B 12623 E
4 394225 408502 07

PC Joker Heft & Spiel

7/98 Juli

GETESTET

Army Men
Clash
Commandos
Deathtrap Dungeon
Hexplore
KKND 2
Prost Grand Prix
Unreal
Virtual On
X-COM Interceptor
Xenocracy

ANGESPIELT

Daikatana
Dark Project
Diablo 2
LMK
O.D.T.
V-Rally
Warcraft Adventures

EXTRA

Lösungshilfen
Umfrage: Kennen Sie Lara Croft?
Interview: Al Lowe
Die Intel-Offensive '98

PANZER COMMANDER





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



Produktinfo 001 X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Elmente obliegen dem MicroProse Copyright

Es gibt keine Genres mehr

Die Spiele sind zu groß geworden, sie wollen kaum noch in die klassischen Schubladen passen. Nehmen wir zum Beispiel „Tomb Raider": zu wenig Ballerei für einen Action-Fan, zu wenige Rätsel für einen Abenteurer – aber gerade genug von beidem, um zum Kultobjekt für Hunderttausende zu werden. Ein typisches 3D-Actionadventure eben. Und so geht es immer weiter. Kennen Sie noch ein Rennspiel ohne Simulationselemente? Ein Sportspiel ohne Managementkomponente? Oder ein Strategical ohne Rollenspieleinlagen?

Nun sollte man den Trend zum Genremix keinesfalls vorschnell als „weder Fisch noch Fleisch" abtun, denn die Echtzeitstrategie hat uns jetzt über ein Jahr lang das Gegenteil fürchten gelehrt: ein Titel wie der andere, nur ganz selten Spurenelemente von Innovation. Andererseits kann ich mich über die neue Vielfalt nicht so recht freuen, wenn ich den Verdacht nicht loswerde, daß sie letzten Endes nur Einfalt kaschieren soll. Denn so einfallslos kann eine Spielidee heutzutage doch gar nicht sein, daß ihr nicht mindestens ein bis zwei Fortsetzungen nach genau demselben Strickmuster hinterhergeschickt werden!

Woran liegt es dann aber, daß der Notendurchschnitt einer Joker-Ausgabe meist dennoch die 60-Prozentmarke recht deutlich überschreitet? Teilweise sicherlich daran, daß wir unseren Lesern nicht jeden Mist vorsetzen. Mehr aber noch an der Tatsache, daß die Qualität eines Spiels gottlob nicht allein von dessen Originalität abhängt. Vielmehr ist gut geklaut ja in der Tat besser als schlecht erfunden. Außerdem muß man dem aktuellen Programmangebot zumindest technisch ein durchgehend recht hohes Niveau attestieren.



Der langen Rede kurzer Sinn: Wir alle können uns guten Gewissens auf die Spiele-Ernte dieses Monats freuen. Denn Sommerloch hin, Genre-Mischmasch her, vorläufig sind unsere Rubriken noch proper gefüllt. Teilweise sogar mit „echten" Adventures, Rollenspielen, Simulationen usw. Und mehr als ein paar Stunden digitaler Unterhaltung abseits des Alltagstrotts will ja ohnehin kein Mensch. In diesem Sinne wünsche ich viel Vergnügen mit vorliegender Ausgabe,

Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Coke & Spiele

Die **E3 IN ATLANTA**, der Stadt von Coca Cola, steht kurz bevor: Wir informieren Sie bereits vorab über die Highlights der weltgrößten Messe für Computerspiele!

Seite 24



Hardware, die man haben muß?

Braucht man eine der Karten aus unserer **MARKTÜBERSICHT: VOODOO 2**, um zukünftig bei 3D-Action mitmischen zu können? Macht der erste **FORCE FEEDBACK LENKER** Rennspiele zum Erlebnis? Und geht ohne **NEUE PENTIUM-CHIPS** mit 350 bzw 400 MHz bald nichts mehr?

Ab Seite 118

Hot Spot

Messe
Was bringt die E3 Atlanta '98? .24
News
Branche 18
Hardware 16
Spiele 14
Previews
Adidas Power Soccer '98 54
Bloodlust 48
Bundesliga Manager '98 54
Colin McRae Rally 45
Constructor 2 47
Daikatana 40
Dark Project 38
Diablo 2 31
Golden Goal '98 54
Hattrick! Wins 54
Hordes 48
International Football 54
Last Ninja 46
LMK 28
Myth 46
O.D.T. 42
Populous 3 32
V-Rally 44
Warcraft Adventures 30
Special
Besuch bei Bullfrog 32
Das Comeback von System 3 46

Interviews

Bullfrog (Populous 3) 33
Eidos (Deathtrap Dungeon) 73
Infogrames (Hexplore) 77
Ion Storm (Daikatana) 40
Sierra/Al Lowe
(Leisure Suit Larry's Casino) . . .50

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Days of Oblivion 108
Starship Titanic 110
Tips & Tricks
Andretti Racing 114
Anno 1602 112
Army Men 114
Dark Earth 114
Fallout 114
Forsaken 115
Incoming 114
Interstate 76: Nitro Riders 114
Joint Strike Fighter 115
Lords of Magic 116
Metalizer 116
Might and Magic 6 115
Outwars 116
The Reap 116
Triple Play 99 116



Online Guide

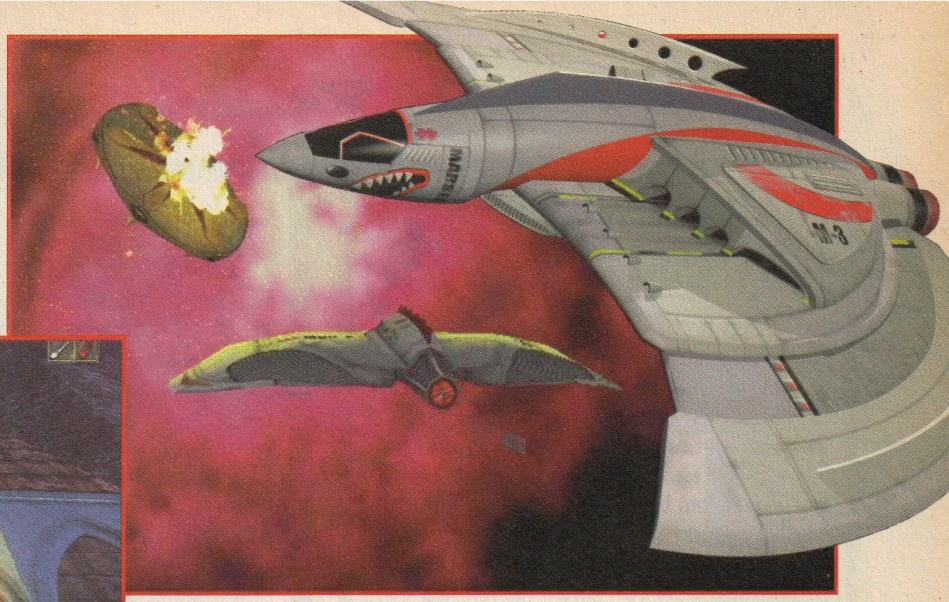
Mix
Die Spiele-Datenbank 104
Lara-Doubles gesucht 104
Online-Gaming im Café 104
Vollversionen umsonst 104
Previews
Everquest 107
Leisure Suit Larry's Casino 106
Spiele
Aliens Online 105
Special: Fußball WM '98
ARD Sportschau 53
France 98 – Coupe du Monde . . .53

Titel in rot = Titelstory

Das 3D-Wunder

Drei Hersteller haben sich zusammengetan, um den vielleicht spektakulärsten 3D-Shooter aller Zeiten zu produzieren: **UNREAL** besticht durch Spielbarkeit und Präsentation auf höchstem Niveau!

Test ab Seite **62**





Die UFO-Jagd

UFO bzw. X-COM sind die Übertitel einer Serie, die bisher für SF-Strategie vom Feinsten stand – vorbei: Die Raumschlachten von **X-COM INTERCEPTOR** wildern im Revier von „Wing Commander".

Test ab Seite **78**

Tooor!

Ein Teil dieser Ausgabe ist ganz König Fußball gewidmet: Unser **WM-SPECIAL** stellt aktuelle und kommende Spiele für den PC vor, enthält Web-Adressen und News – damit Frankreich '98 nicht nur im TV stattfindet.

Ab Seite **52**





Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies 10
Talisman 8
Charts 99
Comic 129
Editorial 3
Gewinner 130
Hardware
Marktübersicht: Voodoo 2 . . .118
Neue Intel-Prozessoren 122
Sidewinder Force Feedback Wheel 124
Impressum 130
Inserenten 103
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 130
Kostenlose Produktinfos 125
Leserbriefe 126
Lösungsindex 117
Messekalender 18
Preisausschreiben
Larry-Look-Alike-Contest 51
Rollenspielbücher zu gewinnen . . .74
Stadtgespräch: Kennen Sie Lara Croft? 22
Testindex 98
Update Service 100
Vorschau 134

Extra Fußball WM '98

Previews 54
Tests
Frankreich '98: Die Fußball WM . .56
Sensible Soccer: WM Edition 58
Super Match Soccer 58
World League Soccer '98 55
Web-Adressen 53

Spieletests

ABENTEUER

Die Versuchung 96
Hexplore 76
Of Light and Darkness 94

ACTION

Adrenix 66
Army Men 70
Beast Wars – Transformers 95
Deathtrap Dungeon 72
Spec Ops: Ranger Assault 95
Unreal 62
Virtual On 68

SIMULATION

Judge Dredd Pinball 94
Panzer Commander 86
X-COM Interceptor 78
Xenocracy 82

SPORT

Frankreich '98: Die Fußball WM . .56
Monster Truck Madness 2 60
Prost Grand Prix 61
Sensible Soccer: WM Edition 58
Super Match Soccer 58
World League Soccer '98 55

STRATEGIE

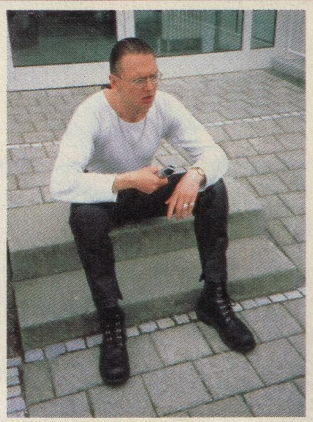
Bubble Puzzle Plus 94
Clash 92
Commandos 88
Firewall 96
KKND 2: Krossfire 90
Soldiers at War 95
Tiny Trails 93

ALLE WEGE FÜHREN ZUM JOKER

Vorbei die Zeiten, als unsere Homepage Gast bei Cinetic war: Mit dem Umzug auf den Server von Schlund erreicht man den Joker ab sofort direkt unter **http://www.pcjoker.de**. Das „www" kann sogar weggelassen werden, außerdem haben wir die Domain auch mit der Endung „com" beantragt. Besucher der alten Adresse (http://cinetic.de/joker) werden für die Dauer von einem halben Jahr umgeleitet. Ein Grund mehr, mal wieder bei uns vorbeizusurfen – weitere wären die Vorschau auf das kommende Heft, Mini-Homepages der Mitarbeiter, Comics, Sounds, Bilder, News, Links und vieles mehr.



ABGEBLITZT



Als sich Michael „Trille" Trier , mit einem Fotoapparat bewaffnet, auf die Straße begab, um dem Volk für unser neues „Stadtgespräch" aufs Maul zu schauen, hat er nicht mit Gegenwehr gerechnet: Hier ein paar der weniger netten Antworten auf die Frage nach Lara Croft…

Alte Dame: „Ich kaufe nix, ich kaufe gar nix!"

Alter Herr: „Schau, daß't weiterkimmst! Arbeit was Anständiges, dann brauchst net betteln!"

Noch ältere Dame: „Ich hab schon ein Abo, völlig zwecklos!"

Sehr alter Herr: „Schleich dich, langhaariger Depp!"

WARUM GATES NICHT?



Tröstlich, daß auch Bill Gates persönlich so seine **Probleme mit Win 98** hat: Als Mr. Microsoft kürzlich während einer Präsentation in Chicago die Plug & Play-Fähigkeiten des neuen Betriebssystems anhand eines USB-Scanners demonstrieren wollte, stürzte der Rechner komplett und unwiederbringlich ab! Wer hat da gerade gelacht? Okay, Schadenfreude ist bekanntlich immer noch die größte Freude.

AUSGELAUGT

Armer Jörg: Stolze 15mal mußte er innerhalb von nur drei Tagen seine Festplatte formatieren! Auch das abwechselnde Aufspielen von Win 95 und Win 98 produzierte dabei stets **nur Fehlermeldungen**, was den (übrigens frisch verheirateten) Mann langsam, aber sicher zur Verzweiflung trieb. Kurz vor dem endgültigen Nervenzusammenbruch stellte sich dann heraus, daß eine Bios-Batterie ohne Energie im Verbund mit einem verschlagenen SCSI-Controller für die Misere verantwortlich war.

KEINE KONSOLE



Derzeit unzertrennlich: Jack und Starcraft

…brauchen derzeit die eingefleischten Konsoleros in der Redaktion. Statt dessen verbringen Markus und Steffen ihre Freizeit im Büro, um sich nicht von den Spielen **Alien Earth** bzw. **Fallout** trennen zu müssen. Dabei befinden sie sich in bester Gesellschaft: Jack hängt oft bis morgens um sechs Uhr im Verlag herum, um **Starcraft** zocken zu können. Ob unser Boß doch mal eine Gehaltserhöhung zwecks privatem PC-Erwerb genehmigt, wenn er diese Zeilen liest?

REISEFIEBER

Bleibende Eindrücke der jüngsten Dienstreisen: Chefredakteur Richy holte sich in **Australien** den ersten Sonnenbrand des Jahres.

Jack hat sich in den **USA** mit seinen id-olen tüchtig einen hinter die Binde gekippt – die Beben-erprobten Programmierer erwiesen sich dabei als ausgesprochen trinkfest.

In **Potsdam** mußte Jörg stundenlang auf ein Taxi zum Haus von Winston Churchill (hier residiert TerraTools) warten, kehrte aber immerhin mit einer neuen Frisur und Ohrringen für die Gemahlin aus dem Osten zurück.

Trille suchte ganz **Oxford** nach dem Sammelpunkt reicher Töchter im heiratsfähigen Alter ab, doch keiner kannte besagtes Café.

Michael war über Ostern samt Cabrio am **Chiemsee** eingeschneit – Temperaturschwankungen bis zu 20 Grad sorgten zudem für eine deftige Frühjahrserkältung.

M.A.X.2™

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

"Hübsch, Mächtig, Intelligent, Fordernd. M.A.X. 2 ist der absolute Overkill für jeden Strategen."
Alexander Geltenpoth, PC Action 7/98



Beeindruckende Landschaften mit neuer 3D Scrolling-Technologie und stufenloser Zoom-In Funktion.



Jetzt auch komplett in Echtzeit spielbar für schnelle Entscheidungen und explosive Action.



Neuartige, 3D gerenderte Alien-Rasse mit über 90 Einheiten.

Interplay™

http://www.interplay.com

DISTRIBUTED BY Acclaim

PC CD ROM

©1998 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. 2 Mechanised Assault & Exploration and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Die Begleit-CD

Vollversion

Talisman



Software 2000, der namhafte Autor Hans-Joachim Alpers (DSA, Shadowrun) und der Joker Verlag laden Sie zum **3D-Abenteuerurlaub** in einer Fantasy-Welt ein: Auf der Suche nach dem rettenden Talisman trifft man im vom Bösen bedrohten Reich Thurania auf **50 Charaktere** wie Elfen, Zwerge und Menschen, Labyrinthe sowie viele, viele Rätsel. Freuen Sie sich auf eine komfortable **Point & Klick-Steuerung**, Plaudereien in **deutscher Sprachausgabe**, atmosphärische **Stereomusik**, rund **60 gerenderte SVGA-Schauplätze** und ein Dutzend **Videosequenzen**.



Einer von 50 Charakteren: Die junge Frau wird in düsteren Ruinen gefangengehalten

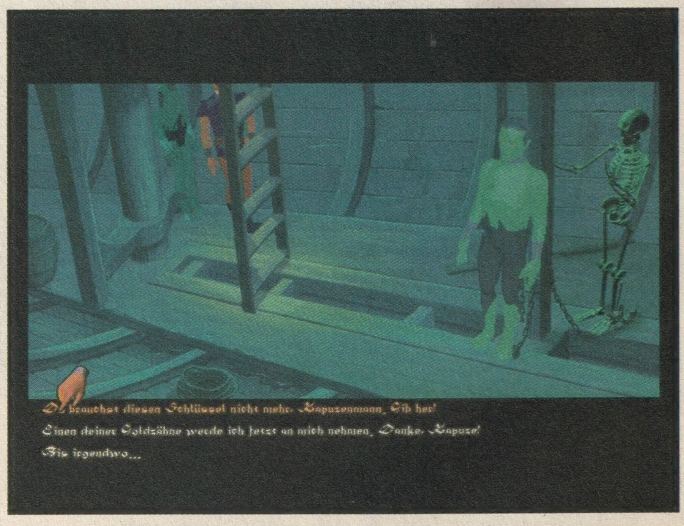


In zahlreichen Videosequenzen wird zwischen den Abschnitten die Geschichte weitererzählt

Installation und Start

WINDOWS 95: Von der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" den Punkt „Talisman" an, lesen die Infos zum Programm und klicken auf „Installation". Im folgenden **Installationsmenü** können Sie Laufwerk und Verzeichnis angeben (vorgegeben: C:\Talisman) und sich entscheiden, ob die wichtigsten Daten auf die Festplatte kopiert werden sollen: Benötigt werden **wahlweise 17 MB oder 1 MB Festplattenplatz**. Anschließend müssen Sie die Soundblaster-Konfiguration Ihrer Soundkarte angeben (Adresse, DMA und IRQ Kanal), dann startet ein Doppelklick auf die Datei „Talisman" im angelegten Festplattenordner das Abenteuer.

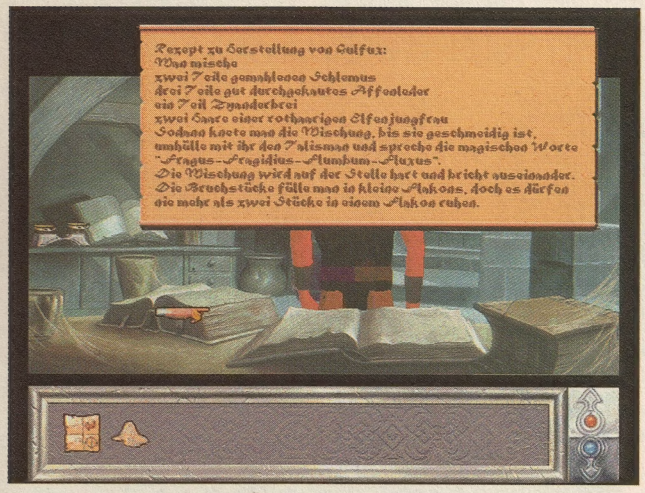
DOS: Nach Einlegen der CD-ROM Nr.1 und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl INSTALL das **Installationsprogramm** aufgerufen. Gehen Sie nun vor, wie oben für Win 95 beschrieben. Das Spiel wird nach der erwähnten Soundkarten-Abfrage und Wechsel in den neu angelegten Festplattenordner mit dem Befehl „Talisman" gestartet.



Während der kniffeligen Flucht vom Geisterschiff werden per Auswahlmenü Gespräche geführt

Die Begleit-CD

Vollversion



Wenn die Sprachausgabe abgeschaltet ist, erscheinen deutsche Texte auf dem Bildschirm



Schickes Rendering: Einer dieser Zwerge ist falsch, nur welcher?

Handbuch und Lösung

Im CD-Ordner „Handbuch" finden Sie **das vollständige Handbuch in deutscher Sprache** als Word-Dokument, sowie als PDF-File für den Acrobat Reader. Falls Sie den Acrobat Reader noch nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, finden Sie die neueste Version dieses nützlichen Hilfsprogramms auf unserer zweiten CD. Alternativ liegen die Informationen im TXT-Format bereit, um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können. Zusätzlich haben wir im CD-Ordner „Tips" die **Komplettlösung in deutscher Sprache** als Word-Dokument und DOS-kompatibles Textfile abgelegt.

Talisman
(Software 2000)

Aufwendiges Grafikabenteuer nach einer Fantasy-Geschichte von Hans-Joachim Alpers

ORIGINALTEST	Ausgabe 1/96, 76 Prozent
FEATURES:	60 SVGA-Lokationen, 50 Charaktere, Render-Held mit 100 Animationen, Phong Shading, Videosequenzen, Stereomusik, deutsche Sprachausgabe
STEUERUNG:	Maus, Point & Klick
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486 DX/33 mit DOS 5.0, 8 MB RAM, SVGA- Grafikkarte, Soundblaster-kompatible Soundkarte sowie 1 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION & TIPS:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", deutsche Komplettlösung im CD-Ordner „Tips", automatische Installation unter DOS und Win 95

Der Problemlöser

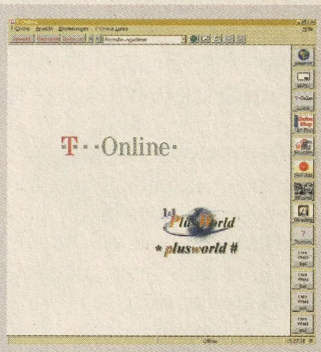
Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95 Probleme bereiten. Wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit den Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KB Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte.



Daher bieten wir den aktuellen Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für **24,95 DM im Joker-Shop** an.

EXTRA: Spielevideos und T-Online Zugangssoftware

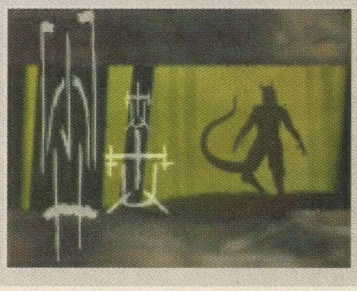
Mit auf der CD Nr.1 finden Sie die **allerneueste T-Online Zugangssoftware Version 1.2x**. Ein kostenloser Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst kann somit direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Klicken Sie dazu unter der Rubrik „Goodies" auf den entsprechenden Eintrag und danach auf „Installation". Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man erhält **10 Freistunden,** und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**.



Dank 1&1 Direkt gibt es T-Online ohne Anmeldegebühr

Ebenfalls auf der CD Nr.1, allerdings unter der Rubrik „Demos", finden sich die ersten selbstlaufenden AVI-Videos zu **John Romero's Daikatana** und **Dark Project** als Ergänzungen zu den Previews in dieser Ausgabe.





Preview in dieser Ausgabe

Die ersten Videos: John Romero's Daikatana (links) und Dark Project

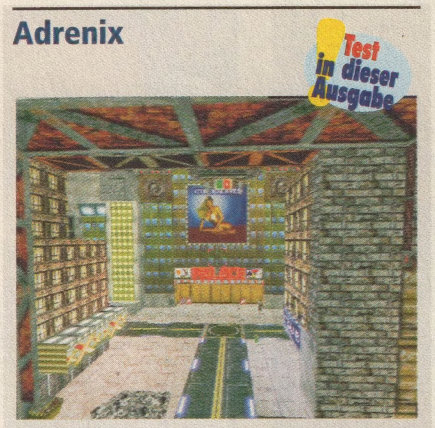
Demos, Patches und Goodies

Menüoberfläche für Windows



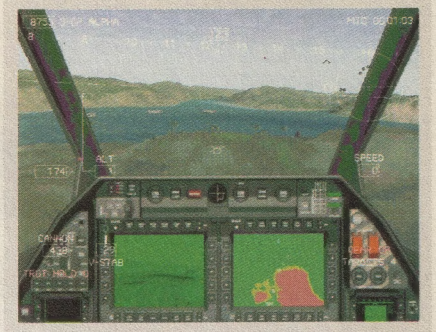
Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen. Beachten Sie bitte stets den angezeigten Text im unteren Fenster.

