 DM, Tel.: 05624/1534

Civ. Net, FIFA 97, Grand Prix, Holiday Island. Tausche auch gegen Extreme Assault mit Verhandlungsbasis. Tel.: 02402/5529.

Verk. PC-Games, orig. Verp., kompl. dt.: Tomb Raider 1 35 DM, Last Express 45 DM, G-Police 60 DM, Baphomets Fluch 1 30 DM, Bundesliga Manager 97 30 DM. Tel.: 02721/80205 ab 18 Uhr

Armored Fist 2, Dark Reign, Longbow 2, Dark Colony je 65 DM; Z 30 DM, Grand Prix 2 30 DM, Stark Trek: Omnipedia 30 DM; C & C 2: Alarmstufe rot und Gegenangriff 50 DM. Timo Naatz, Reichenhaller Str. 1, 14199 Berlin

Verk. Monkey 3, Neverhood, Gnap, Larry VII, UEFA, Down in the Dumps, Koala Lumpur, Last Express, Orion Burger, Toonstruck, Stadt der verlorenen Kinder uvm. sehr günstig! Tel.: 089/4603846 ab 14.00 Uhr

Uprising, Tomb Raider 2, FinFin, Blade Runner, Floyd je 40 DM; Conquest Earth, Dark Colony je 35 DM; Sadt der verlorenen Kinder 15 DM, Mechwarrior 2 10 DM. Tel.: 035842/27375 ab 18.00

Verkaufe: Tomb Raider 2, Blade Runner, Starfleet Academy je 50,-. Demonworld, Flying Corps, X-Com Apocalypse je 45,-. Max, Interstate je 35,-. Silent Thunder, PGA Tour Golf 96, Win Cleaner, First Aid je 20,-. CH Flightstick Pro 50,-. Tel.: 0450375423

Monkey Is. 3 (50), Lands of Lore 2 (45), Wing Commander Prophecy (50), außerdem: Industriegigant, NHL 98, FIFA 97, Last Express, Golden Gate Killer, Madden 97 u.a. Auch Tausch. Tel.: 038378/32219 (Alex)

Croc, Toca Touringcar, Battlespire, FIFA 98, Frogger 3D, G-Police und vieles mehr. Liste gratis von: Mario Schikos, Mariahilfer Str. 161/50, A - 1150 Wien

Verkaufe Discworld 2 (Win 95), Formel 1 (Win 95), Die phantastische Reise nach Terra-Gon (Win 95) für je 50 DM und FIFA International Soccer + PGA Tour Golf 486 (DOS 5.0) für 20 DM. Meldet Euch bei der Tel.Nr. 0340/610070

Master Lu, Kings Quest 7, Lothar M. Soccer, The Web, FX Fighter, Torins Passage + Lode Runner zu je 15 DM, Asterix + Bleifuß zu je 25 DM und Magic Carpet Plus + Sim Town zu je 30 DM. Tel. + Fax: 089/7554356

BM 97 v. 1.30 (45), Pink Panther (20), X-Wing vs. Tie Fighter (55), Earth 2140 (25). Ohne orig. Verpackung: FIFA 97 (20), MAX (20), Preise in DM. Erreichbar unter Tel.: 05505/1059 (Mi-Sa)

Ich verkaufe PC-Spiele wie: Creatures 29,- DM, Voodoo Kit 35,- DM, Command & Conquer 40,- DM. Bitte Liste anfordern unter: Gaylord Gunia, Buchenstr. 5, 49740 Haselünne, Tel.: 05961/4532 ab 15.00 Uhr

Verkaufe: Age of Empires 70 DM, Der Planer u. Das Amt im Doppelpack 20 DM, Dream Web, Deadly Tide 55 DM, War Craft 2 30 DM. Suche: CD-Brenner, Hewlet Packard 6fach lesen 2fach schreiben. Tel.: 034603/77636

Crusade, Magic of Endoria, Maelstrom je 10 DM. Earth 2140, Dragon Lore je 20 DM, Daggerfall, Deadlock je 30 DM, Diablo, Dungeon Keeper, Demonworld, Master of Orion 2 je 40 DM. Sev. Kingdoms, LoL 2 50 DM. Tel.: 05137/ 93103

Star General 25,-, Bleifuß 20,-, Orion Burger 20,-, Das Gewehr 15,-, Schatten über Riva 30,-, Tilt 25,-, Toonstruck 30,-, Virtua Fighter 30,-, Apache Langbow + Int. Tennis Open 40,-. Tel.: 036766/20642

CD-ROM Warcraft 10,-, Dungeon Master II 15,-, 10 versch. Lucas Arts Adventures 30,-, Day of the Tentacle 10,-, Bleifuß 15,- Rayman 10,-, Pinball Illusions 10,-. Tel.: 04361/1238

Verk.: Batman Forever 10 DM, Lost in Time 1 & 2 15 DM, Body Slam Wrestling 10 DM, Soccer Manager 10 DM, Bundesliga Manager 97 Version 1.35 30 DM. Tel.: 0228/374919

CD-ROM: Anstoß 2 50 DM, Innocent Until Caught 15 DM, NHL 96, NBA Live 95 je 25 DM, Microsoft Flight Sim 40 DM, Grand Prix Manager 2 m. Video 30 DM. DISK: Der Clou, FIFA Intern. Soccer je 15 DM, A-Train 5 DM, Ryder Cup 10 DM, König der Löwen 20 DM + 7 DM Versandkosten, alles Originale. Tel.: 0211/252316, E-Mail: rp11729@online-club.de

Akte Europa 45 DM, IF-22 50 DM, 688 Hunterkiller 50 DM, G-Nome (ohne Spielanleitung) 20 DM. Timo Naatz, Reichenhaller Str. 1, 14199 Berlin

SUCHE SOFTWARE

Kaufe alles! - Schickt mir Eure Liste (PC, Amiga, C-64 oder Atari ST Software) oder ruft mich an. Bitte nur Originale mit Anleitung und Verpackung, keine Budget-Titel. Suche speziell auch ältere Spiele. Nehme gern ganze Bestände. Zahle guten Preis (zwischen 5,-

und 35,- pro Spiel). Ole Brandenburg, Heerstr. 83B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503. e-mail: OctavianX1@aol.com

Suche Originale günstig zu kaufen: Sport, Wirtschaftssimulationen, Strategie, Abenteuer, besonders Monopoly, Sherlock Holmes II, NBA 97/98, NHL 97/98, Formel 1, Moto Racer, Industriegigant, Theme Hospital, Biing, Olympic Games, Bleifuß 2, Rallye Racing 2, ManxTT Super Bike, Constructor, Trivial Pursuit, Holiday Island. Auch Tausch möglich. Angebote an Tigger@coburg.baynet.de

Game of Life v. Conway Revolutionsemulation: Zellen vermehren sich oder sterben ab. Suche Diskette 3.5 oder CD. Tel.: 02129/2788

Suche verzweifelt die SSI-Compilation 20 Wargame Classics Tel.: 03574/122025

Suche Adressen von Importeuren. Und suche 3D-Actionkeller von id und 3D-Realms (möglichst Originale). Schickt Eure Listen an: Christian Kroll, Gartenstr. 63, 72666 Neckartailfingen

Suche Original mit Handbuch in deutsch von "Apache Longbow" von Digital Integration. Tel. + Fax: 02741/930395

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Orion Burger und Looney Labyrinth und Oscar (3 Top Spiele) gegen Worms 2. Bitte beachte: Worms 2 muß gut erhalten sein! Lukas Scherl, Hainburgerstr. 29/12/66, A-1030 Wien

Suche das Spiel Phantasmagoria (DV) mit guterhaltener Packung und Anleitung. Tausche gegen Diablo, Tomb Raider od. Voodoo-Kid (alle fast neu). Tel.: 09621264

Biete Monkey Island 1 + Burning Steel 4 + Pinball Fantasies Deluxe + Primal Rage + Erben der Erde (Sprachaus.) + Gamestar 12/97 (mit CD) gegen Warcraft 2 o. Ultima 8 o. Hunter Hunted. 02225/947836 ab 21.00

VERSCHIEDENES

Lösungen: Lands of Lore 1+2, Monkey Island 1-3, Kyrandia 1-3, Simon 1+2, Discworld 1+2, Kings Quest 1-7, Police Quest 1-4, Baphomets Fluch 1+2, Gobliins 1-3 u.a. je 5 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe alte Amiga/PC Joker sowie Sonderhefte der Jahre 1992-1994. Tel.: 030/31503221 abends (Schenkel)

Suche PC Joker Hefte 9 + 12/96 sowie 1,2,4,5,6,/97. PC Games 10-12/92, Power Play 5 + 11/91, PC Player 1/93. Tel.: 02053/7655 nach 18 Uhr

Verkaufe über 1000 Lösungen usw. und Shareware-Spiele. Fordert kostenlose Liste bei Sven Plaschke, Beethovenstr. 54, 01809 Heidenau an. Tel.: 03529/514242, fragt nach Sven