Adrenix



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: 3 Einzel- sowie 3 Multiplayermissionen
BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 35 MB auf der HD

Comanche Gold



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: 1 spielbare Mission aus der Kampagne „Gold Operations"
BESONDERHEIT: 5 Auflösungen bis 800 x 600 Pixel wählbar
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 17 MB auf der HD

Frankreich '98



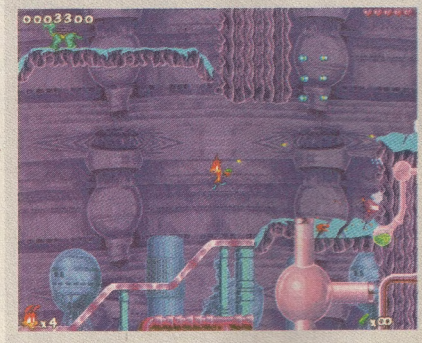
GENRE: Fußballsimulation
UMFANG: selbstablaufendes Freundschaftsspiel inkl. Musik
BESONDERHEIT: deutsche Texte, englische Sprachausgabe, Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 20 MB auf der HD

Freespace



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: selbstablaufender Trailer
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD
SYSTEM: P100 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM und DirectX 5 (auch auf der CD)

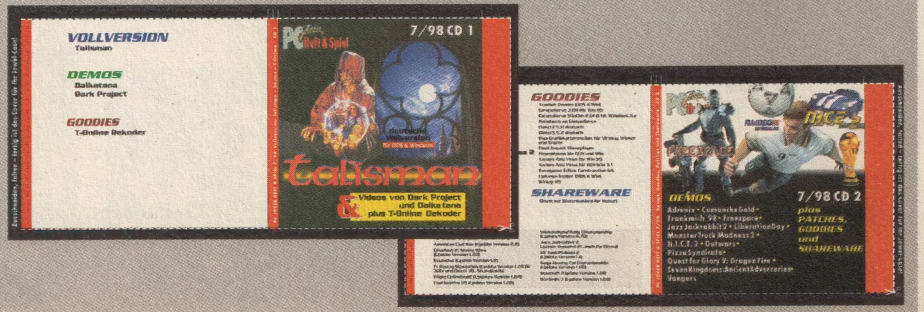
Jazz Jackrabbit 2



GENRE: Jump & Run
UMFANG: 3 Abschnitte mit 2 Spielfiguren
BESONDERHEIT: Multiplayermodus mit Splitscreen, LAN, Modem oder Internet für bis zu 32 Spieler, 10 Auflösungen
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 11 MB auf der HD

CD-Cover für Sammler

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



Liberation Day



GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: Kurzkampagne mit 7 Abschnitten
BESONDERHEIT: komplett deutsch
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 40 MB auf der HD

Monster Truck Madness 2

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Rennspiel
UMFANG: eine Strecke mit 4 verschiedenen Trucks
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Multiplayermodus via Modem, Netzwerk oder Internet
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.2 (auch auf der CD) und 40 MB auf der HD

Outwars



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: 2 Einzelspieler- und 1 Multiplayermission
BESONDERHEIT: Direct3D-Grafikkarten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.2 (auch auf der CD) und 41 MB auf der HD

N.I.C.E. 2



GENRE: Autorennen
UMFANG: 4 Strecken mit 4 Autos über 5 Runden
BESONDERHEIT: komplett deutsch, alle Direct3D- und 3Dfx-Grafikbeschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 71 MB auf der HD

Pizza Syndicate



GENRE: Wirtschaftssimulation
UMFANG: selbstablaufendes AVI-Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von der CD; versehentlich wurde das Demo im Installer mit „Pizza Connection" betitelt, es handelt sich aber natürlich um den Nachfolger „Pizza Syndicate"
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

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** oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante **Winzip 32** für Win 95.

Age of Empires (Update auf Version 1.0b)
Air Warrior 3 (Update auf Version 3.04)
American Civil War (Update auf Version 2.2)
Deadlock 2: Shrine Wars (Update auf Version 1.20)
Evolution (Update auf Version 1.2)
F1 Racing Simulation (Update auf Version 1.09 für 3Dfx bzw. Direct3D, dazu DirectSound 3D-Patch)
Flight Unlimited 2 (Updates auf Version 1.04)
Football Pro '98 (Update auf Version 1.08)
International Rally Championship (Update auf Version 4.70)
Jazz Jackrabbit 2 (Update auf Version 1.21, auch für Demo geeignet)
M1 Tank Platoon 2 (Update auf Version 1.1)
Sega Touring Car Championship (Update auf Version 1.02)
Starcraft (Update auf Version 1.01)
Warlords 3 (Update der US-Version auf 1.02)

Die Begleit-CD

Quest for Glory 5



GENRE: Rollenspielabenteuer
UMFANG: spielbarer Anfang
BESONDERHEIT: Charaktergenerierung und Multiplayermodus für bis zu 8 Helden via Netzwerk oder Internet
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 70 MB auf der HD

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 Missionen mit 2 neuen Völkern
BESONDERHEIT: Auflösung in 800 x 600 Pixel bei 256 Farben
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 38 MB auf der HD

Vangers



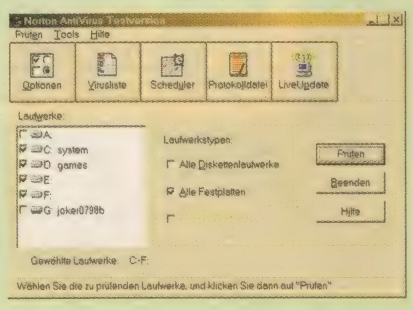
GENRE: Genremix
UMFANG: 1 spielbare Welt
BESONDERHEIT: reine Tastatursteuerung
SYSTEM: P133 mit Win 95/NT 4.0, 16 MB RAM, DirectX 3 (Version 5 auch auf der CD) und 80 MB auf der HD

Goodies

Von **CompuServe** haben wir diesmal die **neue Zugangssoftware** Version 3.04 für Win 95 sowie den WinCim 2.01 für Windows 3.x samt ausführlichem Handbuch auf unsere CD gepackt. Der beliebte Online-Dienst mit all seinen Foren und Angeboten sowie Internet-Zugang steht Ihnen hier **gratis für einen Monat** zur Verfügung.
Wieder dabei sind die aktuellen Virenscanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95 wartet die **komplett deutsche Version des Norton Anti Virus**, via DOS bzw. Win 3.1 rückt man den digitalen Plagegeistern mit der neuesten **englischen Variante 4.0** auf den Pelz.
Mit **DirectX 5.0** kann die deutsche Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Ganz neu ist **DirectX 5.2** als aktuelles, deutsches Update für die Gerätetreiber. 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 – bestens geeignet für das Handbuch der Vollversion von „Talisman". Das gilt unter DOS natürlich auch für die alte Version 2.1.
Es ist zwar Shareware, doch das **Savegame Editor Construction Kit (SECK)** verdient es, unter Goodies genannt zu werden: Wie der Name schon sagt, lassen sich bei diesem deutschen Programm Spielstände analysieren und editieren.



Mit der aktuellen Zugangssoftware von CompuServe stehen alle Angebote des großen Online-Dienstes nebst Internet-Zugang einen Monat lang kostenlos zur Verfügung



Den Viren keine Chance: Norton Anti Virus sorgt komplett deutsch für Digitalhygiene – 30 Tage lang gratis!

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:
jspormann@pcjoker.de

Shareware

Hühott: Diesmal gibt es ein komplettes Datenbanksystem für Reitbetriebe, -vereine, -ställe, Züchter und Pferdebesitzer. Das von Peter Heiland aus Markgröningen erstellte Programm enthält vom Adreßbuch über Boxenverwaltung bis zur Reitstundenübersicht alles, was Pferdeliebhaber benötigen.

Professor Teacher's

VILLA MIRAMAR



Eine neue Technik der 2D & 3D Visualisierung macht VILLA MIRAMAR zu einem lebendigen Ort, den Sie als Biene und als Mensch erleben können. Die umfangreichste Logikspielesammlung auf dem Markt mit über 400 MB stilvoll gerenderter und realistisch vertonter Umgebung. Mehr als 200 MB Rätselspaß sorgen für ein unendliches Spielvergnügen. Mittels "Gästebuch" können Sie einmal entdeckte Rätsel sofort anwählen.

SPIELE SAMMLUNG

BASTEI Rätsel-Software

25 Logik-Spiele mit Millionen immer wieder neuer Aufgaben versteckt in einer feinen Adventure-Umgebung

8 bis 88 Jahre

Produktinfo 004

Im Vertrieb von:

MODERN GAMES

Tel. 024 04/98 52-0 http://www.Modern-Games.com

SUPER HORNET



Die Simulanten von Digital Integration („Apache Longbow", „Hind", „F-16 Fighting Falcon") haben erneut die legendäre F-14 im Visier. Unter dem Titel SUPER HORNET wird der klassische US-Kampfjet am PC **im Herbst dieses Jahres** von Flugzeugträgern und befestigten Rampen aus in den Kampf starten. Echte Vorfreude scheint indessen noch verfrüht, denn bisher gibt es kaum mehr zu sehen als einige Bilder aus dem Intro.

PRINCE OF PERSIA 3D



Wie seine beiden zweidimensionalen Vorhüpfer soll auch der 3D-Prinz wieder **Maßstäbe in Sachen Charakteranimation** setzen. Deshalb setzt Publisher Red Orb Entertainment („Riven") bei der Produktion auf das preisgekrönte „Motivate Game Authoring System" der Motion Factory. Immerhin basiert diese Engine auf den neuesten Erkenntnissen der Echtzeit-Kontrolltechnologie, wie sie etwa bei Industrierobotern zum Einsatz kommt. Mit konkreten Ergebnissen ist freilich frühestens gegen Jahresende zu rechnen.

NEUE STRATEGIEN FÜR EROBERER

Auf die dritte Auflage ihres Kultstrategicals wird uns Westwood zwar noch einige Monate warten lassen, doch vielleicht haben Sie ja die beiden Vorgänger noch gar nicht komplett gelöst? Dann ist das **Strategiebuch Command & Conquer** (ISBN 3-932823-69-9) aus dem Hint Shop die richtige Lektüre für Sie: Auf mehr als 270 schwarzweiß bebilderten Seiten werden hier alle Aufträge der beiden Hauptprogramme sowie die der drei Zusatz-CDs umfassend durchleuchtet. Für taktisch orientierte Konsoleros enthält das Buch zur Echtzeitstrategie zudem sämtliche Levelcodes der Versionen für Saturn und Playstation. Da sind 20,– DM wohl nicht zuviel verlangt.



DUKE NUKEM FOREVER



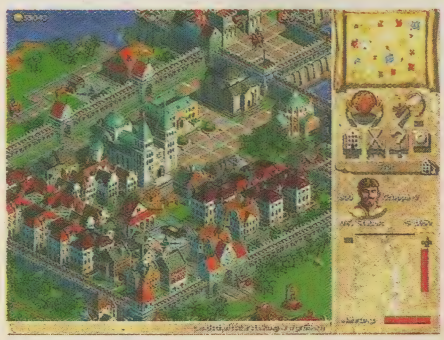
Trotz Indizierung beider Vorgänger wollen die Programmierer von 3D-Realms auch den neuen 3D-Shooter wieder an die deutsche Verkaufsfront schicken: In DUKE NUKEM FOREVER wird der alte Baller-Adel **mit neuen Waffen und in frischen Levels** Jagd auf seinen Erzfeind Dr. Proton machen – diesmal soll es in Las Vegas zur Sache gehen.

Mit von der vermutlich gewohnt blutrünstigen Partie werden ein Leveleditor, benutzbare Fahrzeuge, zerstörbare Umgebungen sowie eine ganze Latte an interessanten Multiplayer-Modi sein. Grafisch basiert das Spiel auf der aktuellen Engine von id-Software, was einen effektreichen Ego-Shooter verspricht. Ab Herbst ist also mit schicken Transparenzeffekten (etwa für Rauch und Wasser), Gegnern mit elastischen Texturen sowie natürlich Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten zu rechnen. Ebenso allerdings mit einem Jugendverbot durch die BPjS.

LESEFEHLER ANNO 1602

Die allerersten Exemplare von Sunflowers' aktueller Aufbau-Sim lassen sich zu rund fünf Prozent nicht einlesen – nach Angaben des Herstellers wurden einige CD-ROMs von ANNO 1602 fehlerhaft kopiert und verursachen daher Probleme. Sollten auch Sie zu den unglücklichen Besitzern eines solchen Problemkinds zählen, verzagen Sie nicht: Wer seine Fehlbrennung in der originalen CD-Hülle (!) an nachstehende Adresse schickt, erhält **gratis eine funktionstüchtige Schillerscheibe sowie ein kleines Geschenk** als Wiedergutmachung. Zudem sollen die ganz neuen Fassungen um ein, zwei Bugs bereinigt sein.

IDL Hankel
„Defekte CD-ROM Anno 1602"
Isselhorsterstr. 259
D-33335 Gütersloh



STRATEGIE IM ZEICHEN DER JUNGFRAU





Heißer Strategie-Herbst: Mana (links) und Cromagnon (rechts)

Bei Virgin tut sich derzeit einiges: Auf das für Juli avisierte Sequel „Dune 2000" (siehe Preview in Ausgabe 5/98) folgt im August mit **Cromagnon** ein direkter Konkurrent zu Bullfrogs „Populous 3" – der Mix aus Terraforming, Evolutionslehre und Echtzeitstrategie macht den Spieler zum Häuptling eines Steinzeitstammes. Für Auseinandersetzungen mit Sauriern und konkurrierenden Völkern bilden 30 Missionen, separate Multiplayer-Modi und schicke Direct3D-Optik den passenden Rahmen.

Einen Monat später verquicken die „X-COM"-Entwickler von Mythos ihr Fantasy-Strategical **Mana** mit Rollenspielelementen. Der Held soll diverse Evolutionsstufen durchlaufen und abhängig von seiner Entwicklung mehr bzw. andere der 21 unterschiedlichen Einheiten kommandieren. Eigene Multiplayer-Abschnitte, 60 kombinierbare Zaubersprüche und die Veränderlichkeit des Geländes (Terraforming) verspricht Vertriebspartner Virgin außerdem.

AIRLINE TYCOON

Ab dem Spätsommer sucht Spellbound PC-Manager für die Führungsetage einer Fluggesellschaft: Der titelgebende Airline Tycoon wird für Finanzen, Personal und Flugpläne zuständig sein, Maschinen verchartern und auch mal die böse Konkurrenz sabotieren. Die **Wirtschaftssimulation im schrägen Cartoon-Look** soll mit schmucken Statistiken, voll animierter Grafik, 20 Flugzeugen, über 50 internationalen Flughäfen, fünf umfangreichen Missionen sowie einem Storymodus mit einer Weltraumrakete als Endziel aufwarten.



FIGHTER LEGENDS

Der Titel klingt nach einem Kampfspiel, doch der Name des Herstellers bürgt für eine **Flugsimulation vom Feinsten**: Jane's Combat Simulations. Ab September will man Spieler für die Ardennenoffensive des Zweiten Weltkriegs rekrutieren; wahlweise auf deutscher, britischer oder amerikanischer Seite.
Alle fünf Bomber und sieben Jäger werden über virtuelle Cockpits verfügen und grafisch bis ins Detail (Reflexionen, Schäden, abfallende Patronenhülsen etc.) ausgearbeitet. Gleiches gilt für Wolken und Bodenterrain sowie dort stationierte Flaks oder Panzer. Ergänzend kommen ein virtuelles Museum, Multiplayerfights, Direct3D-Unterstützung, eine handliche Steuerung und einfache Trainingsmissionen hinzu. Denn Jane's hat mit diesem Programm insbesondere den Pilotennachwuchs im Visier – ein P200 MMX mit 32 MB RAM ist mitzubringen.



TOPWARE ON TOP



Die Entwickler von „Die Siedler 2" arbeiten für Topware Interactive an Knights and Merchants

Ehrgeizige Ziele verfolgt der Mannheimer Publisher mit dem neuen Spielelabel Topware Interactive. Erster Paukenschlag ist die am 7. Mai bekanntgegebene Kooperation mit dem US-Entwickler Sir-Tech (**Jagged Alliance 2**), zweiter wird das im nächsten Heft getestete Echtzeitstrategical **Robo Rumble**. Bis September will das von Blue Byte abgewanderte „Siedler 2"-Team zudem die strategische Wirtschaftssimulation **Knights and Merchants** fertiggestellt haben. Der Spieler darf sich dann innerhalb von 15 Missionen vom Fußsoldaten zum General emporarbeiten, indem er sich um Rohstoffgewinnung, Städtebau und 3D-Echtzeitkämpfe kümmert.

VOLLER DURCHBLICK

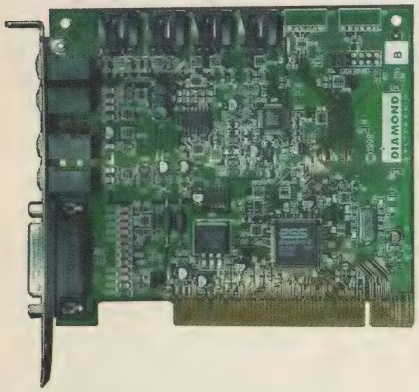


Multimedia-Monitore mit 15 oder 17 Zoll Bildschirmdiagonale: GA655 und GA771

Die mehrfach ausgezeichnete Monitor-Familie von ViewSonic hat Zuwachs bekommen: Als **speziell für Multimedia-Anwendungen konzipierte Bildschirme** werden der **GA771 mit 17 Zoll** und die **15 Zoll-Variante GA655** mit eingebautem Mikrofon, Stereolautsprechern und einer Dreijahresgarantie ausgeliefert.
Die Geräte bieten menügesteuerte Kalibrierung sowie ein intelligentes Power-Management und sind dank der feinen 0,27 mm Lochmaske und dem ARAG-beschichteten Screen für bis zu 180 Hz Bildwiederholfrequenz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel gut. Auch der Preis geht in Ordnung: 1.259,– DM für den 17-Zöller, 680 Mark für den kleinen Bruder.

VOLLES (R)OHR

Gerade bei Spielen macht der Ton die Musik: **Die neue Diamond-Soundkarte SONIC IMPACT S70 liefert für nur 109,– DM 3D-Effekte unter Direct3D bzw. DirectSound**, sobald die Soundblaster- und General Midi-kompatible Platine in einem PCI-Slot geparkt wurde. Da sie neben einem Joystickport auch Buchsen für Mikro und Stereo-Line-Input mitbringt, sind die Klänge fortan über Aktivlautsprecher, Stereoanlage oder Kopfhörer verfügbar.
Intern werkelt ein ESS Maestro-2 Audio Prozessor nebst 64stimmigem Wavetable-Synthesizer, der 32 Kanäle ansprechen kann und Samples mit bis zu 48 KHz ermöglicht. Das mitgelieferte Softwarepaket besteht aus Tools wie Audio-Mixer, CD-Controlpanel oder Midi-Sequenzer und wird komplett in deutsch geliefert; Updates sind über das Internet erhältlich.



3D-Sound für nur 109 Mark: Sonic Impact S70 von Diamond

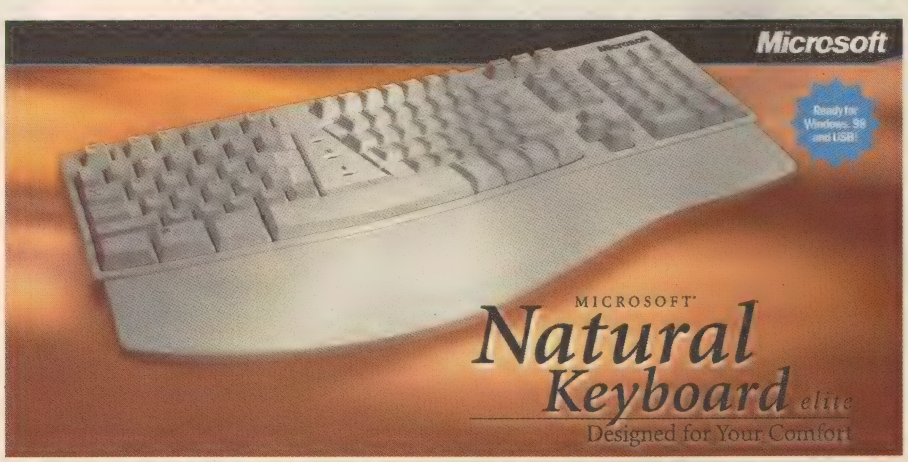
SPORTSCHAU

Pünktlich zur Fußball-WM in Frankreich präsentiert Pinnacle System eine **limitierte Sonderauflage der TV-Karte miro-VIDEO PCTV FOOTBALL VERSION '98**. Zum gleichen Preis wie das weniger sportliche Normmodell (199,– DM) erhält der Käufer hier nicht nur die Möglichkeit, das laufende Fernsehbild auf den Windows-Desktop zu legen und so auf Tastendruck Einzelbilder oder kurze Animationen auf der Festplatte abspeichern zu können – darüber hinaus gibt es noch ein WM-Poster mit einer Übersicht aller Spiele; außerdem **die Vollversion von Gremlins „Actua Soccer 2" dazu**. 64 Nationalmannschaften, wechselnde Wetterbedingungen sowie ein Spielereditor versprechen hier einen netten Action-Kick.



Ein sportliches Angebot: TV-Karte plus WM-Poster und Vollversion von „Actua Soccer 2" für 199 Mark

PROFI-KLAVIATUR



Geteilte Tasten versprechen Vielschreibern halbes Leid für die Handgelenke: Microsofts Natural Keyboard Elite

Microsofts **NATURAL KEYBOARD ELITE** ist eine **ergonomisch abgeteilte Tastatur für Vielschreiber**, die sich dank eines Adapters sowohl an PS/2-Buchsen als auch an USB-Plätze stöpseln läßt. Das Modell verfügt über alle üblichen Shortcut- und Windows-Tasten, allerdings sind die Funktionstasten etwas kleiner als gewohnt und die Cursortasten neu angeordnet. Zusammen mit dem „handlichen" Winkel schränkt dies die Nutzung ein wenig ein: Während Zehn-Finger-Akrobaten komfortabler denn je tippen, wird die Spielsteuerung via Keyboard zur Geduldsprobe.
Wer dennoch die geforderten 119,– DM investiert, erhält ein Anleitungsbüchlein, das sich nicht auf ausführliche Hinweise zur Installation beschränkt – auch Themen wie die Organisation des Arbeitsplatzes, Ergonomie und Gesundheitstips werden angesprochen.

MODERN GAMES

Tiny Trails

PC-CDROM









Holen Sie sich Konsolenflair auf Ihren PC und führen Sie Whoofy den Wolf durch sein Land, das von dem "Dummen König" grausam entstellt wurde. Benutzen Sie z.B. Trampolinfelder und überspringen Sie Hindernisse. Verschieben Sie Steine und bahnen Sie sich damit einen Weg durch den See oder richten Sie sie gegen die Schergen des Königs. Sammeln Sie Schlüssel und öffnen Sie verschlossene Türen oder tragen Sie den Feuerwehrhelm, mit dem Sie durch die Flammen gehen können. Dutzende von Möglichkeiten lassen Sie versinken in eine plastische 3D-Welt, die ebenso fesselnd ist, wie sie Spaß macht.

- 60 intelligent ausgetüftelte Level
- Vier grafisch unterschiedliche Welten
- Spinnen, Bienen & andere Kreaturen
- Herausfordernde Puzzles
- Narrensichere Benutzerführung
- Erweiterte Grafik auf 3Dfx-Grafikkarten
- Geeignet für jedes Alter

Erscheint im Juni 1998!

3D Konsolen-Action für Ihren PC!

Vertrieb: BMS MODERN GAMES http://www.modern-games.com oder http://www.vxsoftware.de

Virtual X-citement Software Entertainment

Virtual X-citement Design Produktinfo 017

STARCRAFT VS. DATENSCHUTZ



Starcraft, ein illegales Spionagetool für Blizzard?

Der amerikanische Anwalt Donald Driscoll zitiert **Blizzard Software vor Gericht**, weil deren neues Echtzeitstrategiespiel „Starcraft" bei der Anmeldung am kostenlosen Multiplayer-Server „Battle.net" unaufgefordert Namen und E-Mail-Adresse des Users auslesen und über das Internet an den Hersteller leiten soll. Laut Blizzard trifft das zu, allerdings sei die Aktion auf eine Woche und rund 100 (anschließend benachrichtigte) US-Käufer beschränkt gewesen – mittlerweile würde nur noch ein CD-Code übertragen, der keinerlei Rückschlüsse auf den User zuläßt. **Deutsche Zocker seien nicht betroffen**, sofern sie über das lokalisierte Originalprogramm (also auch keinen Grauimport!) verfügen.