Verkaufe 3Dfx Voodoo Grafikkarte 4 MB, F1 Racing S., Tomb Raider, I-War, Bundesligaman. 97/1.35, Caesar II, Olympic Games, Rendezvous im Weltraum, Pizza Connection, Wiso Steuer 97/98, Pole Position. Tel.: 0251/862404

Verschenke umfangreiche PC-Joker-Heft-Sammlung (ab Erstausgabe bis 2/97 komplett). Erreichbar unter: 0511/9525121, Raum Hannover, Fam. Bradtmöller

Privatpension südl. CUX, Ü/Fr für nur 111 DM pro Person u. Woche, bei An- u. Abreise Sa. Sommer 166,- DM. Tel./Fax: 04741/5465, L. Storz, Bahnhofstr. 9, 27632 Cappel

Verkaufe: Grafikkarten Tridend 9680/9682 2 MB 50,-, 16 Bit Stereo Soundkarte 50,-, Midi-

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

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, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755 (ab 18.00), FAX: 55766

VERSANDSHOP 97- PC SPIELE ZU GÜNSTIGEN PREISEN. Wir haben aktuelle Neuheiten, sowie Oldies aus allen Bereichen. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action Shootern 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.

Tower-Gehäuse 70,-, 14.400 Bit Modem. Tel.: 0177/4246321

Ca. 2000 Spielelösungen + Cheats je 2,-, viele Specialdisks ab 5,- + RP. Bestellungen + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 + 0177/2695137, Anruf lohnt immer!

Ich verkaufe zwei Super Nintendo Spiele, und zwar Hulk und Toy Story. Wer Interesse hat, bitte melden. Tel.: 06146/61173

Suche Game "Mindwheel" (System egal); alte Ausgaben von ASM, Zapp 64, Amiga Joker, P-Play. Christian Fischer, Michael-von-Jung-Str. 9, 88348 Saulgau. Tel.: 07581/6288 18-21 Uhr

Postspiele fangen da an, wo Computermanager aufhören. Fußballsimulation "DBU" hat freie Vereine! Infos gg. 1,10 DM RP bei M. Mättner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt



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



EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben

NEU!!



24,95

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
(siehe Seite 9 in diesem Heft)





nur noch je 9,80

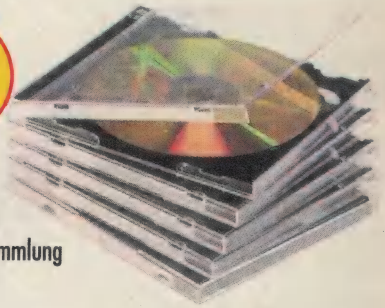
ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



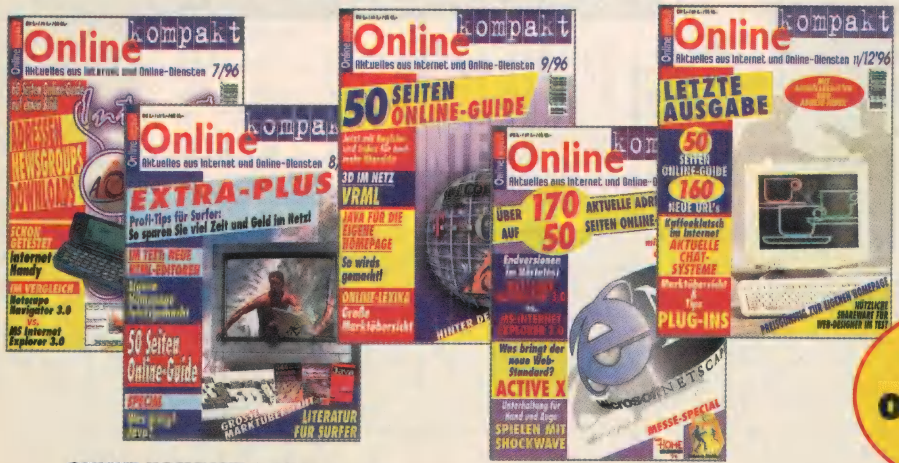
11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler

5er Pack nur 4,50



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



MAUSPAD

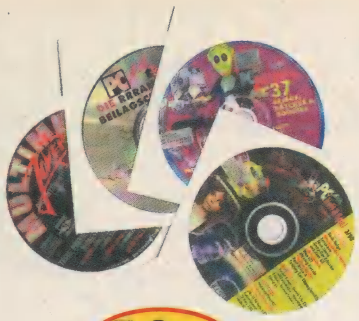
nur noch 7.–

je 5.– oder 20.– im Set

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER



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)