KLAGE GEGEN WINDOWS 98



Konflikte mit der amerikanischen Kartellbehörde sind für Microsoft ja nichts Neues, derzeit ist es wieder soweit: Staatsanwälte aus zwölf US-Bundesstaaten wollen die für 25. Juni (bzw. 15. Mai als OEM-Version) geplante Auslieferung von Windows 98 verhindern, da die Integration des Internet Explorers in die Benutzeroberfläche **möglicherweise wettbewerbswidrig** sei – eine Klage, die bereits gegen das Vorgängerprodukt erhoben, im Dezember vergangenen Jahres dann aber abgewiesen wurde. Die Gates-Company sieht dabei die Industrie hinter sich: Sollte es zu Lieferverzögerungen kommen, drohen zahlreichen Herstellern von Hard- und Softwareprodukten für das neue Betriebssystem Verluste in Millionenhöhe.

3DFX-AWARDS



Von 3Dfx für die besten Spezialeffekte ausgezeichnet: Incoming von Rage Software

Am 3. Mai verliehen die 3D-Pioniere von 3Dfx im Convention Center von Long Beach ihre „Golden Anubis Awards" für technisch herausragende Spiele. Nachdem Geschäftsführer Greg Ballard eine installierte Basis von mittlerweile vier Millionen Grafikbeschleunigern mit Voodoo-, Voodoo Rush- oder Voodoo 2-Chipsatz verkündet hatte, ging der Pokal für die besten Spezialeffekte an **Incoming**. Als bester Direct3D-Titel wurde **Forsaken** prämiert, als bestes Voodoo-Game **Need for Speed 2 SE**. Der Hauptpreis für das beste Spiel an sich ging an ein hierzulande indiziertes Programm von id-Software.

„Gut Ding will Weile haben!"



Heike Diederichs, Marketingmanagerin bei MicroProse, erklärt die häufig verspäteten Erscheinungstermine von Spielen

So mancher Spieler ärgert sich über die manchmal zu früh von uns Publishern angekündigten Releasetermine und daraus resultierende Verschiebungen einzelner Produkte. Verständlich, aber leider kaum zu ändern:
In den rund zwei Jahren, in denen durchschnittlich an einem Spiel gearbeitet wird, läßt sich die Hardwareentwicklung trotz enger Kontakte zur Industrie leider nur sehr schwer absehen. Das hat zur Folge, daß die Programmierteams immer wieder zeitaufwendige Anpassungen vornehmen müssen – denn der Spieler verlangt zu Recht, daß sein topaktuell mit Pentium 2, Voodoo 2, Online-Zugang und sonstigem Schnickschnack hochgerüsteter Rechner auch voll unterstützt wird. Diese laufenden Verbesserungen, beispielsweise an der Grafikengine, sind in erster Linie dafür verantwortlich, daß Produkte gelegentlich erst Monate nach dem angekündigten Termin in den Handel kommen. Ja, gelegentlich erscheinen sie sogar erst eine Weile nach dem Testbericht im PC Joker. So ärgerlich das ist, es hat auch seine guten Seiten. Nehmen wir das aktuelle Beispiel „Ultim@te Race Pro": Die doch beachtliche Pause zwischen dem Test im PC Joker und der Veröffentlichung wurde genutzt, um die Kritik aufzugreifen und positiv umzusetzen. Genauer gesagt, wurden Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Multiplayermodus überarbeitet. Auf ein solchermaßen optimiertes Produkt muß man zwar länger warten, hat aber dann auch viel länger Spaß daran!

MESSEKALENDER

CeBIT Home '98
26. bis 30. August in Hannover
Info: www.cebithome.de
Tel.: 0511/893 31 21

European Computer Trade Show '98 (ECTS)
6. bis 8. September in London, UK
Info: www.ects.com
Tel.: 0044/18 17 42 28 28

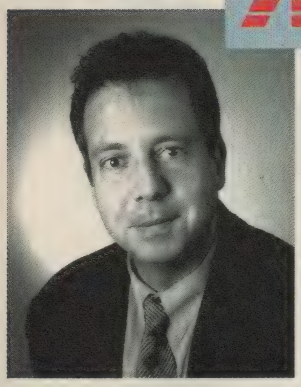
Comdex Enterprise Frankfurt '98
28. bis 30. September in Frankfurt/Main
Info: www.comdex.de
Tel.: 06173/95 58 55



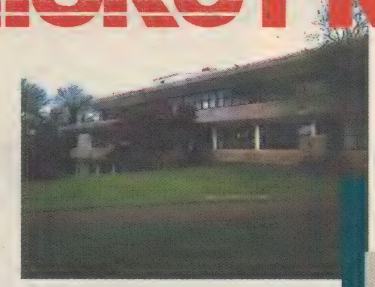


Simulationen und mehr:

MICROPROSE



MicroProse-Geschäftsführer
Dr. Dietrich Meutsch



Vor 16 Jahren haben der ehemalige US-Luftwaffenoffizier „Wild Bill" Stealey und die Designer-Legende Sid Meier gewettet, daß Sid nicht in einer Woche eine Flugsim programmieren könne. Er brauchte zwar zwei Monate, doch am Ende entstand daraus einer der international erfolgreichsten Spiele-Publisher!

Heute haben sowohl Bill Stealey (Interactive Magic) als auch Sid Meier (Firaxis) ihre eigenen Companies, doch in der Anfangsphase prägten die beiden Firmengründer alle MicroProse-Produkte: Der Heli-Klassiker „Gunship" ermöglichte bereits auf 8 Bit-Rechnern schicke 3D-Luftkämpfe, die Lotsensim „Kennedy Approach" gilt als eines der ersten Spiele mit Sprachausgabe, und „F-15 Strike Eagle" kennt noch heute jeder Digital-Pilot. Dasselbe in Sid Meier gilt für Meilensteine wie „Pirates!", „Railroad Tycoon" oder „Civilization".

Unter den bislang rund 170 von MicroProse veröffentlichten Titeln findet man freilich längst nicht mehr nur Simulationen – Abenteuer wie die Reihe zur TV-Serie „Star Trek: Next Generation", originelle Strategicals wie „Worms 2" von Team 17 und die Kultknobelei „Riven" des verbündeten Labels Broderbund sprechen für sich. Trotz großer Erfolge wie „Formula One Grand Prix" geriet die Firma 1993 in finanzielle Schwierigkeiten und wurde von Spectrum Holobyte aufgekauft. Der Name wird jedoch so sehr mit Qualität verbunden, daß man kürzlich die gesamte Firmengruppe in MicroProse umgetauft hat. Zu ihr gehört u.a. auch der in Deutschland ansässige, international tätige Distributor Leisuresoft. Eine eigentlich schon beschlossene Übernahme von GT Interactive scheiterte dagegen im letzten Dezember. (rl)



„Die Zukunft liegt im Internet: Schon heute entwickeln wir aus Produkten auf CD-ROM und Multiplayer-Gaming ein völlig neues Spielgefühl!"
(MicroProse-Vorstandsvorsitzender Gilman G. Louie)

Kommende Highlights



Ab September gibt's wieder Zoff mit den Klingonen: Basierend auf der Grafikengine von „Unreal", warten im 3D-Shooter **Star Trek: Klingon Honor Guard** 24 Explosivkörper und 19 (Multiplayer-) Levels.



Nach beigelegtem Rechtsstreit verantwortet nun nicht mehr Activision, sondern MicroProse die Roboterschlacht **Battletech: Mechwarrior 3**. Für den Herbst angekündigt sind Multiplayermodus, Editor und Ressourcenmanagement.



Echtzeitstrategen kommen in den nächsten Wochen bei **Battletech: Mech Commander** auf ihre Kosten. Im Rahmen eines aufwendigen Storymodus warten dann vielfältig verzweigte Missionen auf 30 Schlachtfeldern.



Für **Falcon 4.0** verspricht MicroProse ab Spätsommer ein megarealistisches Flugmodell der F-16, die Teilnahme zahlloser Online-Piloten sowie spannende Missionen im 1.000.000 Quadratmeter großen Direct3D-Korea.



Bei F1-Testfahrten in Silverstone hat sich Geoff Crammond für Teil drei seiner Rennspielserie schlau gemacht. Ab Dezember senkt sich die Startflagge für **Formula One Grand Prix 3** mit Netzwerk- und Direct3D-Support.

Die ganze Welt f
5 Pf/min!



Mehr...

Sparen

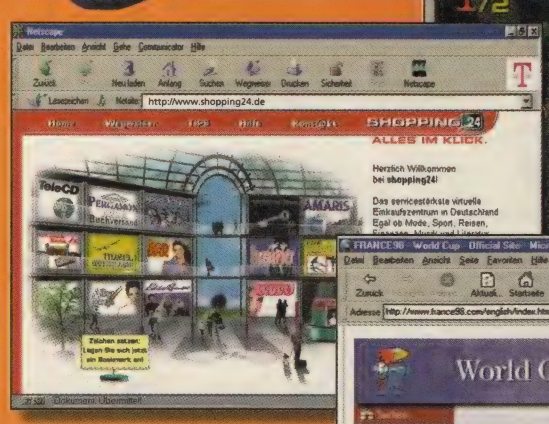
Jetzt supergünstige 5 Pfennig pro Minute, 24 Stunden am Tag, bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom.

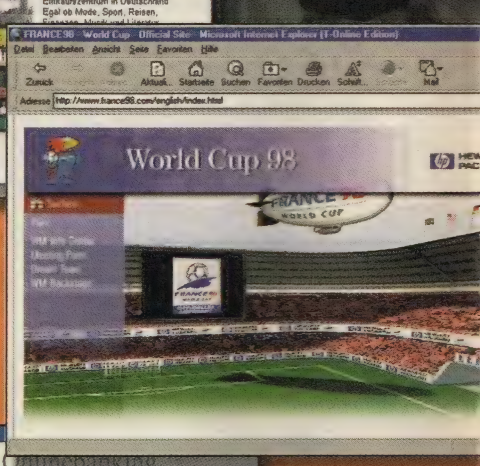


Mehr...

Leistung

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





Mehr...

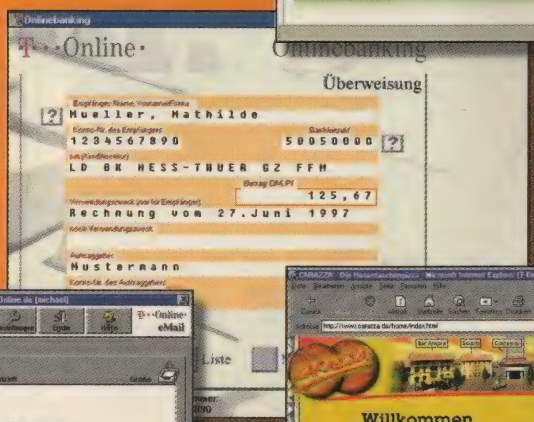
Komfort

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

Mehr...

Vielfalt

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







connect
Produkt des Jahres '97
Heft 12/97

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

Produktinfo 015

ür nur T-Online

Starten Sie jetzt!

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 nach Ihrer Anmeldung per Post!**

Modem inkl. T-Online Anmeldung 99,– DM



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

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.

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



ISDN-Karte inkl. T-Online Anmeldung 99,– DM

1&1-ISDN-Karte mit Kommunikations-Software für alle, die T-Online in rasanter ISDN-Geschwindigkeit mit bis zu 64.000 bit/s nutzen wollen.

Leistungsdaten 1&1-ISDN Karte:
direkt aus Windows-Anwendungen Faxe versenden, komfortabler Anrufbeantworter, Datenaustausch mit bis zu 300.000 bit/s
Systemvoraussetzungen:
ISDN-Basisanschluß oder ISDN-Nebenstellenanlage mit S_0- Anschluß.
Windows 3.X: PC 486 mit 8 MB RAM, Windows95: PC 486 mit 16 MB RAM, Windows NT 4.0: Pentium PC mit 16 MB RAM.

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

Bestellcoupon

T-Online

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an und nutze die 1 - 2 - 3 tollen Vorteile von 1&1! Bitte senden Sie mir die 1&1-Komplettsoftware für Windows versandkostenfrei zu (Best.-Nr. 8700).**

Ich habe noch kein Modem und bestelle daher zusätzlich das Skyconnect 33.600
❑ als Standardversion für nur 99,- DM (Best.-Nr.: 9025)
❑ mit der ballOON Kommunikations-Software für nur 129,- DM (Best.-Nr.: 8717)

Ich will die volle ISDN Geschwindigkeit nutzen und bestelle zusätzlich:
❑ die 1&1-ISDN-PC-Karte inklusive Software für nur 99,- DM (Best.-Nr.: 9150)

Den Gesamtbetrag 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

1&1 **1&1 Direkt GmbH**
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur

Deutsche Telekom Partner

Kennziffer: 002178C

STADTGESPRÄCH

Kennen Sie Lara Croft?



...diese Frage haben wir in München und Umgebung dem viel zitierten Mann auf der Straße gestellt. Immerhin handelt es sich bei der Heldin aus „Tomb Raider" ja laut dem renommierten US-Magazin „Time" um eine der 50 bedeutendsten Persönlichkeiten des digitalen Zeitalters; für ihre Rolle in der geplanten Verfilmung von Paramount sind keine Geringeren als Sandra Bullock und Demi Moore im Gespräch. Wir wollten es wissen: Ist die Pixel-Prinzessin schon allgemeines Kulturgut oder nach wie vor nur eine Fan-Braut?



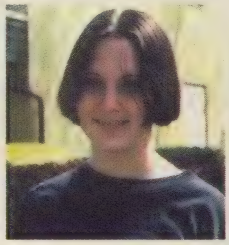
Marion S. (34), Pharmareferentin
„Lara wer?! Nie gehört! Was, die gibt's gar nicht in echt? Und warum fragen Sie mich dann?"



Lena (14), Moritz (12) und Maximilian (10) Winnen, Schüler
„Kennen wir nicht. Laura wie? Ah ja, Tomb Raider – cooles Spiel!"



Susanne Schmitz (30), Hotelfachfrau
„Nö, wirklich nicht. Für Computerspiele hab' ich nun echt keine Zeit!"



Lorraine Engel (14), Schülerin
„Nie gehört. Ist das ein Model für Safariklamotten?"



Sonja Fahrenhorst (21), Soziologiestudentin
„Die Computerfrau kenne ich, logo. Was hab' ich jetzt gewonnen?"



Sandra Blumberg (19), Wolfgang Kainz (19), Abiturienten
„Ne Tussi aus einem Spiel? Da mußte mal 'n paar Computerfreaks fragen. Wie die aussehen? Na, anders irgendwie..."



Gertrud Lehne (77), Ärztin
„Also von meinen Patientinnen war das ganz bestimmt keine, das wüßte ich! Ach, ist das die aus ‚Wahre Liebe'?"



Werner Severin (10), Florian Haselbauer (10), Schüler
„Ach die aus Tomb Raider. Kennt doch jeder: gutes Spiel, gute Frau!"



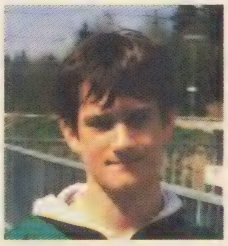
Semih Yildirim (12), Schüler
„Klar kenne ich Lara – die ist fast so gut wie FIFA 98!"



Albert F. (65), Rentner
„So a Schmarrn, schau daß't weiter kimmst!"



Helmut Wallat (41), Informatiker
„Das Supermodel aus dem Computer, diese Pixelfrau. Nee, das Spiel habe ich nie gespielt, aber all die Anzeigen und so sind ja nicht zu übersehen!"



Michael Wenzel (12), Schüler
„Ja, die Hupfdohle aus Tomb Raider. Ach, in Grün schaut sie schon fesch aus!"



Francesca (14) und Isabelle (16) Fischer, Schülerinnen
„Die kennen wir aus Zeitschriften; Focus und so. Und von den Computermagazinen vom Papa. Aber der läßt uns so selten an den Rechner!"

Nächstes Thema

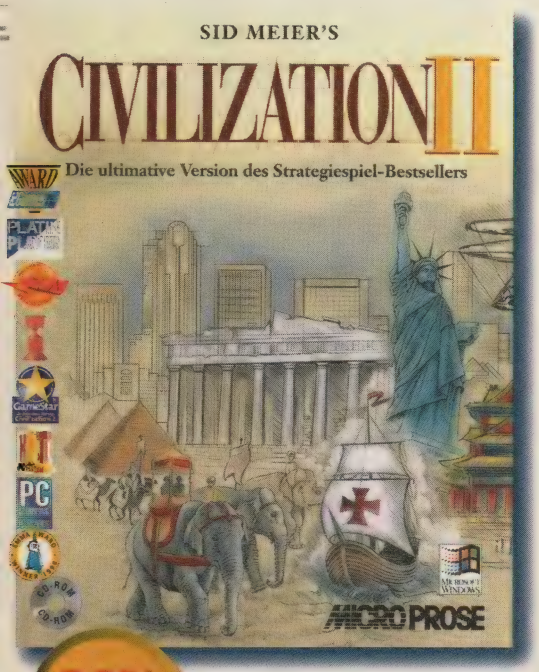
...unserer Volksbefragung soll werden: **Verrohen Computerspiele die Jugend?** Und wenn ja, ist die Indizierung durch die BPjS ein geeignetes Gegenmittel? Berechtigte Fragen schon deshalb, weil laut der Lara-Erhebung das digitale Zeitalter nur bis zu einer Altersgrenze von etwa 30 Jahren stattzufinden scheint.
Doch was wäre Ihre Frage? Für weitere Stadtgespräche hoffen wir auf Ihre Mitarbeit! Richten Sie Ihre Vorschläge bitte an:

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail: jokerpost@aol.com

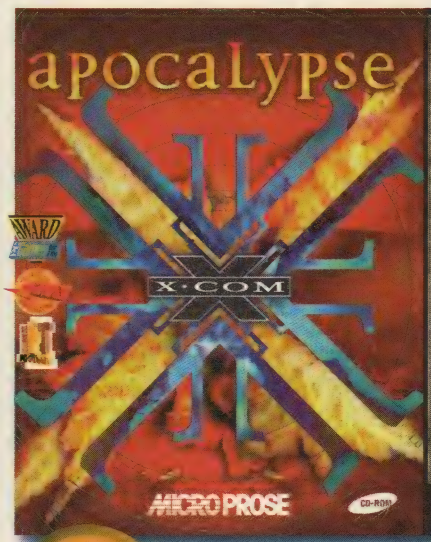
THE BEST OF MICROPROSE STRATEGY

DAS KNÜLLERPAKET FÜR ECHTE STRATEGIE-FANS!



90% PC Games

„Ein geniales Spielprinzip! Der Top-Hit!"



86% PC Games

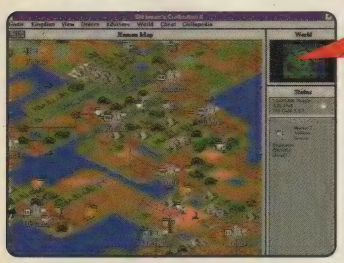
„Freuen Sie sich auf stundenlange Stellungskriege mit schaurig-schönen Aliens!"

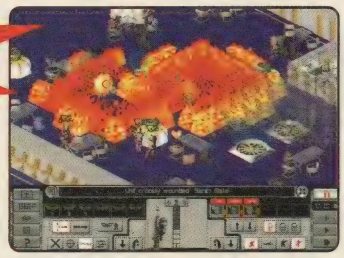


85% PC Action

"Die Umsetzung des Kartenspiels ist perfekt gelungen!"

Erhältlich ab Juni







CD-ROM

Produktinfo 010

MICROPROSE

©1998 MicroProse Ltd. Alle Rechte vorbehalten. X-COM, X-COM Apocalypse, Sid Meier´s Civilization und MicroProse sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von MicroProse Ltd. Magic-Die Zusammenkunft und Wizards of the Coast sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, INc. Alle anderen Warenzeichen sind das eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

E3 ATLANTA '98

WAS BRINGT DIE WELTGRÖSSTE SPIELEMESSE?



Energie, Esprit und Elan? Oder Einfallslosigkeit, Ebbe und Endlose Sequels? Ein halbes Jahr vor dem Weihnachtsgeschäft soll die Leistungsschau und Ideenbörse der Branche vom 28. bis 30. Mai in der amerikanischen Coca-Cola-Metropole zeigen, wohin die Entwicklung geht. Wir werfen schon mal vorab einen Blick auf die Highlights.

Tomb Raider 3

Nachdem die populärste Pixel-Prinzessin diesseits des Spiralnebels nun offiziell zur Millionärin gekürt wurde (1.000.000 Lara-Käufer allein im deutschsprachigen Raum können nicht irren...), will **Eidos Interactive** ihren dritten Lebensabschnitt auf der E3 angemessen aufwendig einläuten. Sachlich mag das freilich nicht allzu viel bedeuten, denn noch stecken Ms. Crofts neue Polygonbeine knietief in der Vorbereitungsphase: Vor Jahresende ist keinesfalls mit dem neuen Kapitel der schier unendlichen Erfolgsgeschichte aus dem Land der 3D-Action zu rechnen.



Zeitlos schön: Laras neueste Abenteuer sollen uns die Weihnachtsfeiertage versüßen



Lands of Lore 3

Den Kampf um sein Erbe bzw. gegen diverse Monster soll Gladstones sechzehnjähriger Thronfolger Copper noch dieses Jahr aufnehmen. Der Mischling aus Dracoid und Mensch wird sich dazu durch sechs Fantasywelten schlagen müssen, auf deren Detailreichtum man in den **Westwood Studios** besonders stolz ist. Neu gegenüber dem Rollenspiel aus dem letzten Jahr werden Gilden sowie die 3D-Voxelgrafik mit Unterstützung für diverse Beschleunigerkarten sein. Die friedliche wie kämpferische Interaktion mit über 100 via Motion Capturing animierten NPCs verspricht dabei satte 80 Stunden voller Abenteuer.

Was wäre ein Rollenspiel ohne Zauberei?

Prince of Persia 3D

Viele Spieler halten das C64-Debüt des beweglichen Orientalen und seine folgenden Amiga-Eskapaden aus dem Jahre 1993 für die Geburtsstunden der heute so beliebten Actionadventures. Da scheint es nur recht und billig, wenn der Nachfahre des verdienten Veteranen dreidimensionale Freiheit genießen wird. Erste Infos zu den diesbezüglichen Plänen von **Red Orb Entertainment** haben wir bereits auf den News-Seiten, doch erst am Stand in Atlanta wird sich der neue, alte Action-Adel dem gemeinen Volk persönlich präsentieren.



Nach der 3D-Kur springt und läuft der alte Perser offenbar graziler denn je



Der Hersteller erwartet vom Publikum staunende Augen ob des perfekt animierten Bewegungsrepertoires: Der Held kann offenbar sehr lebensecht kämpfen, laufen, springen und klettern, ohne dabei seinen Führungsoffizier vor dem Monitor zu überfordern – ein intuitiv bedienbares Interface will Vielfalt für jedermann garantieren. Auch von einer im besten Sinne „rätselhaften" Storyline und sehr exotischen Schauplätzen ist die Rede. Genau werden wir es allerdings erst bei Erscheinen im Frühjahr 1999 wissen.

Prächtige Kampfszenen wird man im dritten Teil der prinzlichen Abenteuer zuhauf bewundern können

Extreme Warfare

Die Extremität im Titel bezieht sich in erster Linie auf die Netzwerkfähigkeiten dieses Actionstrategicals von **Red Orb**: Im Frühherbst sollen 32 Spieler einen 24 Schlachten umfassenden Krieg zwischen Aliens und der Menschheit am PC nachstellen. Den 16 Teilnehmern pro Seite werden zehn Kampfmaschinen mit 25 aufrüstbaren Waffen zur Verfügung stehen, wobei einige von zwei Kriegern zu kontrollieren sind – einer im Pilotensitz, der andere im Kampfstand.
Als weitere Schmankerl sind Zusammenschlüsse verschiedener Waffengattungen wie Boden- und Lufteinheiten angekündigt. Und natürlich wird auch eine Solokampagne integriert sein, selbst wenn die Entwickler den Schwerpunkt eindeutig beim Teamwork im Netz sehen.



Vier Helikopter haben sich auf ein gemeinsames Ziel eingeschossen



Brücken können zerstört werden, um Bodentruppen das Fortkommen zu erschweren

Ebenfalls von Red Orb ist **Baja1000 Racing** angekündigt. Das 3D-Rennen über 1000 Meilen will noch in diesem Winter seine Reifenspuren auf dem Monitor hinterlassen – auch abseits der abgesteckten Strecken. Besonders im Mehrspielermodus für bis zu 15 Piloten sollen die Sand-, Schnee- und Matschpisten des lizenzierten Originalrennens von 1998 faszinieren.



Der Spieler hat die Wahl zwischen Powertrucks und Class1-Buggies

Anachronox

„Ein richtig großes Ding" soll dieses Action-Rollenspiel laut Ion Storm werden. Also kein simples Run & Gun wie bei den bisherigen Produkten der ehemaligen id-Mitarbeiter, sondern ein 3D-Abenteuer mit Tiefgang. Was die SF-Story angeht, müssen wir wohl die Messepräsentation abwarten, doch die ersten Bilder sprechen für sich: Ohne einen P200 samt 3D-Beschleuniger dürfte man in diesem Rollenspiel kaum eine Rolle spielen können.



Ein SF-Rolli im Comicstil

Daikatana: Keine Sorge, dem heiß ersehnten Edelshooter von Ion Storm gönnen wir ein paar Seiten weiter hinten ein ausführliches Preview. Hier soll die Info genügen, daß John Romero (ehemals id-Software) in Atlanta das erste spielbare Demo zum Heldendreigestirn im Monsterland präsentieren will.



Siehe auch Begleit-CD

Die detaillierte Darstellung der Gegner basiert auf einer aufgebohrten Version der aktuellen id-Engine

Akolyte

...heißt das kommende 3D-Actionadventure von Ionos. Allerdings wird dabei nicht aus der Ich-Perspektive gekämpft, vielmehr hält man sich an die Lara-Devise, daß ein schöner Rücken auch entzücken kann. Zumal, wenn sich davor so schick gestaltete Fabelwesen tummeln wie hier: Die Macher versprechen Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger, Action satt sowie jede Menge Rätsel. Ende des Jahres soll dieses neue Kapitel im ewigen Kampf von Gut gegen Böse aufgeschlagen werden.



Mit Weißer Magie gegen dunkle Mächte

Die Siedler 3

Für Atlanta hat sich Blue Byte eine Weltpremiere vorgenommen: Teil drei der so erfolgreichen Siedler-Saga wird erstmals ausführlich vorgestellt – mit komplett renovierter Grafik und verbesserter KI der Wuselmännchen. Der deutsche Hersteller verspricht dabei einen gewaltigen Packen an neuen und alten Features, damit einerseits die Fans auf ihre Kosten und andererseits neue Kunden hinzukommen. Auch der Veröffentlichungstermin wurde umsatzträchtig für das Weihnachtsgeschäft festgeschrieben.



Das erfolgreiche Konzept wird beibehalten, doch Spieltiefe, Bedienung und Präsentation sollen deutlich verbessert werden

Game, Net & Match: Nachdem Tennisrentner Boris nur noch sporadisch das Racket schwingt und Steffi andauernd über kaputte Knieschieben klagt, naht die Rettung des weißen Sports aus dem deutschen Mülheim: Blue Bytes neue Simulation wurde uns schon mehrfach angekündigt und soll bis zur E3 nun endgültig fertig sein. Der Nachfolger zur bereits klassischen „Great Courts"-Serie wird jedenfalls mit topaktueller 3D-Grafik und Multiplayersupport aufschlagen.



Die detaillierten Polygon-Cracks zeigen von Jubel bis Trauer eine ganze Palette an Emotionen

Tenchu

Auf Sonys Playstation kann man die knallharten Third-Person-Kämpfe bereits seit vergangenem Jahr austragen, allerdings nur in Japan. Der Rest der Welt, einschließlich der PC-Kämpen wird noch diesen Sommer in den Ring steigen dürfen – wahlweise in der Rolle eines männlichen oder weiblichen Ninjas und stets mit Blick auf den geheimnisvollen „Prince of Darkness". Dessen Schergen müssen in Hinterhalte gelockt, von Häuserdächern aus angefallen und mit 16 Waffen (Messer, Wurfsterne, Rauchbomben usw.) traktiert werden.
Als besonderes Highlight des im historischen Japan angesiedelten Prügelabenteuers kündigt Activision die KI der Gegner an – es soll für den Spieler alles andere als einfach werden, seine Kampffähigkeiten nach und nach zu verbessern. Mit schierer Gewalt wird hier nämlich kein Blumentopf zu gewinnen sein, vielmehr will der Hersteller nur taktisch kluge Ninjas mit Erfolgserlebnissen verwöhnen.



Auf der Playstation ist die Grafik naturgemäß gröber, als sie in der PC-Version sein wird

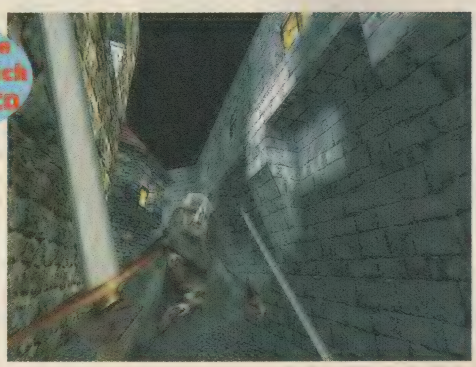


Vorsicht Hinterhalt: Gefahren lauern hinter Hausecken, in dunklen Gassen und auf Dächern

Dark Project

Siehe auch Begleit-CD

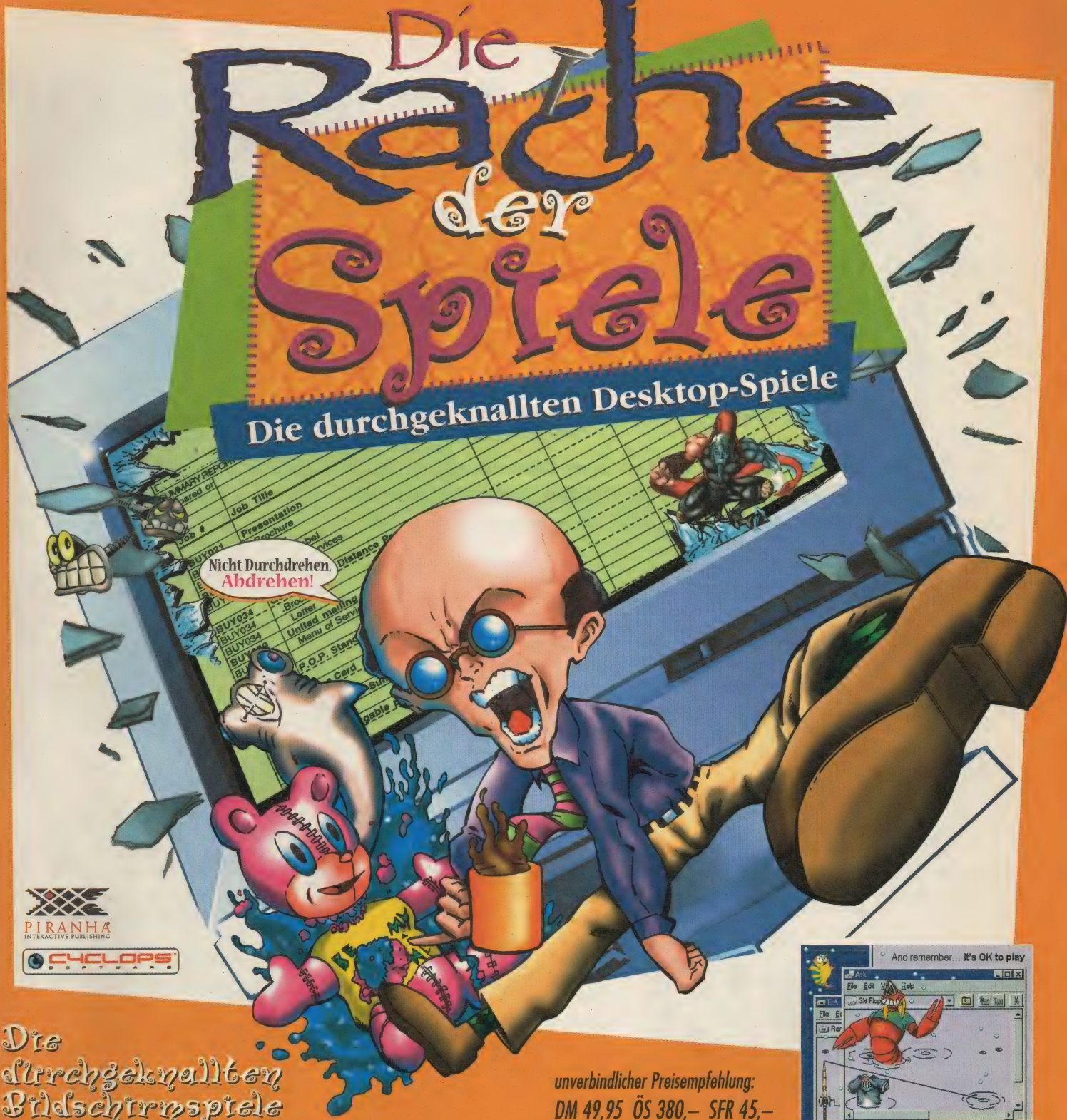
Nur der Vollständigkeit halber hier noch ein Verweis auf das Action-Rollenspiel der „Ultima Underworld"- und „System Shock"-Macher von Looking Glass – nähere Infos weiter hinten in einem großen Preview. Denn eine voll spielbare Betaversion wird erst auf der E3 präsentiert. Außerdem läuft das Spiel in den USA unter dem Namen „Thief"; nur damit keine Mißverständnisse aufkommen... (mt)



Ein wortwörtlich diebisches Vergnügen: Thief-The Dark Project

Die Rache der Spiele

Die durchgeknallten Desktop-Spiele



PIRANHA
INTERACTIVE PUBLISHING

CYCLOPS SOFTWARE

Die durchgeknallten Bildschirmspiele

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

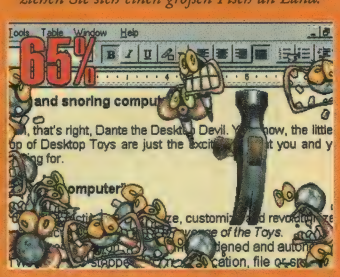
Ihr Desktop spielt total verrückt !!! Ein Mausklick, und schon sind sie da - die lustigen Spielfiguren, die auf dem Desktop ihr Unwesen treiben und Sie dabei ganz schön in Atem halten. Neun verschiedene Figuren und Spiele unterhalten Sie auf eine ganz neue, witzige und spannende Art. Sie können entspannt 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!

Produktinfo 006

Das Kultspiel für jeden PC – ab sofort erhältlich!

	mindestens	empfohlen
CPU	486/66MHz	Pentium 120 MHz
Speicher	8 MB	16 MB
Grafikkarte	VGA	SVGA
Soundkarte	Windows kompatibel	Soundblaster

Revenge of the Toys läuft unter Windows 3.11, Windows 95 oder NT

Weitere Informationen unter:
www.bmm.de

bmm®

Legenden der Magier-Kriege



Intro und „geschichtliche" Zwischensequenzen werden zeitgemäß gerendert

Die Schwarzaugen bei Attic brüten über dem neuesten Rollenspiel aus Aventurien: Zusammen mit den belgischen Larian Studios entsteht im schwäbischen Albstadt ein magisches DSA-Abenteuer, das auch Aktionisten bezaubern soll.

Das Schwarze Auge 3 1/2

Während „Das Schwarze Auge 4" noch nicht über das Planungsstadium hinaus gediehen ist, wird man sich bei LMK 400 Jahre vor den „Schatten über Riva" wiederfinden: Ein Krieg zwischen den mächtigsten Zauberern des Reiches hat Aventurien verwüstet. Da begibt es sich, daß eine schiffbrüchige Bogenschützin, ein Magier und ein Ritter (daher der englische Titel: „The Lady, the Mage and the Knight") an den Strand von Rulat gespült werden. Hier wütet eine schreckliche Seuche unter den Inselbewohnern, der alsbald auch unsere Amazone erliegt. Das verbleibende Duo folgt ihr wenig später wegen eines Hinterhalts über den Jordan.

Wenn das Abenteuer damit erst richtig beginnt, dann, weil der Tod auf Rulat nicht so endgültig ist wie andernorts. Vielmehr dient das hiesige Jenseits dem bösen Niraven als Nachschublager für frische Seelen. Das Trio mortale findet also wieder zusammen und gemeinsam eine Verbindung zwischen jen- und diesseitiger Welt. Jetzt braucht es nur noch herauszufinden, woher die Seuche kommt und warum die sonst eher dumpfen Goblinhorden plötzlich über magische Waffen verfügen.



In diesem Inventarfenster wird der Held ausgerüstet

Charakterfragen

Obwohl von Anfang an vorgegeben, werden auch die kommenden DSA-Recken über steigerungsfähige Charaktereigenschaften verfügen. Allerdings will man das komplexe System ein wenig straffen. Die aus den drei vorangegangenen PC-Rollis zum Schwarzen Auge bekannten Werte für Lebens- und Astralenergie bleiben etwa erhalten, verwandte Fähigkeiten wie z.B. Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit werden zusammengefaßt. Schließlich schrumpft die Skala der positiven und negativen Attribute auf sechs Stellen: Klugheit, Kraft und Geschicklichkeit auf der einen, Jähzorn, Neugier und Aberglaube auf der anderen Seite.

„Kein Schwarzes Auge light!"



Chefsache: Attic-Boß Jochen Hamma zum neuen DSA-Rollenspiel

Rollenspielveteranen brauchen trotz aller Straffungen im Konzept kein DSA light oder einen schlichten Klon von „Diablo" zu befürchten. Vielmehr werden die dynamische Story, die, wie die vorherigen DSA-Teile auch, bei Fanpro entwickelt wurde, eine realistische Umgebung und das Dialogsystem mit von den Fragen abhängigen Antworten viel Spieltiefe garantieren. Zudem bieten die Echtzeitkämpfe genug strategische Elemente, um ein würdiger Ersatz für die rein taktischen Fights aus den Vorgängern zu sein. Dazu kommt noch ein innovativer Mehrspielermodus, über den zu diesem frühen Zeitpunkt aber noch nichts verraten werden soll.

Partylöwe oder Einzelgänger?

Bis zur Wiederauferstehung von den Toten soll die Story linear verlaufen, dann beginnt die spielerische Freiheit. So werden Sie selbst darüber entscheiden dürfen, wann Sie lieber mit der gesamten Party auf Erkundung gehen oder einen einzelnen Charakter in Gefechte à la „Diablo" führen: Manche Aufgaben erfordern Teamwork, andere Einzelkämpfer. Freilich wird jedes Teilabenteuer wieder in den Strom der Hauptstory münden; Verzweigungen sollen oft zu überraschenden Umwegen, aber nie in Sackgassen führen.

Auch bleiben die Teammitglieder bei Alleingängen keineswegs hilflos zurück. Sollten sie angegriffen werden, erwehren sie sich eben CPU-gesteuert ihrer Feinde. Klar, daß die direkte Mauskontrolle der Echtzeitkämpfe effektiver sein wird: Mit wachsender Erfahrung trifft die Bogenschützin aus der Distanz immer besser, der Magier hat mehr Sprüche in petto, und der Ritter langt im Nahkampf noch grimmiger zu. Daher wird die Porträtleiste auch signalisieren, wenn einer der Helden in einen Kampf verwickelt ist. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, ihn per Mausklick umgehend zu unterstützen.



Hilfreiche CPU: Ob Gruppenkampf oder Alleingang, der Rechner übernimmt stets die gerade nicht vom Spieler kontrollierten Helden



Fakten, Fakten, Fakten

- nichtlineares Spielgeschehen
- über 80 NPCs mit Eigenleben
- 3 Schwierigkeitsstufen
- intelligente Gegner (mit Teamwork)
- dynamisches Dialogsystem in deutscher Sprachausgabe
- Iso-Grafik mit Spiegelungen und Transparenzeffekten
- Tag und Nachtzyklus
- Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel in 16 Bit Farbtiefe

Anders als in „Diablo" finden Kämpfe nicht nur in solch atmosphärisch ausgeleuchteten Dungeons, sondern auch auf der Oberfläche statt

Wachen, Wachen!

Derart ausgefeilte Recken brauchen würdige Gegner. Ergo verspricht Attic KI auf höchstem Niveau: Hört etwa eine Skelettpatrouille ein Geräusch, wird sie einen Knochenmann nach dem Rechten schauen lassen. Erblickt dieser unsere vereinten Helden, holt er angesichts der Übermacht lieber Verstärkung. Greift man den Späher dagegen an, wird der Kampflärm die Kollegen alarmieren.

Rund 40 verschiedene Monster sollen sich in der brandneuen und wunderschönen Iso-Grafik (mit Effekten, wie man sie sonst nur in beschleunigten 3D-Games findet) herumtreiben, viele davon werden sich untereinander nicht grün sein. Mit etwas Geschick sollte es sich daher auch bewerkstelligen lassen, die Biester gegeneinander auszuspielen. Ähnlich „lebhaft" werden die übrigen Einheimischen agieren – gut und gerne 80 NPCs wohnen und arbeiten auf Rulat, sie essen, gehen einkaufen und löschen vor dem Schlafen das Licht in ihren Häusern. Unsere Tester freuen sich schon darauf, mit ihnen Weihnachten zu feiern. (mt)



Animationen mit Nutzwert: Diese Schweinchen können geschlachtet und verzehrt oder beim Metzger verkauft werden



Auch ohne 3D-Beschleunigung ziehen in der Morgendämmerung transparente Nebelbänke auf

LMK

HERSTELLER:	Attic/Larian Studios
GENRE:	DSA-Rollenspiel
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998



Azeroth ist das Bosnien der Echtzeitstrategie: Immer wieder prallten in der Fantasy-Region Menschen und Orks mit Kampfgebrüll aufeinander. Jetzt gibt Blizzard die Welt von Warcraft auch für Abenteurer frei.

Es war einmal… die Mission-CD „Beyond The Dark Portal". Und kurz nach den dortigen Geschehnissen im Szenario von „Warcraft 2" wird hier die Story ansetzen: Im großen Krieg zwischen Menschen, Elfen, Trollen, Drachen und Orks drohen die bärbeißigen Keulenschwinger unterzugehen. Doch mit dem jungen Thrall wächst einer heran, der die untereinander zerstrittenen Ork-Klans einen könnte. Denn der Waisenknabe ist als Sklave bei den verhaßten Menschen aufgewachsen und kennt sich daher mit Freund *und* Feind aus.

Wer in die grüne Haut von Thrall schlüpft, wird sich mit der Maus durch ein recht traditionelles Abenteuer beißen müssen. Als Hilfsmittel stehen neben dem gesunden Orkverstand ein einblendbares Inventar sowie die simple Point & Klick-Steuerung nebst knappem Aktionsmenü zur Verfügung: vier Icons zum Sprechen, Nehmen, Benutzen und Untersuchen, ähnlich wie man sie etwa aus „Vollgas" oder „Monkey Island 3" von Lucas Arts kennt. Auch grafisch geht das Spiel in diese Richtung und damit weg vom allgegenwärtigen Render-Look. So werden alle 60 (teilweise scrollenden) Örtlichkeiten von Hand gepinselt. Dieselbe Handarbeit ist bei den über 70 animierten Charakteren angesagt, mit denen Thrall im Multiple-choice-Verfahren plaudern darf. In der englischen Version kommen die Antwortgrunzer dann von mehr oder minder bekannten Mimen wie Clancy Brown („Highlander", „Starship Troopers") – man darf gespannt sein, wer für die deutsche Synchronfassung engagiert wird. Denn ob aus den Strategiespielen bekannte Berühmtheiten wie der grimmige Ork-Fürst Ogrim Doomhammer von Harald Juhnke oder Till Schwaiger gesprochen werden, dürfte durchaus einen atmosphärischen Unterschied machen.

Bis zum Spätsommer werden wir schlauer sein, denn vor August ist kaum mit der Veröffentlichung zu rechnen.





Trickfilm oder Adventure: Neben einem zehnminütigen Intro soll es viele weitere Zwischensequenzen geben



Als Zwerg verkleidet besucht Thrall auch eine der berühmten Zwergenschmieden



Auf seiner Reise durch die über 60 Örtlichkeiten von Azeroth wird Ork Thrall auf berühmte Warcraft-Charaktere wie Ogrim Doomhammer oder Lieutenant Blackmoore treffen

Ein Ork gibt Vollgas

Bleibt die Frage, ob Blizzards Rechnung aufgeht: Wenn alle Iso-Strategen zuschlagen und auch die passionierten Weltenretter am PC einen Abenteuerurlaub in Azeroth buchen, müßte Lord of the Clans schließlich zu einem überaus erfolgreichen Titel werden. Dann ist wohl auch mit weiteren Warcraft Adventures zu rechnen. (rf)

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

HERSTELLER:	Blizzard
GENRE:	Abenteuer
ERSCHEINT:	Spätsommer 1998

DIABLO II



In diesem Jahr will uns Blizzard einen umfangreichen Nachfolger zum teuflisch gut verkauften Actionrolli unter den Weihnachtsbaum legen: Straffere Inszenierung auf einer größeren Bühne lautet das Motto.

Was hat man im genialen Vorgänger eigentlich vermißt? Nun, beispielsweise Nichtspielercharaktere, die mehr als immer gleiche Sprechblasen absondern. Die wird der Nachfolger auch haben, dazu vier unterkellerte Städte samt Umland. Die wieder zufällig generierten Höhlensysteme sollen jedes für sich die Größe aller 16 originalen Diablo-Dungeons zusammen besitzen. In und um die urbanen Zentren geht die Bevölkerung ihrem Tagwerk nach, einige der Stadtbewohner wollen vor Orks beschützt werden oder lassen sich gar als Begleiter gewinnen. Hochgerüstete Helden aus dem ersten Teil wird man zwar nicht übernehmen dürfen, doch dafür gibt es fünf neue Charakterklassen mit individuell zugeschnittenen Sprüchen und Fähigkeiten. Das Spielprinzip selbst bleibt weitgehend unangetastet, Blizzard verspricht aber eine stärkere Einbindung in die nach wie vor lineare Story. Und realistische Schatten, schummerige Beleuchtung sowie schönere Animationen sollen der B-Note auf die Beine helfen. (mt)

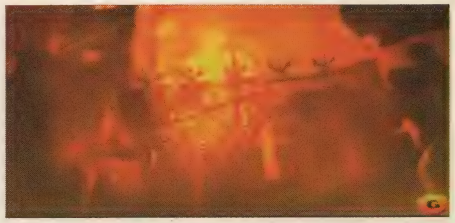


Bald wird formatfüllend gemetzelt: Die im Vorgänger arg große Statusleiste weicht einer variablen Variante

Himmlischer Umfang, höllische Kreaturen



Auch an der Oberfläche finden Kämpfe statt, relevant fürs Punktekonto wird es aber erst in der Unterwelt



Intro und Cutscenes werden noch prächtiger als im Vorgänger

Neue Helden



Über zwei der fünf Charakterklassen, den Barbaren und die Zauberin, herrscht bei Blizzard noch eisiges Schweigen, hier einige Daten des bereits vorgestellten Trios.

Paladin: Ein (Nah-)Kämpfer des Lichts, schöpft Kraft aus unbeirrbarem Glauben. Seine HOLY AURA verwirrt Untote, das SHIELD BASH macht sein Schild zur Angriffswaffe, TRUE BLADE lädt Waffen mit heiliger Energie auf, und GODS ARM erhöht auf Kosten der eigenen Energiereserven die Werte für Tempo und Kraft.

Amazone: Die eigenwillige Lady beherrscht alle Distanzwaffen, lenkt via VITAL SHOT Pfeile mit tödlicher Sicherheit in Herz oder Auge, nagelt Gegner mittels ENTANGLE mit ihrem Speer fest oder nutzt diesen dank HURL gar als Splitterbombe. DODGE erlaubt ihr außerdem blitzartige Ausweichmanöver bzw. Attacken aus neuer Position.

Necromancer: Der mächtig mysteriöse Zauberer beschwört über SUMMON FAMILIAR geflügelte Begleiter zwecks Spionage, erweckt via RAISE DEAD die Toten zum Leben, zwingt Kreaturen mittels BINDING seinen Willen auf oder entzieht ihnen mit dem VAMPIRIC TOUCH die Lebensenergie zugunsten seines eigenen Kontingents.