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 ☐ 4/98
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
Joker TC-Box	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1 ☐Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐T-Rex ☐Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐Stück

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.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 4/97 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%
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%
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%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
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%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
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%
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%
BugRiders	4/98	Sport	35%
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%
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**	**88%**
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%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
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 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%
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
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%
Evolution	4/98	Strategie	64%
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%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1	**5/97**	**Sport**	**87%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
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%**
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%
Hellcops	6/97	Action	61%
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%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jet Moto	3/98	Sport	58%
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%
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%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
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%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
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%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mäx!	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%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
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%
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 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%**
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
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%
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Premier Manager 97	8/97	Sport	80%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
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%**
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Riot	8/97	Sport	65%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
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 TouringCar Championship	3/98	Sport	72%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Sim Golf	4/97	Sport	67%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
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%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
SSN	5/97	Simulation	66%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
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 3	1/98	Strategie	60%
Street Racer	12/97	Sport	74%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
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 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 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 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%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
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%
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Strategie**	**85%**
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

PC Joker Heft & Spiel

VORSCHAU

Ausgabe 6/98

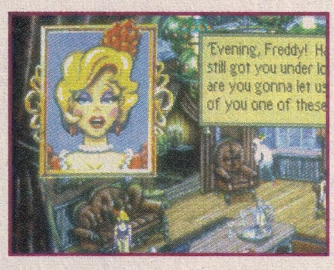
Abenteuer und Action auf 2 Begleit-CDs: erscheint am

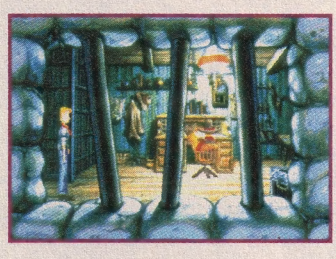
Freddy Pharkas & Surface Tension 5. Mai

Wenn der Mai kommt, schlägt der Joker wieder aus: Freuen Sie sich auf Vollversionen von Sierras gagreichem Western-Abenteuer „Freddy Pharkas" und dem 3D-Actionspektakel „Surface Tension" aus dem Jahr 1997. Auch die vielen Demos kommender Spiele-Highlights liefern Grund zur Vorfreude – genau wie das Heft selbst mit seinen Tests, News, Previews, Interviews, Specials, Preisausschreiben, dem Online-Guide und seitenweise Lösungshilfen. Am erfreulichsten mag aber der Preis von **nur 8,50 DM** sein. Besonders für Abonnenten, die ihn nicht voll bezahlen müssen und zudem noch schneller beliefert werden.

VOLLVERSION
FREDDY PHARKAS

Nie war der Westen wilder: Mit diesem Adventure hat Sierras Stardesigner Al Lowe (Larry 1 bis 6) sich in Sachen Humor selbst übertroffen – das **Grafikabenteuer um einen Pillendreher und ehemaligen Revolverhelden** genießt längst Kultstatus (**Originalwertung: 82%**). Wo sonst gibt es ein Karaoke-Intro zum Mitsingen, vier Kapitel voller kniffliger Rätsel um gängige Western-Klischees, deutsche Gespräche, Arcadesequenzen wie Duelle, eine Point & Klick-Steuerung, urkomische Animationen sowie eine Jukebox-Funktion für die abwechslungsreichen Musikstücke?

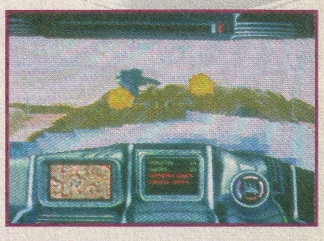


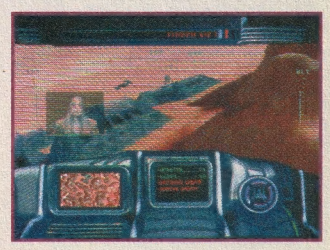


* vier Kapitel
* komplett deutsch
* Karaoke-Intro
* Arcadesequenzen
* Point & Klick
* Jukebox-Funktion

VOLLVERSION
SURFACE TENSION

Erst im letzten Jahr bei Gametek veröffentlicht, schon auf der Joker-CD: Wagen Sie sich mit futuristischen Gleitern auf fremde Gestirne, um in bunter Voxelgrafik die verschiedensten Gegner aufs Korn zu nehmen. Erkunden Sie das Gelände im ferngesteuerten Buggy, oder lassen Sie ausbaufähige Waffensysteme sprechen. Befreien Sie Geiseln, starten Sie Blitzattacken, sammeln Sie Extras wie Minen oder Schilde. Kurzum, genießen Sie **moderne 3D-Action mit allen Schikanen** vom Intro-Movie über Sprachausgabe bis hin zu in das Geschehen eingeblendete Videos.





* 3D-Voxelgrafik in SVGA
* FM-Videos
* deutsche Sprachausgabe
* Stereosound von CD
* durchgehende Storyline
* verschiedene Fahrzeuge, Waffen und Extras

SPIELBARE DEMOS UND MEHR

Zwei Vollversionen sind gut, zusätzlich spielbare Demos aktueller und kommender Highlights sind besser. Speziell, wenn sie sich unter praktischen Install-Oberflächen für DOS sowie Win 95 verbergen und von den neuesten Patches, Treibern, Virenkillern etc. flankiert werden. Wir garantieren frische Lieferung – so frisch, daß die (Soft-)Ware bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch gar nicht im einzelnen feststehen konnte!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

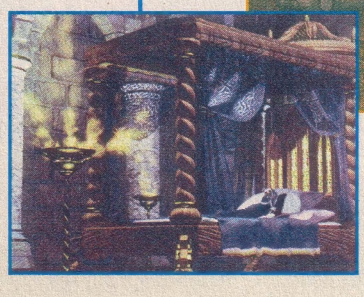
Spiele

Autobahn Raser * Command & Conquer 3 * Game, Net & Match * John Sinclair * KKND 2 * M.A.X. 2 * Outcast * Rebellion * Starship Titanic * Ultima 9 * Xenocracy

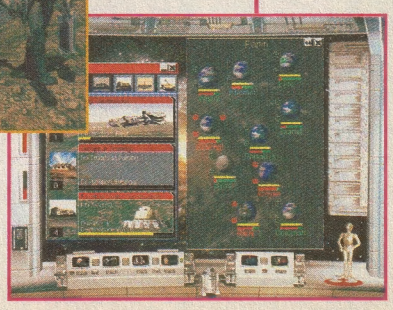


Messe
Neuheiten von der CeBit 98

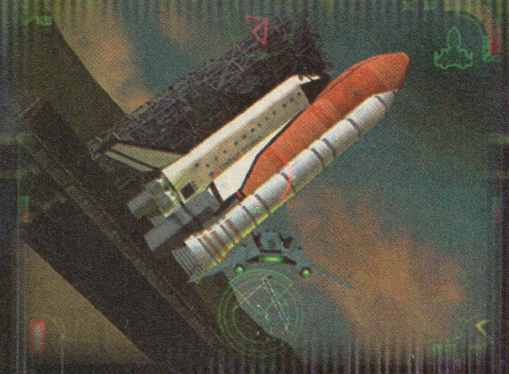
Online
Space-Opera für Multiplayer: Mankind

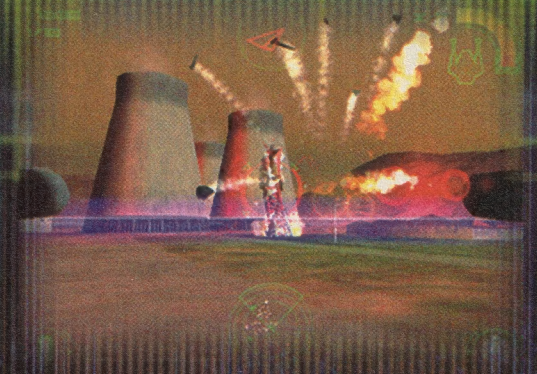


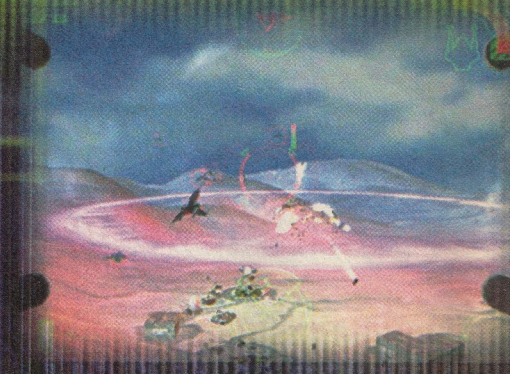




Achtung! Alle hier gezeigten Screenshots zeigen Szenen direkt aus dem Spielgeschehen!