Diablo 2

HERSTELLER:	Blizzard
GENRE:	Actionrollenspiel
ERSCHEINT:	Ende 1998

Die Ochsenfrösche quaken wieder

BESUCH BEI BULLFROG PRODUCTIONS LTD





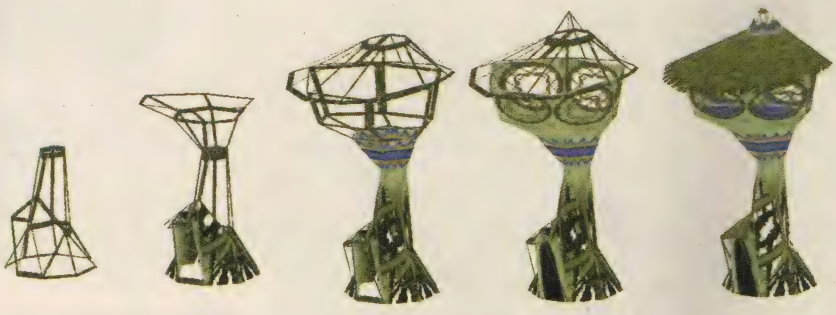
Als die Londoner Programmierer einen Vertrieb für ihr erstes Spiel suchten, stießen sie nur bei einem einzigen Hersteller auf Interesse – zehn Jahre später werden sie sogar in einer Rede des englischen Premiers Tony Blair lobend erwähnt...

Einfach göttlich: Die Bullfrog-Story

Bereits der erste Titel des 1987 von Peter Molyneux und Les Edgar gegründeten Softwarehauses schlug ein wie eine Bombe: Das wortwörtlich göttliche Strategical „Populous" wurde auf insgesamt 20 Hardwareplattformen weltweit über 3.000.000mal verkauft. Bis 1997 erschienen weitere Hits wie „Powermonger", „Populous 2", „Syndicate", „Magic Carpet", „Theme Hospital" und natürlich „Dungeon Keeper", das letzte Spiel von Peter Molyneux vor der Gründung seines neuen Labels „Lionhead Software". Daß auch ohne den Pionier weiterhin Games vom Feinsten produziert werden, wollte uns Bullfrog anläßlich unseres Besuchs des „Mana-Hauses" in Guildford bei London beweisen. Neben einem exzellenten Mittagessen in ländlicher Idylle wurde eine aktuelle Version von „Populous: The Beginning" geboten, die bereits Appetit auf den Test im Herbst machte.

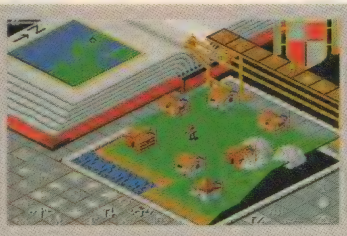
Populous: The Beginning

In Teil drei der Kultsaga darf man als Schamanin einen Eingeborenenstamm zur Weltherrschaft führen, Konkurrenten ausschalten und schließlich durch die Anbetung seiner Untertanen zum Olymp aufsteigen. Anfangs stehen dabei noch recht weltliche Aufgaben wie Hüttenbau an, doch bald schon knöpft man den bis zu drei Computergegnern immer neue Zaubersprüche ab. Auf die gleiche Weise erhält der Spieler in 30 Missionen Zugriff auf die verschiedensten Gebäude und Erfindungen, aber auch Einheiten wie Krieger, Prediger und Spione. Während sich die Untertanen in Friedenszeiten nach wie vor weitgehend um sich selbst kümmern, erfordert das Aussenden von Stoßtrupps und Kampfeinheiten neuerdings viel Aufmerksamkeit. Für das „Populous"-Feeling sorgen indessen die bekannten Götterfähigkeiten, gelegentlich um levelspezifische Zauber erweitert. Da die Schamanin jetzt als sichtbare Figur über den Screen marschiert, muß sie sich in der Nähe befinden, wenn Land aus dem Meer gehoben oder durch mannigfaltige Naturkatastrophen verwüstet wird. Feuerstürme und Geisterarmeen benötigen, wie gehabt, Mana, das dem Spieler aus Dichte und Zufriedenheit der Bevölkerung zuwächst.



Vom Fundament bis zum Richtfest: ein Wachturm in der Entstehung

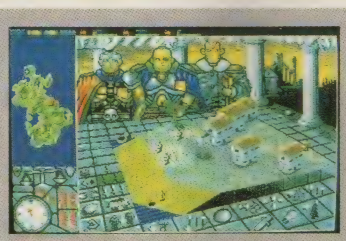
Die ersten Götter



Populous: Der Genrevater hatte 1989 schon vieles, was auch den Enkel auszeichnet. So ließ sich das Terrain manipulieren, Erdbeben und Vulkane erzürnten den Gegner, und die Götterdämmerung („Armageddon") entschied über Sieg oder Niederlage.



Populous 2: Anno 1992 konnte der Nachfolger mit stark verbesserter Grafik, dem erweiterten und nach Elementen unterteilten Zauberspruchsystem sowie einem Fähigkeitsmodus aufwarten, der die Konzentration auf verschiedene Sprucharten gestattete.



Powermonger: Bereits 1991 wurden in diesem Spin-off vorbesiedelte Welten in Echtzeit erobert. Ähnlich wie in „The Beginning" scharte sich alles um einen Anführer, außerdem spielten auch hier natürliche Ressourcen wie Bäume eine zentrale Rolle.



Der Vulkanzauber ist noch immer die zerstörerischste Waffe

Die abgedruckten Screenshots vermitteln bereits einen sehr guten Eindruck von der verwendeten 3D-Grafikengine. Der sichtbare Bildschirmausschnitt läßt sich jederzeit beliebig verschieben, rotieren und wegzoomen, bis der Einsatzort am Erdball gefunden ist. An den Grafikeffekten wird derzeit noch gefeilt, doch wirken die Zaubersprüche optisch schon jetzt beeindruckend.
Am interessantesten dürfte das Spiel im Netzwerk werden, bei dem sich bis zu vier menschliche Götter auf eigenen Multiplayerwelten tummeln. Nur mit einem Editor für individuelle oder Zufallslandschaften ist leider nicht zu rechnen, eher werden Mission-CDs für Nachschub sorgen. (mz)



„Das Ziel war ein Spiel in 3D, alle anderen Überlegungen waren zweitrangig"

(Stuart Whyte, Produzent)



Wirbelstürme richten schlimme Verwüstungen an, lassen sich aber auch als Transportmittel mißbrauchen



Die Weltkarte läßt sich jederzeit aufrufen und gewährt die bestmögliche Übersicht

Populous: The Beginning

HERSTELLER:	Bullfrog/EA
GENRE:	Götterstrategie
ERSCHEINT:	November 1998

„Der Held war mehr Bug als Feature"



Produktionsleiter Richard Leinfellner über Populous und die Firmenphilosophie

?: *Du willst uns allen Ernstes erzählen, daß der Ritter/Held in „Populous" eigentlich gar nicht vorgesehen war? Eine der beliebtesten Optionen?!*
RL: *Ursprünglich war er bloß ein notwendiges Übel. Es war damals technisch nicht möglich, mehrere Figuren über dasselbe Feld laufen zu lassen. Also wurde kurzerhand eine Option eingebaut, welche 10 oder 20 Männchen zu einem Ritter verschmelzen ließ...*

?: *Jetzt ist der Held also in Rente – zusammen mit einer ganzen Latte anderer Features aus Teil zwei.*
RL: *Das liegt zum Großteil am neuen Leveldesign. Statt unzähliger Zufallswelten erstellen wir 30 echte Missionen mit genau umrissenen Bedingungen und Handlungsmöglichkeiten. Schließlich macht Ressourcenmanagement wenig Sinn, wenn man jederzeit neue Bäume pflanzen könnte.*

?: *Wie sehen die weiteren Pläne in der Ära nach Molyneux aus?*
RL: *Peter war zwar der Kopf von Bullfrog, doch sind wir hier so was wie die Borg aus „Star Trek": Alle teilen ein Gemeinwissen und gehen voll im Team auf. Außerdem war Peter nicht mehr am neuen Populous beteiligt, da er sich ganz auf „Dungeon Keeper" konzentrierte – erste Bilder vom Nachfolger gibt es übrigens auf der E3 zu sehen. Abgesehen davon werkeln wir derzeit an drei Projekten, die jedoch noch lange nicht spruchreif sind. Ich persönlich wäre schon froh, wenn eines davon realisiert würde!*

Wir verprügeln jeden

Freie Auswahl: ein Joypad oder Stick gratis für jeden Neuabonnenten!

UltraRacer PC

Das Mini-Lenkrad: Gashebel, vier Buttons plus zweimal Dauerfeuer und acht von neun möglichen Punkten im Joker-Test 4/98 – hier rasen Sie richtig!





Magnum 6

Der Power-Knüppel: Coolie Hat, sechs Feuertasten, Schubkontrolle, Trimmer und Joystick-zu-Maus-Treiber – damit haben Sie jedes Spiel im Griff!

3D-ProgramPad

Voll programmierbar: Zehn Feuertasten, programmierbare Richtungskontrolle, 3D-Funktion bei Verbindung mit der Tastatur und toller Klarsichtlook – das Gamepad der Zukunft!



neuen Abonnenten!

ABO ...bringt's knüppeldick. Jeden Monat zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre – für nur 87,- DM* anstatt der kioskülichen 102 Mark. Man spart also 15 Mäuse gegenüber dem Einzelkauf; dazu muß man doch niemanden prügeln, oder? Und falls doch, liefern wir den passenden Knüppel von Interact: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **gratis das Top-Modell seiner Wahl** aussuchen!
Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns nicht zu interessieren...

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

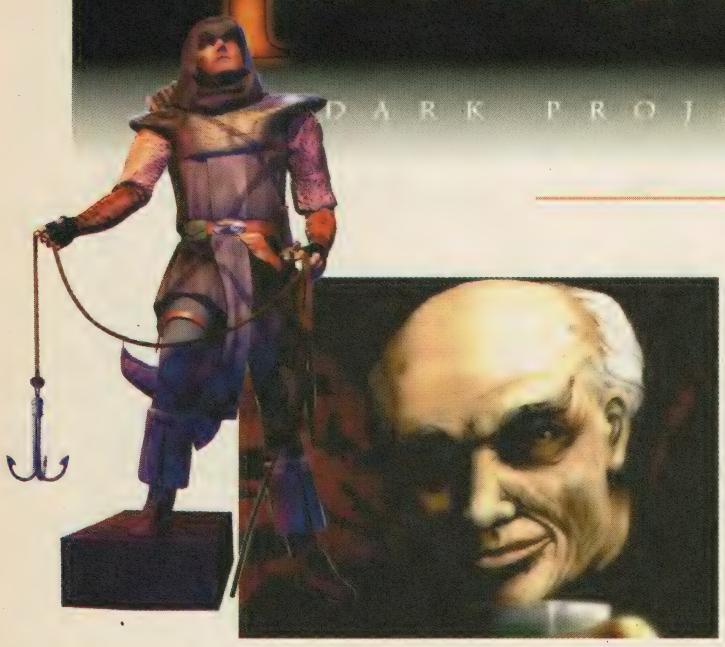
Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

INTERACT by Jöllenbeck

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



Looking Glass steht für dreidimensionale Pionierleistungen: Ultima Underworld, System Shock, Flight Unlimited. Den Chefdesigner Warren Specter haben die amerikanischen Glasgucker zwar an Ion Storm verloren, nicht jedoch ihr Talent – wir konnten in Boston das neue Actionadventure antesten.



In diesen Rendersequenzen gibt sich der mysteriöse Constantin noch umgänglich – nachzuprüfen auf der Begleit-CD

Ein diebisches Vergnügen

Im Originaltitel steht „Thief"(der deutsche wird nur **Dark Project** lauten), und in der Tat will sich die Spielfigur einen Namen als Meisterdieb machen: Nach seinen Anfangserfolgen weckt Garrett das Interesse eines reichen Klienten, der ihn mit dem Diebstahl einer antiken Waffe aus der Sammlung eines gewissen Constantin beauftragt. Wie kann unser Held wissen, daß Opfer und Auftraggeber identisch sind? Der erste Bruch ist nur ein Test und damit der Auftakt zu weiteren Missetaten. Als nächstes wäre ein Edelstein für Constantin zu „besorgen".
Wie sich im Verlauf der 16 aufeinanderfolgenden Missionen herausstellen wird, ist Mr. Constantin aber kein spendabler Hintermann, sondern ein grausamer Dämon, der es auf mehr abgesehen hat – unter anderem wird er unserem Alter ego ein Auge ausreißen! Es entspinnt sich ein abwechslungsreicher Rachefeldzug, der mit Diebstählen beginnt und auch vor Attentaten nicht haltmacht...

Stealth Fighter 3D

Bis zum finalen Showdown mit dem dämonischen Constantin werden vor allem die „Stealth"-Fähigkeiten des Helden strapaziert. Beim Durchstreifen vom Mondlicht beleuchteter Straßen, bewachter Museen, verlassener Ruinen, unwirtlicher Gefängnisse, Kathedralen, Minen usw. ist lautloses Vorgehen erste Diebespflicht. In der Praxis müssen dazu alle Möglichkeiten der aus der Ego-Perspektive gezeigten 3D-Welt ausgeschöpft werden. Mal sind es Vorsprünge, die Einblick in tiefer gelegene Räume ermöglichen, dann wieder sollte sich Garrett bei Vermeidung aller Lichtquellen von Schatten zu Schatten vorankämpfen. Und Geräusche sind des Langfingers schlimmster Feind!
Vielleicht sind es aber auch all die Wachen und Monster, mit denen es der sympathische Ganove bei seinen nächtlichen Ausflügen zu tun bekommt? Mit brutaler Gewalt allein wird er sich dabei weder gegen simple Nachtwächter, noch gegen dämonische Schergen (Geister, Zombis, Elementarwesen, Wölfe, Spinnen usw.) durchsetzen können. Vielmehr wird Überlegung erforderlich sein: Kann ich vorbeischleichen, oder muß der Kerl an der Tür ausgeschaltet werden? Genügt es, die Leiche in eine dunkle Ecke zu schaffen, um nicht entdeckt zu werden? Auch sollen die teils mit Fähigkeiten wie Spürsinn oder Nachtsicht gesegneten Gegner clever auf den Eindringling reagieren – ein Glück, daß dieser sie ebenfalls akustisch orten kann.



Die Übermacht der Skelette könnte die Kathedrale zum Grab für den Helden machen



Auf der Pirsch: Unbemerkt von den Patrouillen späht Garrett die Lage aus sicherer Höhe aus



Noch hat uns der Doppelköpfige nicht entdeckt, doch auf dem Steinboden klingt jeder Schritt verräterisch

Der Kampf ist unausweichlich, doch die Wache steht zum Glück allein auf weiter Flur

Das leidige Geld

...wird eine wichtige Rolle in diesem 3D-Abenteuer spielen, denn ohne (teils teure) Ausrüstung ist der beste Dieb aufgeschmissen. Man braucht Seile, Bomben und natürlich Waffen. Auch spezielle Wasserpfeile zum Löschen von Fackeln sind in diesem schattigen Gewerbe sehr nützlich, um unbemerkt an Schalter oder Gegenstände zu gelangen. Letztere dürfen dann zwischen den Aufträgen veräußert werden, um das Inventar mit neuen Nützlichkeiten füllen zu können. Freilich werden sich Frontalangriffe, etwa mit einem Schwert, auch hier nicht immer vermeiden lassen, doch will Dark Project mehr Adventure denn Ego-Shooter sein.

„Dark Project wird das erste echte Rollenspiel – welche Rolle spielt man schon in herkömmlichen PC-Abenteuern?!



Looking Glass residiert in Boston unweit der Universität von Harvard, hier das Dark Project-Team v.l.n.r.: Tim Stellmach, Thomas Leonard, Doug Church, Joshua Randall und Greg LoPiccolo

Kein Spiel für Killer

Obwohl die Ähnlichkeiten in punkto Grafik, Steuerung und Atmosphäre zu indizierten id-Spielen nicht zu leugnen sind, legen die Mannen um Greg LoPiccolo viel Wert auf die Feststellung, daß man Dark Project praktisch ohne zu töten lösen kann – nur ein einziges Attentat wird absolut unumgänglich sein. Weit stärker soll sich das Gameplay auf das Knacken von Schlössern, das Entschärfen von Fallen und die Kletterkünste des Helden konzentrieren; Diebe sind im Wesen nun mal keine Killer. Falls sie doch zu solchen werden, empfiehlt es sich, alle (Blut-)Spuren zu verwischen, da die Gegner derartigen Hinweisen ebenso nachgehen werden wie verdächtigen Geräuschen. Erfolge und Erfahrungen werden sich dabei in verbesserten Eigenschaften widerspiegeln, ohne daß dazu ein eigenes System mit Statuswerten und Punkten erforderlich wäre.

Das klingt vielversprechend und sieht auch so aus: Die grandiose Grafik präsentiert Texturen in unterschiedlichen Auflösungen, der Sound sorgt mit Sprachausgabe sowie Effekten für Stimmung und Hinweise gleichermaßen. Kaum zu glauben, daß da ein P120 mit Win 95 genügen soll, doch Direct3D (schon mit dem neuen DirectX 6) wird mit Sicherheit, OpenGL möglicherweise unterstützt. (js)



Bei diesem stilechten Kirchenfenster ist die Auflösung im Unterschied zu den Wänden sehr hoch



Wie gelangt man ungesehen an der Wache vorbei, um den Mechanismus zu betätigen?

Siehe auch Begleit-CD

1 Thief-The Dark Project

HERSTELLER:	Looking Glass
GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	Herbst 1998

Spiele aus der Nachbarschaft von J.R. Ewing: Seit Ende Februar residiert Ion Storm im 54. Stockwerk des Chase-Tower in Dallas. Frontmann der Programmiertruppe ist John Romero, ehemals Mitglied von id-Software und Ego-Shooter der ersten Stunde. Er bläst nun wieder zum Sturm auf das 3D-Genre.

Ich nehme auf Zensoren grundsätzlich keine Rücksicht!



John Romero, ehemals id-Software, jetzt Mitbegründer von Ion Storm und Chefdesigner von Daikatana

?: *Daikatana eröffnet ein ungewöhnlich komplexes Szenario...*
JR: *...nicht wahr? Mir schwebte eine Story um Zeitreisen und ein magisches Schwert vor, und da kam mir Japan in den Sinn. Da ich zudem mittelalterliche Fantasy liebe und die griechischen Mythen noch nie im Genre verbraten wurden, mußte so was auch ins Spiel. Jetzt haben wir von modernen Robotern bis hin zu archaischen Monstern so ziemlich alles.*

?: *Was du vermutlich nicht bekommst, ist der Segen der deutschen Bundesprüfstelle für Jugendschutz?*
JR: *Das ist mir bekannt, aber relativ egal – ich nehme auf Zensur grundsätzlich keine Rücksicht! Okay, die Packung wird wohl ohne Blut- und Gewaltszenen gestaltet. Außerdem braucht man in diesem Spiel nicht mehr alles zu töten, was sich bewegt – nur noch fast alles.*

?: *Also doch wieder ein Blutbad?*
JR: *Ohne Gewalt geht es in diesem Genre nun mal nicht. Doch ich versuche, neue Aspekte zu schaffen. Beispielsweise baue ich Rollenspielelemente ein, indem zwei oder drei Helden unterwegs sind, deren Kämpfe mit Erfahrungswerten belohnt werden. Und trotz ein paar wirklich gewaltiger Monster liegt der Reiz des Spiels in den zahlreichen Möglichkeiten mit den vielen Waffen, Gängen, Fallen und Mechanismen.*

?: *Plant Ion Storm weiter in dieser Richtung?*
JR: *Klar, denn ich persönlich stehe auf Rollenspiele. So habe ich etwa sämtliche „Ultima"-Teile komplett durchgezockt. Ergo wird auch das bereits fest geplante Daikatana 2 nicht auf Anleihen bei diesem Genre verzichten. Und eine Episode wird im Deutschland des 2. Weltkriegs handeln!*





Das sind noch Helden: Hiro (links) und Mikiko

Ein Schwert kommt selten allein

Die Story des neuen Ego-Shooters ist für das Genre ungewöhnlich komplex, wohl weil bereits Fortsetzungen angedacht sind: Im Jahr 2455 stößt ein japanisches Forscherteam auf das Daikatana, ein magisches Schwert, das Zeitreisen ermöglicht. Doch einer der Wissenschaftler bemächtigt sich der Waffe, um in der Vergangenheit eine Schreckensherrschaft zu errichten – als Nachfahre der sinistren Mishima-Sippe fühlt er sich zu Höherem berufen. Jetzt hängt das fragile Zeitgefüge an den jungen Helden Hiro Miyamoto und Mikiko Ebihara, die beim ersten Schwertexperiment in die (nunmehr durch den Bösewicht veränderte) Zukunft geschickt wurden...



Jede der vier Episoden des Spiels verfügt über ein eigenes Interface, spezielle Gegner und Waffen – hier die Mechs im Zukunftsjapan

Drei Helden in vier Epochen

In der ersten von vier Episoden, die sich über je acht bis neun Abschnitte erstrecken werden, schlägt sich das Duo durch futuristische Fabrikanlagen und Kanalisationen zum in der Festung des Widersachers versteckten Daikatana durch. Um mit den hiesigen Robomonstern (Cyber-Frösche, Kampfhunde usw.) fertigzuwerden, greift man zum genretypischen Arsenal aus Maschinengewehren, Plasmakanonen und Raketenwerfern. Und sobald man unterwegs den gefangenen Superfly Johnson befreit hat, stößt noch willkommene Unterstützung hinzu.

Zu dritt geht es dann ins antike Griechenland, wo das Labyrinth des Minos oder die Akropolis zu erkunden sind – inklusive Kampf gegen Minotauren, Zyklopen, Harpyen und andere Sagengestalten, versteht sich. Waffen und sonstige Fundstücke sind dabei im weitesten Sinne „epochal": Diskus, Stab des Äskulap oder Heilbrunnen.

Das gilt auch für den nächsten Zeitsprung ins mittelalterliche Norwegen, wo das Trio mit mystischen Wummen wie „Nightmare" oder „Silverclaw" gegen Werwölfe, Fledermäuse, Ritter und Untote vorgeht. Das Finale findet schließlich im San Franzisko des Jahres 2030 statt und führt von Alcatraz bis zum Showdown im Palast des Schlimmfingers. Interessanterweise lassen sich alle über 30 Waffen in sämtlichen Episoden einsetzen; es dürfte jedoch schwierig sein, in der Antike Munition für den Ionenblaster zu finden.

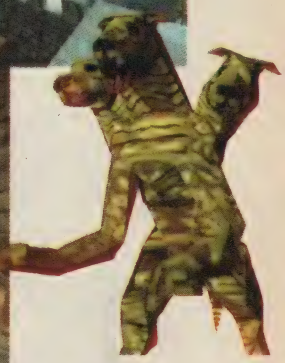


Mit dem Diskus in der Hand durch das antike Griechenland



Diese mittelalterliche Burg wird besonders üble Monster beherbergen; insgesamt haben rund 80 verschiedene Widersacher ihren Auftritt





Die Texturen wurden in 3D modelliert und dann auf 2D gerendert

Über die Klinge springen lassen

...kann der vom Spieler gesteuerte Hiro seine Gegner jederzeit, verfügt er doch ab der zweiten Episode über das Daikatana. Dessen Einsatz im Kampf wird nicht wie bei den anderen Waffen mit Erfahrung (und damit Verbesserung der Eigenschaften wie Angriffsstärke oder -geschwindigkeit) belohnt werden – vielmehr gewinnt das Schwert selbst an Macht. Der Säbel soll bei intensivem Gebrauch denn auch mit praktisch allen Feinden fertigwerden. Freilich hat der ultimative Endgegner Mishima das temporäre Gegenstück...

Die beiden Mitstreiter werden ausschließlich vom Computer gesteuert und nutzen wie die Monster das volle Bewegungsspektrum. Sie können also u.a. seitwärts laufen und dabei nach vorne schießen. Damit das auch gut aussieht, wird die Grafik im typischen id-Look (Waffe im Vordergrund) alle 3D-Beschleuniger unterstützen. Weil zusammen mit 35 Musikstücken gerenderte Texturen in hoher Auflösung für Atmosphäre sorgen, wird ein P133 mit 16 MB RAM absolutes Minimum sein. Das gilt natürlich auch für Multiplayer, denen Ion Storm im September eigene Levels, Team-Fights und sogar den Part eines Monsters spendieren will. (js)



Mit dem Daikatana gegen mächtige Endgegner

Siehe auch Begleit-CD

1 Daikatana

HERSTELLER:	Ion Storm
GENRE:	Ego-Shooter
ERSCHEINT:	September 1998

O.D.T.

Die französische Abteilung der englischen Hitschmiede Psygnosis hat bereits 20 Monate Entwicklungszeit in diesen Mix aus Actionadventure und Rolli investiert – da war es uns schon eine Reise nach Paris wert, um hinter die Bedeutung des kryptischen Titelkürzels zu kommen.



Am Charakterbildschirm werden zu Beginn vier Recken mit unterschiedlichen Eigenschaften warten



Das Inventar verwaltet Fundstücke und Power-ups



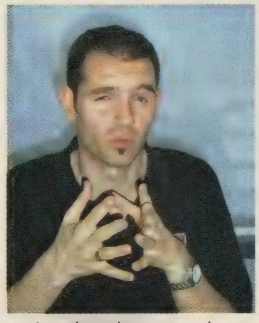
Der Bischof erleuchtet seine Feinde u.a. mit Energiesprüchen

Die Champs-Élysées im Mai, schöne Frauen führen bei knapp 30 Grad die neue Frühjahrsmode vor. Doch mannhaft konzentriert sich der Redakteur auf das Wesentliche: O.D.T. ist ein phonetisches Wortspiel, denn die Kürzel sprechen sich wie „oddity", also Englisch für Kuriosität oder seltsame Begebenheit.

Und kurios ist bei diesem Spiel bereits das Renderintro, eine stilistische Mischung aus Jules Vernes und mystischen Sagen. Es erzählt von einer Epidemie, welche die Einwohner der Stadt Calli dahinrafft. Gegen die tödliche Seuche scheint kein Kraut gewachsen, nur die Legende um die Heilkraft einer grünen Perle verspricht Hoffnung. Um das Artefakt aufzuspüren, bricht die „Nautiflyus", der Stolz der hiesigen Zeppelinflotte, zu einer gewagten Expedition auf – und gerät prompt in einen Magnetsturm. In dessen Zentrum hält ein rätselhaftes Kraftfeld das Flugschiff fest. Der Held steigt aus und findet sich auf einem gigantischen Turm wieder. Gottlob hat jemand die Dachluke offen gelassen…

Acht Stockwerke umfaßt das Gemäuer, alle sind sie aus einer 3D-Perspektive im Stil von „Tomb Raider" zu erforschen. Der „abwärtskompatible" Held kann übrigens auch eine wieselflinke Amazone sein, daneben werden bei Spielbeginn ein eher grobmotorischer Haudrauf, ein Allrounder sowie ein spruchgewaltiger Erzbischof als Identifikationsfiguren zur Wahl stehen. Unterschiedlich gewichtete Werte für Panzerung, Waffenkontrolle und Charisma erfordern dabei jeweils eine andere Vorgehensweise, doch mit der Erfahrung

„O.D.T. wird sich vor allem durch seinen Abwechslungsreichtum und die originelle Atmosphäre von der Konkurrenz abheben!"
(Projektleiter J.B. Bolcato)



Die gallische Eule: Psygnosis France

Im Spätsommer 1996 startete die Arbeit an O.D.T. mit fünf Leuten, inzwischen ist das Kreativteam um Projektleiter Jean-Baptiste Bolcato auf **20 Mitstreiter** angewachsen. Und die Mannschaft ist stolz auf ihr erstes PC-Eigengewächs. „O.D.T. ist für uns nicht irgendein Produkt", sagt Jean-Baptiste. „Mehr als alles andere ist die Entwicklung eines Computerspiels Ausdruck von Ideenvielfalt, Begeisterungsfähigkeit und Teamwork!" Bei aller Konzentration ist die Atmosphäre im französischen Hauptquartier von Psygnosis denn auch fast mediterran heiter und entspannt.



PSYGNOSIS™

Das Team von O.D.T. fast vollzählig versammelt





Vier Distanzwaffen wie ein Flammenwerfer garantieren hitzige Gefechte



Endgegner wie der irre Metzger werden nur mit List zu überwinden sein

wachsen auch die (über Punkte austarierbaren) Charakterwerte.
Die Spielabschnitte sollen sich optisch wie inhaltlich stark voneinander unterscheiden. So geben in einer kargen Gefängnisebene Stahl und Beton den Ton an, viele verschlossene Türen versperren den Weg. Anders die Küchenetage: Vorratskammern, Herde und sonstige Kochgeräte – dazwischen ein mutierter Schlachter, den man sich nur mittels eines überdimensionalen Fleischwolfs vom Hals schaffen kann. Kämpfe werden hier also eine wichtige Rolle spielen, doch Special Moves und insgesamt vier aufrüstbare Distanzwaffen sind zu wenig für einen 3D-Shooter. Ergo geht es bei O.D.T. doch mehr um das Lösen von Rätseln, das Besorgen von Schlüsseln und das Entschärfen von Fallen. Dazu wird sich ein reichhaltiges Repertoire an Kampf-, Schutz- und Verwandlungszaubern gesellen. Die schon in der Alphaversion sehenswerte Grafik des Actionrollenspiels prunkt mit Lightshading und Transparenzeffekten, gängige 3D-Beschleuniger will man optional unterstützen. Die Charaktere werden von Motion-Capturing beseelt und bewegen sich entsprechend realistisch. Nicht minder realistisch erscheint da eine hohe Note – falls das Gameplay im deutschen Winter halten kann, was die Programmierer im Pariser Frühling versprachen. (mt)

1 O.D.T.

HERSTELLER:	Psygnosis
GENRE:	3D-Abenteuer
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998

WARUM woanders MEHR bezahlen ?

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

DANKE: Wir danken allen WÄCHTERN über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf uns haben ...

*** CD Rom Spiele: ***

3D Ultra Pinb.3 verl.K.	DV	45,90	Daikatana *	DV	78,90	Game, Net & Match *	DV	69,90
Abe's Odyssee	DV	77,90	Dark Omen Warh. 2	DV	74,90	Gex 3D *	DV	73,90
Addiciton Pinball	DV	48,90	Dark Reign	DV	35,90	Gold 4 (Topware)	DA	37,90
Age of Empire	DV	84,90	- Dark Rule	DV	24,90	Grand Prix 500cc *		72,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	- Mission Pack	DV	37,90	Grand Prix Legends *		i.V.
- germ. Offensive	DV	24,90	Days of Oblivion	DA	65,90	Grand Theft Auto	DV	61,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Deadlock Shrine Wars*	DV	73,90	Grim Fandango *	DV	85,90
Air Warrior 3	DV	73,90	Deathtrap Dungeon *	DV	78,90	Halflife *	DV	i.V.
Airline Flights 2	DV	56,90	Der Industrie			Hattrick Wins *	DV	71,90
Airline Tycoon *	DV	72,90	Gigant Gold *	DV	62,90	Heart of Darkness *	DA	i.V.
A.Prost Gr. Prix 98 *	DV	62,90	Der Planer Gold	DV	43,90	Heavy Gear	DV	45,00
Alien Intelligence *		i.V.	Descent Freespace *		79,90	Heroes of M.+Magic 2	DV	55,90
Alien Trilogy	DV	25,90	Diablo	DA	52,90	Herrscher der Meere	DV	71,90
Anno 1602	DV	71,90	Diablo 2 *		i.V.	Hexan - engl.		49,90
Anstoss 2	DV	69,90	Diablo Hellfire	DA	35,90	Hexan 2 - Mission		36,90
- Verlängerung	DV	28,90	Die by the Sword	DV	79,90	Hexplora *	DV	71,90
Armored Fist 2.0	DV	71,90	Die Siedler 2 Gold E.	DV	69,90	Hugo Spiel u. Spaß *	DV	41,90
Army Men *	DA	73,90	Die Versuchung	DV	73,90	Hugo 3	DV	29,90
Atlantis	DV	73,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV	37,90	Hugo 5	DV	62,90
Autobahn Raser *	DV	53,90	DSF Fußball 98 *	DV	46,90	Hugo 6	DV	61,90
Baldurs Gate *		i.V.	DSF Fussballman.'98 *	DV	39,90	I-War	DV	74,90
Balls of Steel	DA	69,90	DSF Ski Racing	DV	46,90	iF 22 V.5 *	DV	73,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Dune 2000 *	DV	74,90	iF 22-ASF	DV	79,90
BattleTech:Mechcom. *	DV	72,90	Dungeon Keeper Gold	DV	74,90	iF/A-18 E Carrier St. *	DV	73,90
Battlespire *		73,90	-Deeper Dungeon		33,90	Imperialismus	DV	45,00
Battlezone	DV	73,90	Dunkle Manöver	DV	69,90	Incoming	DV	85,90
Betrayal in Antara	DV	75,90	Earth 2140	DV	37,90	Incubation	DV	39,90
Biing 2 *	DV	67,90	- Gold Pack *	DV	41,90	Incubation - Mission	DV	33,90
Black Dahlia *	DV	67,90	- Mission 1/2 je	DV	24,90	Int. Football '98 *	DV	67,90
Blade Runner	DV	84,90	Eastern Front (Empire)	DV	75,90	Interstate 76	DV	35,90
Bleifuss Rally	DV	52,90	Elder Scrolls: Red G. *		73,90	- Nitro Riders	DA	44,90
Börsenfieber *	DV	73,90	Emergency *	DV	59,90	iPanzer' 44 *	DV	73,90
Bundesliga *	DV	62,90	F-15 (Jane's)	DV	73,90	Jack Nicklaus 5 *	DA	74,90
C+C 2 Alarmstufe Rot	DV	85,90	F-16 Agressor *	DV	73,90	Jagged Alliance 2 *		i.V.
- Das Kombinat	DV	91,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Jazz Jackrabbit 2 *	DV	58,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90	F-22 Raptor	DA	72,90	Jedi Alliance	DV	25,90
C+C 3: Tiberian Sun *		i.V.	F1 Racing Simulation	DV	71,90	Jedi Knight	DA	79,90
Caesar - Gr. Schlachten	DV	73,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90	- Mysteries o.t. Sith	DA	37,90
Carmageddon Max Pa.	DV	49,90	Fallout	DV	72,90	Jet Fighter Fullburn *		39,90
CART Prescision Racing	DV	85,90	Fallout	US	82,90	John Sinclair *	DV	72,90
Chasm	DV	29,90	Fifa 98 WM Qualifik.	DV	72,90	Journeyman Project 3	DV	71,90
Civilization 2 Cl. Editin	DV	65,90	Fighting Force	DV	77,90	JSF Joint Strike Fight.	DV	77,90
- Fantastic World	DV	38,90	Final Fantasy VII *	DV	79,90	Judgement Force *		76,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	Final Liberation	DA	49,00	Juggernaut f. Q.... 2	EV	39,90
Clash *	DV	46,90	First Contact *		i.V.	KKND - Mission Disc *	DV	33,90
Claw *	DV	40,90	Flight Simulator 98	DV	105,90	KKND Xtreme	DV	59,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	Flight Unlimited 2	DV	78,90	Klingon Honor Guard *		i.V.
Comanche 3.0	DV	72,90	Flying Nightmares 2 *	DA	64,90	Kross KKnd 2 *	DV	59,90
Com. + Conquer SVGA		87,90	Formel 1 '97	DV	76,90	Lands of Lore 2	DV	73,90
Commandos *	DV	80,90	Formula 1 (Eidos) *	DV	77,90	Last Bronx	DV	65,90
Constructor	DV	47,00	Forsaken *	DV	75,90	Leben im Universum	DV	65,90
Crime Killer *		74,90	Frankreich 98 Fußb. *	DV	78,90	Liberation Day	DV	73,90
Croc	DA	73,90	FS - Scenery Europa 3	DA	71,90	Links Kurs Kollektion 4	DV	57,90
Cromagnon-Wiege d. *	DV	72,90	FS German Airports	DA	49,90	Lords of Magic	DV	66,90
D-Sat 2.0	DV	37,90	G-Police	DV	85,90	Lords Royal Edition	DV	68,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

tOp tiTel

Game, NEt & Match *	69,90
Deathtrap Dungeon *	78,90
Emergency *	59,90
Total Annihil.Core Offensive	37,90
NICE 2 *	72,90
Forsaken *	75,90
Unreal *	77,90
Frankreich '98 WM *	76,90

Hardware - Empfehlungen

Thrustm. Formel 1 Racing Wheel		239,00
Gravis Gamepad pro		55,00
Sidewinder Gamepad		69,90
Sidewinder Force Feedback pro		249,00
Sidewinder Precision Pro		125,00
Diamond Monster 3D - Monster II	ab	239,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB		569,00
Orchid Righteous II	ab	539,00
CD - Rohlinge	ab	2,70

LoW BudGet

Akte Europa	37,90	Master of Orion 2	25,00
Battle Isle 3	26,90	POD	33,90
Biing	31,90	Police Quest SWAT	29,90
Bundesl. Man. Hattrick	29,90	Privateer 2	29,90
Caesar II	38,90	Road Rash	29,90
Civilization II	39,90	Schleichfahrt	35,90
Dark Reign	35,90	Simon 1 & 2	23,90
Discworld 2	35,90	Sub Culture	33,90
Destruction Derby 2	26,90	Super EF 2000	27,90
Gabriel Knight 2	33,90	Syndicate Wars	29,90
Hexen 2	29,90	Titanic	35,90
Interstate 76	35,90	Transport Tycoon & World	25,00
Larry 7	38,90	Ultima 8	29,90
Lemmings 1-3	26,90	Warcraft 2	27,90
Lighthouse	22,90	Wing Commander 4	37,90
Mad TV 1 & 2	27,90	Z & Expansion Pack	29,90

PSX: N 64:

Gran Turismo	85,90	Yoshi's Story	87,90
Lucky Luke	85,90	WCW vs. NWO	139,90
BOOT CHIP	18,90	Snowboard Kids	83,90

*** CD Rom Spiele: ***

Lucky Luke	DV	32,90	Rebellion	EV	72,90	Turok	DV	75,90
Lula Inside		29,90	Red Baron 2	DV	65,90	Turok	EV	85,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	Red Line Racer	DA	73,90	Twisted Metal 2 *		i.V.
Magic: Duel Planesw.	DV	71,90	Riana Rouge		79,90	Ubik	DV	72,90
ManxTT	DA	74,90	Rent a Hero *	DV	72,90	UEFA Ch. League 96/97		24,90
Malkari *	DA	73,90	Requiem *	DA	73,90	Ultima 9 *		i.V.
MAX 2 *	DV	79,90	Resident Evil	DV	72,90	Ultima Collection	EV	73,90
Maximum Force	DA	75,90	Return to Krondor *		65,90	Ultima Online		92,90
Mayday *	DA	44,90	Risiko	DV	59,90	Ultimate Race pro	DV	71,90
MDK	DV	32,00	Rising Lands	DV	69,90	Unreal *	DV	77,90
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.	Riven (Myst 2)	DV	71,90	Uprising	DV	71,90
Men in Black	DV	49,90	RoboRumble *	DV	55,90	Vangers *	DA	73,90
MIA Missing i.Action *	DA	69,90	Secret of Vulcan Fury *		i.V.	Virtua Pool 2	DA	74,90
Micro Machines V3 *	DA	68,90	SEGA Touring Car Ch.	DV	59,90	VIVA Football *		73,90
Might + Magic 6 *	DV	71,90	Sensible Soccer 2000 *	DV	79,90	Warbreeds	DV	48,90
Might + Magic Trilogy	DV	33,00	Seven Kingdoms	DV	74,90	Wartorn *		i.V.
Monkey Island 3	DV	82,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90	Wet - The Sexy Empire	DV	76,90
Monopoly WM-Edition	DV	72,90	Shrak (Level CD)		39,90	Winows 98- Update *	DV	189,00
Monster Truck Mad. 2*	DV	88,90	Sid Meier's Gettysburg	DV	73,90	Windows 98- Vollvers.*	DV	395,00
Moto Racer	DV	72,90	Sierra - Pro Pilot *	DV	75,90	Wing Commander 5	DV	72,90
Mystery Islands *	DV	61,90	Silent Hunter Com.Ed.	DV	69,90	Witcher *	DV	55,90
Myth-Kreuzzug i.Ung.	DV	79,90	Sim City 3000 *	DV	95,90	Wizardry 8 *		i.V.
NBA '98	DV	72,90	SimClusive	DA	27,90	Wizardry Gold	DA	72,90
NBA Action '98	DV	53,90	Sin *	DA	75,90	W. League Soccer 98 *	DV	71,90
Need for Speed 2 Sp.	DV	72,90	Sing mit dem Meister*	DV	26,90	Worldmanager 98 *		73,90
NHL '98	DV	72,90	Soldiers at War *		66,90	Worms 2	DV	71,90
NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	Space Quest Collection	DA	49,90	X-Car *	DA	73,90
Nice 2 *	DV	72,90	Spearhead *	DV	73,90	X-Com Apocalypse	DV	59,90
Nightmare Creatures	EV	75,90	Star Trek			X-Com Bundle	DV	65,90
Nuclear Strike	DV	65,90	- Pinball	DA	48,90	X-Com Interceptor *		i.V.
Outwars *	DV	88,90	- Captain' Chair		69,90	X-Fire *	DV	74,90
Pandemonium 2	DV	73,90	- Fleet Academy	DV	53,00	X-Wing vs. Tiefighter	DV	79,90
Panzer Commander *	DV	66,90	- Generations	DV	39,90	- Balance of Power	EV	42,90
Panzer General 3D	DV	67,90	Star Wars: Force Com. *		i.V.	- Balance of Power	DV	39,90
Perry Rhodan			Starcraft *	DV	81,90	Xenoracy *	DA	75,90
-Brücke i.d.Unendlichk.	DV	53,90	Starship Titanic	DA	68,90	You don't Know Jack	DV	60,90
-Operation Eastside	DV	65,00	Steel Legions *		69,90	Zork: Der Großinquis.	DV	49,90
Pharao, das Grab des	DV	72,90	Steel Panthers 3	DA	68,90	SAMMLUNGEN		
Pinball Illusions	DA	32,90	Streetfighter: Movie *	DA	67,90	3 Mega Games SF	DV	68,90
Piraten	DV	57,90	Streets of Sim City	DV	73,90	3 Mega Hits DENKEN		43,90
POD	DV	33,90	Swing	DV	38,90	Bundesliga Champ.Pack	DV	53,90
PODI: Back to Hell	DV	22,90	Syyrah - Warp Hunter	DV	37,90	Gamebox 2- 50 Titel	DV	35,90
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	Team Apache *	DV	66,90	Gold Games 2	DV	39,90
Populous-3rd Coming*	DV	75,90	Tennis Arena *	DV	65,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV	52,90
Power Chess	DV	79,90	Test Drive 4	DV	72,90	Role Play Game Comp.	DA	58,90
Powerboat Racing	DA	78,90	Tex Murphy Overseer *		i.V.	Hits für Kids		
Prey *		i.V.	The Dig	DV	45,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV	52,90
Print Artist 4.0	DV	36,90	TKKG: Tödliche Schok. *	DV	39,90	ADDY Lernsoftware	DV	67,90
Pro Pinball-Flip.Mania	DV	53,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90	Asterix & Obelix	DV	32,90
Queen: the eye	DV	73,90	Tomb Raider	DV	69,90	- schwarzes Gold	DV	39,90
Quad Damage	DV	24,90	Tomb Raider 2	DV	78,90	Kösig der Löwen Coll.	DV	75,90
Quest for Glory 5 *	DV	69,90	Tomb Raider Dir.	DV	42,90	Löwenzahn	DV	34,90
Rally Generation *	DV	73,90	Tonic Trouble *	DA	73,90	Löwenzahn 2 *	DV	41,90
Rayman's World	DV	47,90	Total Annihilation	DV	53,00	Petterson & Findus	DV	53,90
Rebel Assault 2	DV	45,90	- Core Offensive	DV	37,90	Rayman-Lernsoftware	DV	39,90

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Erscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

Mit Karacho durch die Botanik, wilde Drifts in heiklen Spitzkehren und hohe Sprünge über tiefe Schlammpfützen – der Rallyesport bietet auch am PC spektakuläre Situationen satt. Infogrames und die Codemasters nähern sich dem Thema mit unterschiedlichen Konzepten.

V-RALLY '97 CHAMPIONSHIP EDITION



Verfolgungsjagden waren bereits auf der Playstation ein typisches Element von V-Rally

Wahlweise „bleifüßiges" Arcadespiel oder fordernder Meisterschaftsmodus – V-Rally war vergangenes Jahr *der* Hit unter Playstation-Rasern. Bis zum Herbst will Infogrames die gelungene Steuerung und das authentische Geschwindigkeitsgefühl auch uns PC-Piloten offerieren.

Mit einer wahren Offensive an Offroad-Pisten und originalen Rallyefahrzeugen will man gegen die gerade mal drei Strecken des aktuellen Genremeisters „Sega Rally" anfahren: Drei im Schwierigkeitsgrad ansteigende Arcade-Ligen brausen über 18 Kurse, der Meisterschaftsmodus wird gar mit 24 Austragungsorten in drei Schwierigkeitsstufen aufwarten. Und hier wie dort soll der Spieler ohne perfektes Fahrwerksetup und schnelle Reaktionen auf die Anweisungen des Kopiloten (er betet alle Kurven in deutscher Sprachausgabe vor) höchstens die Bremslichter der Konkurrenz bewundern können. Zumindest die Nachtfahrten dürften so auch für Nachzügler ein Augenschmaus werden…

Rudel-Racing mit jeder Menge Strecken und Fahrzeugen

Scherz beiseite, denn die Optik der PC-Version wird gegenüber der Konsole nochmals kräftig aufgebohrt. Dank höherer Auflösungen und 3D-Beschleunigung dürften die Drifts durch unwegsames Gelände an Schärfe und Farben gewinnen. Wo wir gerade beim Gewinnen sind: Wer im Ghostmodus (Fahrt gegen die eigene Bestleistung) seine Performance verbessert, sollte auch in Splitscreen-Duellen gute Karten haben – alternativ dürfen bis zu drei Konkurrenten auch im Netzwerk herausgefordert werden. Da man aber besonders bei Konsolenumsetzungen das Gameplay nicht vor der Testversion loben soll, zügeln wir jetzt mal unsere Begeisterung. Auch wenn das tolle Vorabmuster es nahezu unmöglich macht, die nervösen Zuckungen im Gasfuß zu unterdrücken.



Das Kombi-Instrument unten rechts informiert über Drehzahl, Geschwindigkeit und eingelegten Gang



Realistische Wetterbedingungen, hier Nebelbänke

V-Rally

HERSTELLER:	Infogrames
GENRE:	Arcade-Rallye
ERSCHEINT:	Herbst 1998

Die Fahrzeuge der Rallyesaison '97

Im Originalzustand nicht gerade die typischen Pulsbeschleuniger, sind diese Klein- und Mittelklassewagen im Sportdreß echte Überhämmer. Rund ein Dutzend davon wollen sowohl V-Rally (daher die Grafiken) als auch Colin McRae am PC ins Rennen schicken.



Ford Escort WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo, 300 PS



Citroen Saxo Kit-Car
Frontantrieb, 1,6 Liter, 195 PS



Mitsubishi Lancer Evolution IV WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo, 300 PS



Nissan Almera Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter, 265 PS



Peugeot 106 Maxi
Frontantrieb, 1,6 Liter, 200 PS

COLIN McRAE RALLY

„Demolition Man" nennt man in seiner Heimat den englischen Titel-Piloten; vor drei Jahren hat er seine erste Rallye-Weltmeisterschaft gewonnen. Den destruktiven Spitznamen verdankt Colin seiner ungewöhnlich „robusten" Fahrweise, doch der Mann ist beides: beinharter Materialzerstörer und kalkulierender Pedalvirtuose. Damit dürfte schon klar sein, welche Qualitäten die Codemasters vom PC-Driver fordern. Ihre Rennsimulation versucht erst gar nicht, in der Arcade-Disziplin gegen V-Rally anzutreten, sondern konzentriert sich auf die klassischste Variante des Rasens abseits befestigter Straßen: den Kampf gegen die Stoppuhr.