Jeder Atemzug könnte Dein letzter sein

Es waren keine Vergnügungsausflüge.
Es waren militärische Aufklärungseinsätze.
Sie besuchten unseren Planeten viele Male, während wir uns immer nur die eine Frage stellten: Existieren sie wirklich?

Tatsache ist: sie wissen von unserer Existenz. Jetzt kommen sie zurück... mit der Absicht, für immer zu bleiben.. um alles zu erobern.. unser Land, unser Leben, unsere Luft.



Packende Arcade-Action mit Land-, Luft- und Seekämpfen

Unglaubliche Auswahl an militärischer Ausrüstung: AT-AT-Waffen, Track Tanks, Sand Skimmers, Hovertanks, Stealth-Fahrzeuge, Kampfhubschrauber, F22 und S/VTOL-Luftfahrzeuge sowie Alien-Kampfflieger u.v.m

65 verschiedene Missionen in 6 atemberaubenden Welten

"...ungeheure Geschwindigkeit des Bildaufbaus, ein Grafikschmaus, der am PC bislang seinesgleichen sucht." PC JOKER 3/98

"Für Incoming gibt es keine andere Bezeichnung als sensationell!" PC ZONE 12/97

"Umwerfend gut" PC GAMER 11/97

"Incoming's Technologie erreicht nahezu die Grafik und Bildrate aktueller Spielautomaten" PC FORMAT 12/97

"Die zahlreichen Lichteffekte machen Incoming zu einem Erlebnis." PC GAMES 3/98

3D

3D-BESCHLEUNIGER-KARTE ERFORDERLICH

Volle Force Feedback-Unterstützung

"spaciger" 3D-Sound

2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm

Modem- und Nullmodem-Option

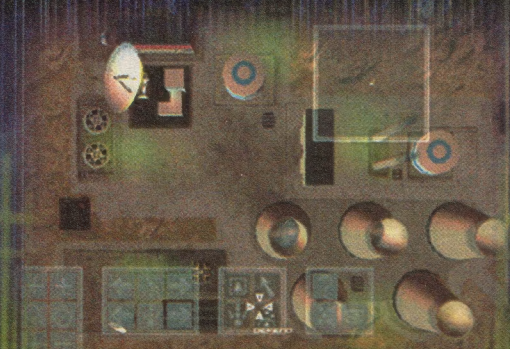
Netzwerkmodus bis zu 8 Spieler

Atmosphärischer Soundtrack

Einzigartige FX-Lichteffekte







Pentium®P133 oder besser. 4MB or AGP kompatible 3D-Beschleunigerkarte, 16MB RAM, Microsoft DirectX v5.0, 2xCD-ROM, Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte, Win95, 50MB freier Festplattenspeicher. Unterstützt Tastatur, Maus und Joystick.

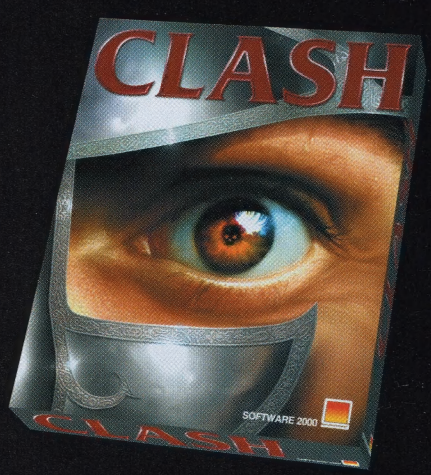
Sidewinder ©1995 Microsoft Corporation. All rights reserved. Copyright © 1997 3Dfx Interactive, Inc, The 3Dfx Interactive Logo, Voodoo Graphics and Voodoo Rush are Trademarks of 3Dfx Interactive. Mpact is a trademark and Chromatic Research is a registered trademark of Chromatic Research, Inc. 3Dlabs and PERMEDIA are registered trademarks and copyrights recognised.



CDV Software GmbH Postfach 2749 76014 Karlsruhe Tel. 0721/97224-0 Fax 0721/97224-24 Web: http://www.cdv.de Rage Software: http://www.rage.co.uk

AUGE UM AUGE

CLASH



Das Königreich Karkhan steht vor dem Untergang und die verfeindeten Clans erheben sich gegen den König. Das sichere Verderben vor Augen sammeln sich die letzten Getreuen des Herrschers, um zur alles entscheidenden Schlacht anzutreten.

Ein neues rundenbasiertes Strategiespiel der Extraklasse

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