Detailgetreue Fahrphysik im Kampf mit der Stoppuhr

Also keine im realen Rallyesport eher unrealistischen Verfolgungsjagden wie bei der Konkurrenz, sondern Wirklichkeitsnähe auf 48 fordernden Pisten – bei wechselnden Wetterbedingungen, mit penibler Fahrzeugabstimmung und unter Aufwendung seines ganzen fahrerischen Könnens soll der Spieler dem Programm Sekunde um Sekunde abtrotzen. Dazu wird man sich in einer integrierten Rallye-Schule vom Meister persönlich mit den grundlegenden Fahrtechniken und praktischen Tips versorgen können.

Während der Rennen weist dann auch hier ein virtueller Kopilot per Sprachausgabe auf die Tücken der Strecke hin. Simuliert werden acht erfolgreiche Fahrzeuge aus der letzten Saison sowie vier „Classic-Cars" wie der legendäre Audi Quattro. Auch auf dessen Blechkleid werden Unfälle sichtbare Spuren hinterlassen und sich negativ auf die Fahrphysik auswirken. Zusätzlich kosten die Reparaturen Zeit – wer trotz Unterstützung für alle gängigen 3D-Karten zu gemächlich durch die Prüfungen gondelt, wird ebenfalls mit Strafsekunden bedacht.

Eine Simulation bis in die letzte Rille also, die da im Spätsommer zum Testlauf antreten soll. Ob Realismus oder Rudelrasen die Sonderprüfung um die Gunst der Käufer gewinnt, muß sich erst herausstellen. (mt)



Die Helmkamera verspricht spektakuläre Perspektiven – ob sich der Blickwinkel aber auch zur effektiven Steuerung eignet?



Unfälle werden nicht nur zu unschönen Beulen führen, sie verschlechtern auch das Fahrverhalten



Nur Fliegen ist schöner: Solche Sandpisten fordern ein straffes Fahrwerksetup

Colin McRae Rally

HERSTELLER:	Codemasters
GENRE:	Rallye-Simulation
ERSCHEINT:	Spätsommer 1998



Peugeot 306 Maxi
Frontantrieb, 2,0 Liter, 275 PS



Seat Ibiza Kit-Car
Frontantrieb, 2,0 Liter, 265 PS



Renault Maxi Megane
Frontantrieb, 2,0 Liter, 270 PS



Scoda Felicia Kit-Car
Frontantrieb, 1,6 Liter, 200 PS



Subaru Impreza 555 WRC
Allrad, 2,0 Liter Turbo, 300 PS

SPIELE MIT SYSTEM 3



Das Comeback von System 3

Lange war es still um jenes traditionsreiche britische Softwarehaus, das bereits 1983 sein erstes Spiel veröffentlichte: „Colony 7" für Atari 400/800. Doch Ende letzten Jahres kam „Constructor" – und im Laufe des nächsten Jahres soll noch viel mehr kommen!

Die Rückkehr der Insel-Ninjas

Ihre Glanzzeit erlebten die englischen Actionspezialisten Ende der 80er Jahre mit C64-Hits wie „International Karate" und „Last Ninja". Auf einige hierzulande eher untergegangene Amiga- und Konsolentitel (Ausnahme: das legendäre Kampfspiel „IK+") folgte lange, lange Zeit nichts. Erst letzte Weihnachten läutete die originelle Wirtschaftssim „Constructor" dann das Comeback ein, mittlerweile arbeiten bei System 3 über 60 Personen an gut einem halben Dutzend neuer Titel – allen voran die Reinkarnationen zweier Klassiker.



Das waren noch (8 Bit-)Zeiten: Last Ninja am 64er



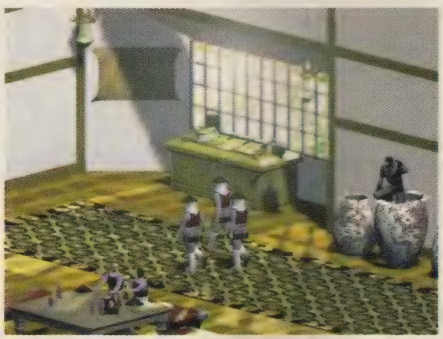
„Constructor war nur der Anfang, wir sind wieder da!"

(Mark Cale, Gründer und Geschäftsführer von System 3)

LAST NINJA

Das erfolgreichste C64-Spiel aller Zeiten verkaufte sich allein in Europa mehr als 750.000 Mal, zusammen mit den beiden Nachfolgern gingen weltweit gar drei Millionen Exemplare über den Ladentisch. Man braucht sich also nicht zu wundern, wenn sich am Spielprinzip auch nach elf Jahren nichts ändern wird: Als letztem überlebenden Mitglied einer geheimen Ninja-Sekte obliegt es dem Spieler, seine ermordeten Kameraden zu rächen. Zu diesem Zweck wird die Iso-Festung des Bösewichts Kunitoki systematisch nach Waffen und Widersachern durchkämmt.

Letztere werden in allen Variationen vom einfachen Samurai bis zum feuerspeienden Drachen auftreten, was Echtzeitgefechte satt mit sich bringt. Detaillierte Szenarien voller untersuch- und benutzbarer Gegenstände wollen andererseits dafür sorgen, daß auch der Knobelaspekt nicht zu kurz kommt. Und um den Fragen aller Ninja-Altmeister zuvorzukommen: Ja, das Konzept stammt vom selben Entwicklerteam wie einst. Nein, die Rätsel und Gegenstände werden nicht einfach vom Oldie übernommen, sondern komplett überarbeitet.



Die zum Teil aus Polygonen bestehenden 3D-Akteure bewegen sich durch wunderschöne Iso-Hintergründe

Last Ninja

GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

MYTH

Zu C64-Zeiten noch ein zweidimensionales Jump'n'Run, wird sich der neue Mythos grafisch stark am letzten Ninja orientieren: Die ebenfalls umschaltenden Iso-Szenarien werden wiederum von Vektor-Monstern belebt. Da sich die Jagd auf den abtrünnigen Gott Dameron durch griechische, nordische und ägyptische Sagenwelten zieht, fallen Puzzles und Gegner hier vielleicht sogar noch einen Tick phantasievoller aus. Neben dem Veröffentlichungstermin ist leider auch der Verkaufstitel noch ungewiß – jedenfalls bis zum Entscheid in einem Gerichtsverfahren mit Eidos, wo man bekanntlich ein gleichnamiges Strategiespiel im Sortiment hat.



An mystischen Monstern wird es Myth nicht mangeln

Myth

GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

CONSTRUCTOR 2



Die Fortsetzung des letztjährigen Überraschungserfolges läßt den blauen Planeten hinter sich: Da ein Komet die Erde bedroht, werden eilends die Fluchtraketen bemannt. Leider reicht der Sprit immer nur für kurze Hüpfer, weshalb 18 Tankstopps eingelegt werden müssen. Und nicht genug damit, daß diese Gestirne in aller Regel bereits von Aliens besiedelt sind – von den bis zu vier Rettungsteams will jedes das letzte überlebende sein. Sollten Sie wegen dieser Kleinkriege nicht genügend Treibstoff gefördert haben, wenn der Verfolgerkomet eintrifft, heißt es unbarmherzig „Game Over". Dieses effektive Zeitlimit soll für ein deutlich missionsorientierteres Gameplay als im Vorgänger sorgen. Das Konzept wird dadurch noch betont, daß einmal gemachte (oder gestohlene) Erfindungen mit in die folgenden Levels genommen werden. Dank eines gleichzeitig vereinfachten Iconsystems entstehen so recht schnell immer größere und komplexere Raumsiedlungen. Die Iso-Landschaften werden freilich ausschließlich in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln bei 16 Bit Farbtiefe gezeigt. „Wir haben viel konstruktive Kritik von Spielern erhalten, gerade aus Deutschland", rechtfertigt Chefdesigner Phil Thornton die Maßnahme. „Die Leute wollen mehr Übersicht, also geben wir sie ihnen. Dazu jede Menge neue Gebäude, Charaktere, Menüscreens und Landschaftsdesigns im schrägen SF-Look der 50er Jahre".



Alle Macht den Maschinen: In Constructor 2 übernehmen Roboter den Straßenbau



Einige freundlich gesinnte Alienrassen können zur Arbeit in Gefahrenzonen wie z. B. Kernkraftwerken herangezogen werden.



„Auch der Humor war uns wieder wichtig!"
(Produktmanager Tim Best, der den Joker offensichtlich zum Anbeißen findet)



Die Fluchtrakete ist gleichzeitig das Hauptquartier

Constructor '98

Ebenfalls zu Weihnachten soll **Constructor '98: Street Wars** in den Regalen stehen. Allerdings genießt der eigentliche Nachfolger bei System 3 absolute Priorität gegenüber dem Update, das man im Zweifelsfall vorübergehend wieder auf Eis legen will.
Die „Straßenschlachten" werden den/die Spieler zurück in die 30er Jahre entführen, wo es sein Stadtviertel gegen konkurrierende Mafiosi zu verteidigen gilt. Der bereits im Vorgänger recht beliebte Aspekt des Nachbarschaftsterrors wird dabei auf die Spitze getrieben, während man, wie gehabt, Siedlungen errichtet und instandhält. Leider befinden sich Grafik und Sound (derzeit eine Variation des Themas aus dem Film „Der Pate") noch im Entwicklungsstadium, erste Bilder werden jedoch in den nächsten Wochen erwartet.



Constructor 2
GENRE: Wirtschaftsstrategie
ERSCHEINT: Dezember 1998

HORDES

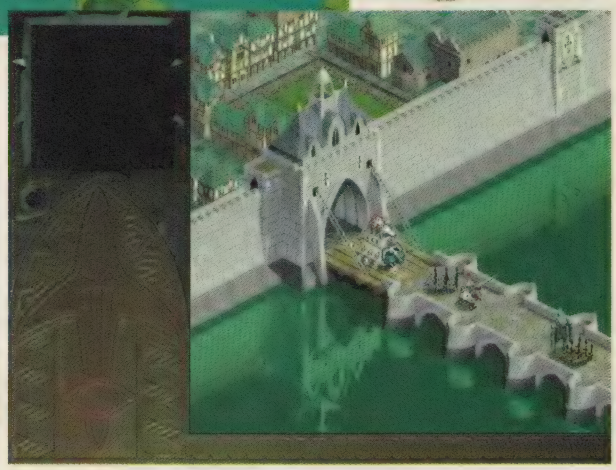
Kompromißlos kriegerisch wird es zugehen, wenn drei sinistre Darklords der guten Königin Edwina und ihrem Fantasyreich in Echtzeit an den Kragen wollen. Auf der Seite des Bösen dirigiert der Spieler dann 17 Truppengattungen (die wiederum mit 31 Arten von Munition ausgerüstet werden) über 36 detailliert gezeichnete Draufsicht-Schlachtfelder. Um Moral und Schlagkraft der Einheiten zu erhöhen, lassen sich ihnen bis zu neun Kommandanten zur Seite stellen, deren Effizienz durch vereinzelt zu findende Runen noch erheblich gesteigert werden kann. Selbstverständlich dürfen Sie im Zuge der Eroberung ganze Landstriche einäschern, doch vergessen Sie nicht, ein paar Einheimische zwecks Nachschub für die Streitkräfte zur Versklavung übrig zu lassen...

Der Clou wird sein, daß frei nach dem Brettspielklassiker „Risiko" besetzte Kartenabschnitte jederzeit von Nebenbuhlern oder den königlichen Truppen zurückerobert werden können. Ergo sollten rechtzeitig Besatzungseinheiten entsandt werden, um potentiellen Invasoren zuvorzukommen. Selbstverständlich steigen mit der Zahl der besetzten Gebiete auch Tributeinnahmen sowie technologischer Standard. Taktik und Finanzen werden dabei übrigens strikt getrennt: Ressourcenmanagement und Truppenbewegungen bleiben dem Übersichtsmodus vorbehalten, während in den Einsatzgebieten ausschließlich die Entscheidungskämpfe stattfinden.



Spätestens, wenn mehr als zwei Parteien aufeinandertreffen, entwickeln sich wahre Massenschlachten





Die königlichen Festungen sind besonders gut gesichert



„Eine Mischung aus Warcraft und Risiko"

(Chefdesigner Dan Malone und Projektleiter Chris Alexander über Hordes)

Hordes

GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998

BLOODLUST

In Zusammenarbeit mit den Arcade-Veteranen von Atari wird heftig an einer klassischen 2D-Klopperei gearbeitet. Dank nahezu identischer Hardware soll das Game zeitgleich in den Spielhallen und für den PC erscheinen. Wohl ab November dürfen sich dann ein oder zwei Bildschirm-Fighter in wüste Nahkämpfe stürzen, wobei ein zuschaltbarer Blutmodus dem Titel Ehre machen will.

Der in den meisten PC-Konkurrenten übliche Realismus wird hier komplett außen vor gelassen: Die zwei Screens hohen Hintergründe gestatten den 15 Renderrecken (14 davon anwählbar, ein Endgegner) Megasprünge und Attacken aus luftiger Höhe. Mit Hilfe der sechs Angriffsknöpfe lassen sich auch die genreüblichen Feuerbälle und Combos auslösen, welche bereits in der ersten spielbaren Version von hübschen Effekten wie Flammenwirbeln und Lichtblitzen begleitet werden.





Lust am Blut: Ob Streitaxt oder Peitsche, im Waffenrepertoire findet sich alles, was weh tut

Bloodlust

GENRE:	Beat'em up
ERSCHEINT:	November 1998

Internet:
www.cdv.de
Bestellhotline:
Tel. 0721/97224-0
Fax -24

CDV Software GmbH

Eine echte Traumfrau für'n Taschengeld



GEIL - WET ALS SMILE!

Ab sofort lieferbar! Bestellen Sie jetzt!

WET - The Sexy Empire Smile Edition

Holen Sie sich jetzt WET -The Sexy Empire zum günstigen SMILE-EDITION-Preis! WET landete im Juli '97 von Null auf Platz 2 der Media Control Charts und war danach noch 44 Wochen vertreten.

Wie wär's? Sie als Chef eines internationalen Erotik-Konzerns mit Film- und Tonstudios, Casting-Büro, usw.! Doch jeder muß einmal klein anfangen, und so starten Sie mit Lula in einem kleinen Wüstenkaff. Machen Sie das Beste daraus, und werden Sie ein erfolgreicher Erotik-Produzent!

Features:

- Sexy Comic-Bilder und Animationen in HiColor
- rythmischer Stereosound
- 3-Stufen-System in Echtzeit
- ca. 20 Minuten Videos

Tests:

Games IIIu 5/97:	Sehr Gut
Penthouse 5/97:	GOLD
PC Joker 7/97:	74%
PC Power 7/97:	Platin, 92%

Art.Nr. CDR5023

Die erotische Wirtschaftssimulation!

Bestellen Sie jetzt...



LULA inside

Sie lebt - in Ihrem PC!

Holen Sie sich Lula, die Hauptdarstellerin von WET, in Ihren PC! Aber können Sie Lula auch auf Dauer bei Laune halten? Beweisen Sie, daß Sie der Richtige für Lula sind!

Das erste Lulaknutschi für PCs!

Lula kann man:

- verpflegen
- beschenken
- schlafen legen
- verarzten
- ...und natürlich mit ihr "spielen"!

Art.Nr. CDR5013

DM 29,95*

Demnächst! Freuen Sie sich auf...

Voraussichtl. Release:
November 1998



"WET ATTACK"

Ein genialer Mix aus Adventure, Aufbausimulation und 3D-Shooter. Dabei werden Lula und Co. in feinster Rendergrafik präsentiert.

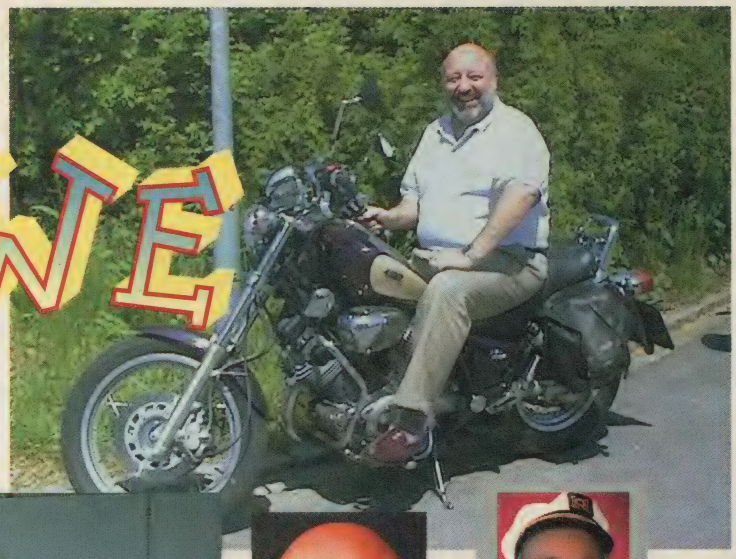
ERSTE GRAFIKEN UND SCREENSHOTS FINDEN SIE AUF UNSERER WEB-SITE:
WWW.CDV.DE

WET ATTACK
THE EMPIRE CUMS BACK

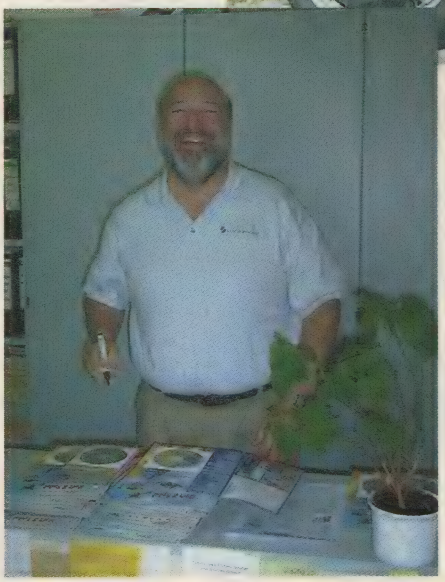
Produktinfo 014

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH (Postfach 2749, 76014 Karlsruhe), zzgl. Porto/Verpackung. Angebot freibleibend. Änderung vorbehalten. Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17

Plauderei mit AL LOWE



Er ist 50 Jahre alt und lebt in Seattle. Für Sierra arbeitet er seit 1982 als Spieldesigner, seinen Antihelden Larry Laffer kennt jedes Kind. Und er war unser Interviewpartner schon in der zweiten Ausgabe von PC Joker. Knapp sieben Jahre später hat uns Al Lowe wieder besucht – nicht nur, um für sein neues Online-Kasino die Werbetrommel zu rühren.







Al Lowe: jeder Zentimeter ein Spaßvogel

„Wo kann man hier nackt am Pool zocken?"

Al Lowes Softographie

Chronologisch: 80er Jahre

* Dragon's Keep
* Bop-a-bet
* Troll's Tale
* A Gelfing Adventure
* Home Word Speller
* Home Word Filer
* Winnie The Pooh
* King's Quest 2 (Musik)
* Mickey's Space Adventure (Musik)
* The Black Cauldron
* Donald Duck's Playground
* King's Quest 3
* Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
* Police Quest 1
* Space Quest 2 (Musik)
* King's Quest 4
* Leisure Suit Larry 2
* Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti In Pursuit of the Pulsating Pectorals

Chronologisch: 90er Jahre

* The Laffer Utilities
* Leisure Suit Larry Remake
* Leisure Suit Larry 5
* Leisure Suit Larry 6
* Freddy Pharkas
* Leisure Suit Larry 7
* Leisure Suit Larry's Casino

?: *Schön, dich wiederzusehen, willkommen beim Joker!*

AL: *Schön, wieder hier zu sein, besseres Bier gibt es auf der ganzen Welt nicht! Graue Haare im Bart hatte ich beim letzten Besuch noch weniger, am Kopf aber auch nicht mehr…*

?: *Eine Gemeinsamkeit mit deinem berühmten Antihelden. Im Online-Guide haben wir „Leisure Suit Larry's Casino" schon mal vorab besucht. Wird der Casanova im weißen Polyesteranzug den Damen zugunsten der Jetons nun gänzlich abschwören?*

AL: *Niemals, keine Sorge. Doch Larry war während seiner Abenteuer schon so oft in Kasinos, daß nach den „Laffer Utilities" eine solche Online-Spielhölle einfach nahe lag. Am Sierra-Server können in cooler Internet-Umgebung um die 1.000 Zocker ihr Glück versuchen – ohne bei Verlusten gleich die Hosen runterlassen zu müssen…*

?: *Als deutscher Gambler befürchtet man Wartezeiten wie vor Madonnas Schlafzimmer?*

AL: *Nun, es wird schon über einen Server in Deutschland nachgedacht. Immerhin bringen wir all die Münzgräber, Roulette-, Würfel-, Blackjack- und Pokertische auch in einer eingedeutschten Version auf den Markt.*

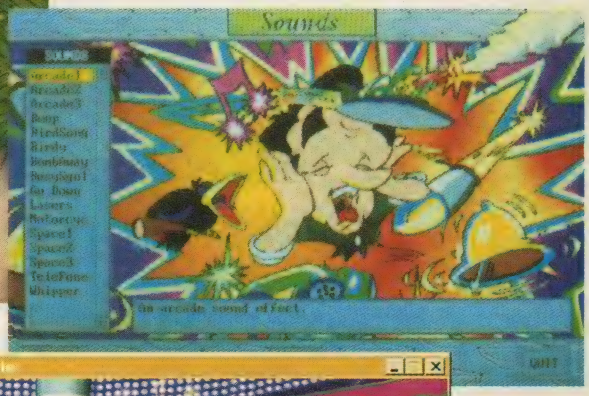
?: *Besonders nett finden wir, daß man seine virtuellen Gewinne nicht nur für Hotelzimmer, Restaurants oder in Geschenkboutiquen ausgeben kann – da gibt es schließlich noch die Hochzeitskapelle!*

„Im nächsten Larry-Abenteuer wird 3D ganz neue Einblicke gewähren!"

AL: *Ja, wer einen Partner bzw. eine Partnerin findet, darf sich so richtig klassisch-kitschig trauen lassen. Vielleicht hat man in den Chat-Cafés ja mehr Glück, als Larry normalerweise beim anderen Geschlecht beschieden ist? Mir persönlich gefallen aber die Showbühnen am besten, wo Pechvögel zur Belustigung des Publikums ihr Konto aufbessern können. Dafür habe ich harte Recherchen in Las Vegas, Reno und Atlanta hinter mir! (grinst)*

?: *Larry scheint ja mit dem Laden ganz schön ausgelastet zu sein?*





Larry forever: als Abenteurer in „Larry 7", als Bildschirmschoner aus den „Laffer Utilities" (noch erhältlich in der Greatest Hits Collection) und jetzt auch als Kasino-Besitzer

AL: *Und wie, denn als Besitzer und einziger Angestellter ist er Manager, Croupier, Barkeeper, Pfarrer und Kloputzer in Personalunion. Man wird ihm auch beim Offline-Training – übrigens nach den originalen Hoyle-Regeln – überall im Kasino begegnen.*

?: *Originale Hoyle-Regeln, das hört sich irgendwie bierernst an?*

AL: *Klar, die Regeln sind exakt so, wie in echten deutschen Spielkasinos auch. Allerdings wird man dort wohl kaum je eine Partie Blackjack nackt am Pool spielen, oder etwa doch? Und mit protzigen Geschenken wie Zigarren, Shorts oder gar Pelzmänteln um sich zu schmeißen, kommt im richtigen Leben vermutlich auch nicht ganz so gut an…*

?: *Was im richtigen Leben bei unseren richtigen Lesern stets gut ankam, das waren die Larry-Adventures. Wann geht der große Schürzenjäger wieder auf die Pirsch?*

AL: *Der nächste Teil der Reihe ist bereits in Arbeit, ein Titel steht aber noch nicht fest. Jedoch wird es erstmals richtige 3D-Grafik geben – etwa, um den Damen aus der dritten Dimension unter die Röcke blicken zu können. Davon abgesehen, war ich erst kürzlich in Hollywood bei ersten ernsthaften Gesprächen über einen Kinofilm um Larry dabei. Allerdings dürfte ich mit dessen Realisation am Ende wenig zu tun haben. Als ehemaligem Musiklehrer ist es mir ohnehin wichtiger, einmal wöchentlich Jazz zu spielen. Wozu hätte ich mir sonst gerade ein neues Saxophon gekauft? Natürlich von meinen Gewinnen im Kasino!*

? *Mr. Laf… äh, Lowe, wir bedanken uns für das nette Gespräch. Weiterhin viel Erfolg und beste Grüße an Larry.*



Handsignierter Al Lowe zu gewinnen!

Wer sieht aus wie Larry Laffer? Im Hinblick auf den geplanten Larry-Film veranstalten wir mit Unterstützung von Al Lowe einen **Larry-Look-Alike-Contest**! Da es noch keine Besetzung für die Titelrolle gibt, winkt Ihnen möglicherweise ein Hollywoodvertrag – in jedem Fall prämieren wir die zehn witzigsten Fotos (im weißen Anzug) mit einer vom Meister persönlich signierten PC Joker Ausgabe 6/98 inklusive der Vollversion von Al Lowes abenteuerlicher Western-Persiflage „Freddy Pharkas". Und das ist *kein* verspäteter Aprilscherz!



Joker Verlag
„Larry-Contest"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail: jokerpost@aol.com

Einsendeschluß ist der 30. Juni 1998, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Beiträge werden u.U. veröffentlicht.

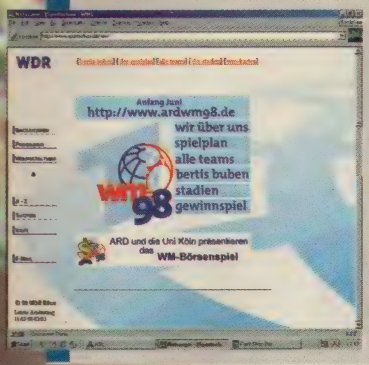
FUSSBALL WM '98

Aktuelle Spiele, Web-Seiten und Infos

Am 10. Juni ertönt in Frankreich der Anpfiff zur WM, die zugleich die bislang größte wird. Denn erstmals kämpfen 32 Teams um die Krone im Reich von König Fußball, also acht mehr als vor vier Jahren. Nach 64 Begegnungen wird schließlich am 12. Juli der neue Weltmeister die Trophäe in Empfang nehmen. Dieses Special möchte Sie auf den bedeutenden Sport-Event einstimmen – mit informativen Internetadressen, News sowie Reviews der aktuellsten Soccer-Soft. Außerdem geben wir Einblicke in neue Digi-Kicks, die den Weg aus der Kabine nicht mehr pünktlich zum Eröffnungsspiel schaffen.

ARD SPORTSCHAU

http://www.sportschau.de/wm



Hier kann sich die Vorberichterstattung sehen lassen, denn Bertis Buben werden haarklein durchleuchtet: Fotos, persönliche Daten, Stationen der Karriere, Zahl der Länderspiele, Erfolge und natürlich Autogrammadressen. Ein ausführlicher Spielplan samt Sendeterminen fehlt selbstverständlich ebenfalls nicht.
Zu den Austragungsorten gibt es nicht nur Pläne, man kann sich auch per RealVideo ein Bild von den Weihestädten machen. Ebenso aufwendig ist die Vorstellung sämtlicher Endrundenteilnehmer gestaltet. Ob Titelverteidiger Brasilien oder Debütant Jamaika, stets warten Mannschaftsfotos, RealVideo-Porträts und Links zu den Homepages der Teams. Anfang Juni will die ARD übrigens unter der URL **http://www.ardwm98.de** online vom Großereignis berichten.

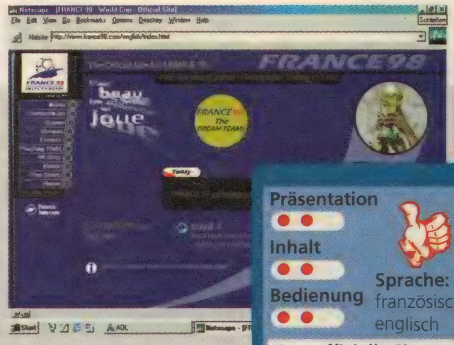


Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Der Klassiker: informativ wie eh und je, RealVideo wird unterstützt

FRANCE 98 – COUPE DU MONDE/WORLD CUP

http://www.france98.com



Auf der offiziellen WM-Homepage gibt es Informationen en masse. Ein umfangreiches News-Archiv gehört ebenso dazu wie mit kleinen Statistiken angereicherte Spielpläne. Die Mannschaften werden mit Fotos, Erfolgen, Qualifikationsergebnissen und Wissenswertem zum jeweiligen Verband präsentiert. Außerdem findet man Historisches zum Fußballsport im allgemeinen sowie sämtliche Weltmeisterschaften im besonderen, Quicktime-Videos und Interviews als Soundfiles. Hinzu kommt viel Material zu den Veranstaltungsorten: In punkto Anreise, Übernachtungsmöglichkeiten, Stadtpläne, Sehenswürdigkeiten, Geschichte etc. bleibt keine Frage offen. Es gibt ein Trivia-Quiz für Fußballexperten sowie diverse Screensaver mit Maskottchen Footix im Download-Bereich – ihm hat man zudem ein Eckchen auf dem Site reserviert, wo auch sein Schöpfer Fabrice Pialot zu Wort kommt. Fakten zu den Organisatoren und Sponsoren, interessante Links und ein Shop mit Merchandising-Artikeln komplettieren das Angebot.

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

Der offizielle Site mit beeindruckendem Angebot, Netscape 4 bzw. Internet Explorer 4 enhanced

Weitere interessante WWW-Adressen

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
World Cup '98	http://www.wc98.com	deutsch	News, Chat und Infos	
World Cup1998 Live!	http://WorldCup1998.co.uk/Live/	englisch	Übertragungen mit Livekommentar	
The 1998 World Cup	http://www.finalwhistle.com/worldcup98	englisch	Neben den üblichen Infos finden sich hier auch diverse Foren	
FIFA	http://www.fifa2.com/scripts/runisa.dll?M2:gp::67175+index/france98.html	englisch	Hier gibt es auch das offizielle Regelwerk	

Der Joker im WM-Endspurt

Das nennt man Timing: **Ab dem 30. Juni warten 3 tolle Fußball-Vollversionen auf unserer August-Ausgabe!** Nur wenige Tage bevor die WM mit den Viertelfinalspielen in die heiße Phase geht, liefern wir zum coolen Preis von nur 8,50 DM neben dem Heft also den launigen Action-Kick **RAN SOCCER** sowie die beiden Coach-Sims **RAN TRAINER** und **RAN TRAINER 2** auf zwei Begleit-CDs.

Gibt's in vier Wochen zum Heft:



ranTrainer 1

ranTrainer 2



ranSoccer



PC-Fußball vom Feinsten

Hier eine kleine Liste mit besonders empfehlenswerten Soccer-Games für Ihren Computer:
FIFA-Serie Die Kicker von Electronic Arts dominieren seit Jahren die Genre-Konkurrenz. Die Spiele der Reihe sind teils schon zum Budgettarif erhältlich und allen Fans sportlicher Action am PC zu empfehlen.

Worldwide Soccer '97 von Sega verspricht Spielspaß pur. Vor allem das geniale Handling und die an brasilianischen Straßenfußball erinnernden Einlagen der Akteure wissen zu begeistern.

Bundesliga Manager von Software 2000 gibt es mittlerweile in vier Versionen (mehr zum „Bundi '98" auf den folgenden Seiten); die Reihe galt nahezu zehn Jahre lang als stilbildend für komplexe Managersimulationen.

Anstoß 2 heißt der aktuelle deutsche Meister im PC-Management. Dank des seit kurzem erhältlichen Add-ons „Verlängerung" darf man sich bei Ascaron nun auch als Bundestrainer versuchen.



ADIDAS POWER SOCCER '98

Mit der lieblosen Playstation-Konvertierung „Adidas Power Soccer" (PCJ 3/98: 29 Prozent) hat dieser Kick wenig zu tun; er wird eigens für den PC entwickelt. Über 10.000 Ledertreter aus 250 Vereins- sowie 120 Nationalteams sollen hier in zwölf Modi (WM, Champions League etc.) auf Torjagd gehen. Und eine realistische Simulation soll es werden, weshalb nur Powerschuß und Salto als Special Moves im Angebot sind. Mehr zur optional beschleunigten 3D-Grafik mit Kommentaren von Marcel Reif in vier Wochen im Test.

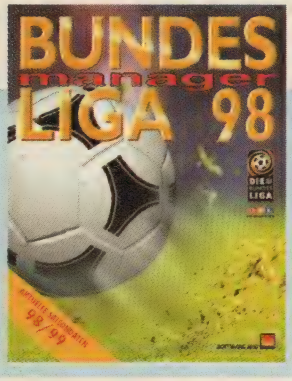
Adidas Power Soccer '98
HERSTELLER: Shen/Psygnosis
ERSCHEINT: Frühsommer 1998



GOLDEN GOAL '98

Das für die Playstation bereits erhältliche Spiel besticht optisch durch dynamische Kamerafahrten, mehr als 250 Motion-Capture-Animationen und echte Gesichtstexturen. Auf der Konsole weiß auch die Steuerung zu gefallen – wo sonst ermöglicht ein innovatives Zielsystem präzise Schüsse auf das Gehäuse des Gegners? Weitere Schmankerl sind die völlig freie Spielerpositionierung bei der Aufstellung oder die Tatsache, daß die Schiedsrichter sogar passives Abseits nebst Vorteilsauslegung beherrschen.

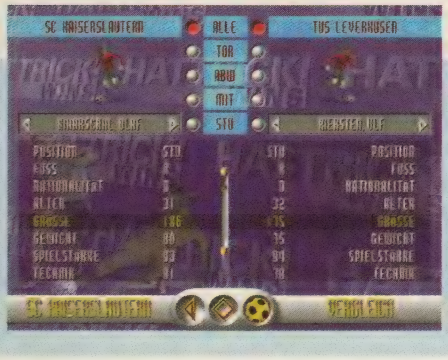
Golden Goal '98
HERSTELLER: Z-Axis/Take 2
ERSCHEINT: Sommer 1998



BUNDESLIGA MANAGER '98

Im fünften Bundi wird die Grafikengine erstmals für Win 95 maßgeschneidert – dank DirectX-Unterstützung soll sie um 40 Prozent schneller sein als beim Vorgänger, zumal ein neues Filesystem den Nachladezeiten auf die Sprünge hilft. Neben der überarbeiteten Optik finden sich etliche Verbesserungen im Detail; so kann man etwa die Elfmeterschützen manuell bestimmen. Und mit der DFB-Lizenz im Aufgebot verfügt auch der neue Serientäter wieder exklusiv über die aktuellen Daten der Bundesligasaison 1998/99.

Bundesliga Manager '98
HERSTELLER: Software 2000
ERSCHEINT: Sommer 1998



HATTRICK! WINS

Seit Jahren wird Ikarions aufpolierte Windows-Version des Fußballmanagers Hattrick! mit schöner Regelmäßigkeit verschoben. Jetzt läßt der Hersteller verlauten, daß man in Aachen gerade den letzten Feinschliff vornimmt: Aktualisierung der Datenbanken, Umarbeitung der 8-Bit-Menügrafiken in hochauflösende Highcolor-Optik, Optimierung der Steuerung, Verbesserung der animierten 3D-Spielszenen etc. Im Herbst werden wir dann hoffentlich endgültig sehen, ob sich das Warten gelohnt hat.

Hattrick! Wins
HERSTELLER: Ikarion
ERSCHEINT: Herbst 1998

INTERNATIONAL FOOTBALL

48 Nationalteams werden hier zu Pokalwettbewerben und Freundschaftsspielen auflaufen – die Begegnungen präsentiert man aus vier Kameraperspektiven mit Direct3D-Optik. Und für feine Akustik sollen Live-Kommentare vom ehemaligen St. Pauli-Trainer Helmut Schulte und dem SAT1-Star Lou Richter sorgen. Weiterhin verspricht Sega für September packende Multiplayer-Duelle via Netzwerk bzw. (Null-)Modem sowie anspruchsvolle Matches gegen eine revolutionäre KI der CPU-gesteuerten Kicker und Keeper.

International Football
HERSTELLER: Sega
ERSCHEINT: September 1998



'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Das von Eidos gesponserte Team Silicon Dreams hat sich mächtig viel vorgenommen: Mit opulenter Präsentation will man sportliche Highlights wie FIFA und Co. in den Schatten stellen – ein neuer Titelanwärter?



Ein Treffer im Replay: Der Ball zappelt im nett animierten Netz



Die Freistoßmauer läßt sich manuell postieren.

Das digitale Umfeld hat im Vergleich zur Spitze des Genres jedenfalls schon mal ähnlich viel zu bieten. Vertreten sind 44 Nationalteams sowie 149 Vereine aus neun Ligen. Diese kicken in Freundschaftsspielen, diversen Ligen und Pokalwettbewerben, im Training ohne Gegner sowie natürlich der WM. Vor dem Anpfiff stehen die üblichen Entscheidungen in punkto Regelwerk bzw. Spieldauer an. Die Wahl der 14 Stadien, sechs Rasenverhältnisse und der Tageszeit übernimmt auf Wunsch Kollege Zufall. Hinzu kommen vielfältige Optionen hinsichtlich Grafik und Sound sowie ein Editor für die Spielernamen. Besonders gut gefällt die äußerst flexible Wahl des Spielsystems. Beim Münzwurf läßt sich zudem noch die Spielstärke an die des Gegners anpassen. Auf dem Platz wird ein optisches Feuerwerk aus drei Kameraperspektiven mit je vier Entfernungen und Winkeln zum Ball abgebrannt. Effekte wie Lensflares, in Echtzeit berechnete Schatten und stimmungsvolle Flutlichtpartien sind dabei optische Schmankerl. Genau wie die bis auf wenige Ausnahmen feinen Spieleranimationen von der eleganten Ballannahme bis hin zur formvollendeten Bauchlandung. Bewegte Momente bieten darüber hinaus die rotierende Bandenwerbung, das sich ausbeulende Tornetz, Videoanzeigetafel und wogende Zuschauermassen. Dem steht der Sound kaum nach: Die trefflichen Kommentare in englisch, ordentlichen Effekte und die atmosphärische Fankulisse können sich vor allem in Dolby Surround hören lassen. Einziges Manko bleibt die (konfigurierbare) Steuerung. Selbst wahre Pad-Akrobaten dürften mit den teils doppelt belegten Tasten ordentlich zu kämpfen haben. Dabei stört vor allem, daß man den kontrollierten Spieler nicht manuell wählen kann. Und weil hier selbst Fußballzwerge wie Japan göttliches Stellungs- und Paßspiel beherrschen, werden wohl nur Profis oder bis zu vier gesellige Kicker vor einem Rechner Torerfolge bejubeln können. (st)

In jeder Hinsicht: Profifußball





Ein 3Dfx-Turbo garantiert weltmeisterliche Optik

World League Soccer '98
(Silicon Dreams/Eidos)

PC-Fußball auf auch spielerisch hohem Niveau

GRAFIK	*84%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*61%*
MOTIVATION	*74%*



72%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB für zusätzliche Sound-FX), 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	deutsch, Kommentare englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler gleichzeitig an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.sdstudio.com



FRANKREICH 98

DIE FUßBALL-WM



Zur Weltmeisterschaft weichen die EA-Sportler von der alten Tradition ab, pro Jahr nur eine Folge ihrer populären Fußballserie auf den Markt zu bringen. Ist diese „FIFA WM-Edition" nun schieres Merchandising oder ein weltmeisterliches (Zwischen-)Spiel?



Dank Unterstützung von Acht-Button-Pads gehen selbst Kabinettstückchen wie Übersteiger oder Hackentricks leicht von der Hand bzw. dem Fuß

Jedenfalls knüpft Frankreich '98 genau dort an, wo „FIFA 98: Die WM-Qualifikation" eben *nicht* endete: bei der Endrunde in Frankreich. Die Qualifikation bleibt hier ebenso außen vor wie sämtliche Vereinsligen und -mannschaften. Daher nehmen sich die 40 gebotenen Nationalteams schon etwas mager aus, zumal keine eigenen Spieler kreiert werden dürfen. Lediglich die vorhandenen Balltreter lassen sich in ihren 13 Eigenschaftswerten verändern, was selbst Außenseitern wie China und Australien gute Chancen auf den Titel als beste Fußballnation einräumt.

Selbstverständlich kann man vor oder auch während der Begegnungen die Auf- und Einstellung der Kicker festlegen – bei Bedarf macht der Rechner das Spiel auch ganz unter sich aus. Falls keine dieser Maßnahmen zum Sieg über die recht unterschiedlich starken Computergegner führt, hilft vielleicht das gezielte Training von Standardsituationen (Freistöße, Ecken etc.) weiter.

Auf dem Rasen bietet sich dann weitgehend das aus „FIFA '98" gewohnte Bild: Die zehn Stadien werden originalgetreu nachgestellt,



Die Turmkamera bietet in Verbindung mit dem Radar die beste Übersicht



Im Training läßt sich gut erkennen, daß der Computer die Mauer nach wie vor nicht optimal positioniert

Fakten, Fakten, Fakten

* Training, Freundschaftsspiel, WM und WM-Klassiker
* Spielzeit 4 bis 90 Minuten
* 3 Schwierigkeitsgrade
* 8 vorgegebene Pad-Konfigurationen
* 10 Originalstadien
* 8 Kameraeinstellungen (Spiel)
* 40 Nationalteams
* 13 editierbare Spielereigenschaften
* 5 Wetterbedingungen: heiß, trocken, regnerisch, rutschig, eisig
* Tag- und Nachtspiele
* speicherbare Mannschaftstaktiken
* gegenüber FIFA '98 verbesserte Abseits-, Freistoß- und Torwart-KI
* gegenüber FIFA '98 leicht verbesserte Spielgrafik mit 3Dfx-Unterstützung



es gibt wieder einen ganzen Schwung an Kameraperspektiven, und die Bandenwerbung erinnert an die Wirklichkeit genau wie an den Vorgänger. Optische Unterschiede finden sich bloß bei den leicht verbesserten Motion-Capture-Animationen und in Details wie verschmutzenden Trikots. Ähnliches gilt für die Soundkulisse aus nationalen Fangesängen, dem offiziellen WM-Song „Tub-thumping" von Chumbawamba und den meist passenden Kommentaren von Wolf-Dieter Poschmann bzw. Werner Hantsch. Selbst das Gameplay weicht kaum von der im Januar veröffentlichten „WM-Qualifikation" ab, doch wurden immerhin ein paar grobe Schnitzer wie die abstruse Freistoß- und Abseits-KI ausgemerzt.



In der Sofortwiederholung können die letzten Spielsekunden nochmals in aller Ruhe inspiziert werden



Die 32 Endrundenteilnehmer können auch nach dem Zufallsprinzip ermittelt werden

„Fußball ist ganz einfach: 22 Mann laufen hinter einem Ball her, und am Schluß gewinnen die Deutschen"
(Gary Lineker, englische Fußball-Legende)

Damit ergibt sich ein zwiespältiges Bild: Zweifellos ist Frankreich '98 das beste FIFA bislang, denn (3Dfx-)Grafik, Sound und Spielbarkeit sind wirklich vom Feinsten. Andererseits hätte es – von den hier exklusiv offerierten „WM-Klassikern" einmal abgesehen – für die paar Neuerungen wohl auch ein Patch getan. Wer also Umfang und Abwechslungsreichtum sucht, findet sie nach wie vor bei den Ligen und (Hallen-)Turnieren des Vorgängers. Wer das schönste Game zur aktuellen Weltmeisterschaft sucht, der kickt hier richtig. Am besten treffen es wohl jene, die „FIFA '98" noch nicht im Regal haben, denn ihnen kann dieses WM-Update zum Vollpreis nahezu vorbehaltlos empfohlen werden. (mz)



Eine der grafischen Neuerungen: Interaktion zwischen den Kickern





Siehe auch Begleit-CD

Die WM-Klassiker

Bei diesen Begegnungen handelt es sich um **acht legendäre Finalspiele**, die nach erfolgreichem Absolvieren einer WM Stück für Stück angewählt werden können: Ob man nun die erste Weltmeisterschaft aus dem Jahre 1930 wieder aufleben lassen oder den Engländern Hursts Lattenknaller von 1966 heimzahlen möchte, hier erhält man die Gelegenheit.

Originellerweise präsentieren sich Spiel und Spieler stets passend zum Austragungsjahr, also teils mit knielangen Shorts, Kragentrikots, vorsintflutlich anmutenden Bällen oder gar in schwarzweiß. Allerdings werden auch **viele historische Details** vernachlässigt. So spielt man stets nach dem modernen Regelwerk (also mit Golden Goal und Rückpaßregel), einige Spielervornamen sind nicht korrekt, und die originalen Wetterbedingungen hat man ebenfalls nicht berücksichtigt.



Bis 1970 wird schwarzweiß gebolzt, ältere Partien weisen sogar einen leichten Gelbstich auf

Frankreich '98: Die Fußball-WM
(Electronic Arts)

Dezent überarbeitete WM-Edition von „FIFA '98" mit weniger Optionen

GRAFIK	*87%*
SOUND	*85%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*84%*



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Unterstützung
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem PC, 8 über (Null-)Modem, 20 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com



SUPER MATCH SOCCER





Das Team von Cranberry Source offenbart schon bei den kargen Optionen und Modi deutliche Formschwächen: Da hier bloß 24 Nationalteams auflaufen, gibt es neben Freundschaftsspielen, Ligen und Pokalbegegnungen nur eine abgespeckte WM-Endrunde. Schmalhans bleibt auch in den Multiplayer-Partien für maximal zwei Teilnehmer an einem Rechner oder via Netzwerk/Modem Küchenmeister.

Im Gegensatz zu den mopsigen und zudem mäßig animierten Akteuren gibt sich die Grafik trotz Direct3D-Unterstützung und fünf Kameraperspektiven recht schlank. Wenig begeisternd auch die unrealistische Ballphysik nebst eintöniger Fankulisse und unspektakulären Soundeffekten – das simple Handling bleibt der einzige Aktivposten. Die frei konfigurierbare Steuerung per Pad, Stick oder Tastatur bietet dabei allerdings keine Paßunterstützung, vielmehr ist beim Kombinieren Hand- bzw. Fußarbeit mit den drei Schußarten angesagt.

Am ärgerlichsten ist jedoch, daß in den Wasserköpfen der CPU-Sportler kein Platz mehr für eine passable KI war. Dirigiert man optional einen bestimmten Kicker, wird der von den Kollegen kaum in Szene gesetzt. Und schwache Gegner stehen häufig bewegungslos herum, während man den Brasilianern selbst bei gedrücktem Sprintbutton kaum hinterher kommt.

Super Match Soccer
(Cranberry Source/Acclaim)

Anspruchsloser Action-Kick

URTEIL: 37%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 1 MB auf der HD

SENSIBLE SOCCER: WELTMEISTERSCHAFTS EDITION





Wer kennt ihn nicht, den klassischen Draufsicht-Kick, der anno Amiga eine riesige Fangemeinde hatte? Doch selbst unverbesserliche Nostalgiker werden an der aktuellen Neuauflage kaum Freude haben: Grafisch spielt man hier in Freundschaftsmatches, Pokal-, Liga- sowie WM-Endrunde gerade mal auf Kreisliganiveau. Daran vermögen auch die nur unwesentlich schöneren 3D-Replays nichts zu ändern.

Die nett animierten Winzlinge lassen sich dabei über lediglich zwei Buttons dirigieren. Allerdings haben die Jungs im Lauf der Jahre offensichtlich an Schußkraft und Intelligenz verloren. So macht das wilde Gegrätsche und Gebolze mit den typischen Effet-Schüssen selbst gegen einen menschlichen Ledertreter keinen Spaß – besser, man beobachtet seine Schützlinge als Trainer bei ihrem Treiben, denn so lassen sich jedem vor Spielbeginn die komplexesten Anweisungen verklickern.

Der aktive oder passive PC-Sportsmann hat in jedem Fall 158 Nationalteams zur Wahl. Hinzu kommen 64 mittels Editor manipulierbare Fun-Clubs.

Das Tüpfelchen auf dem i, wie indiskutabel, bleibt schlußendlich der Sound mit öden Kommentaren, mäßigen Effekten und unsäglichen Zwischenbrüllern. Letztere stammen vermutlich von einem verzweifelten Tester…

Sensible Soccer: WM Edition
(Sensible Software/GT Interactive)

Draufsicht-Klassiker ohne Klasse

URTEIL: 33%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 80 MB auf der HD

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas power soccer 98







PSYGNOSIS

Shen

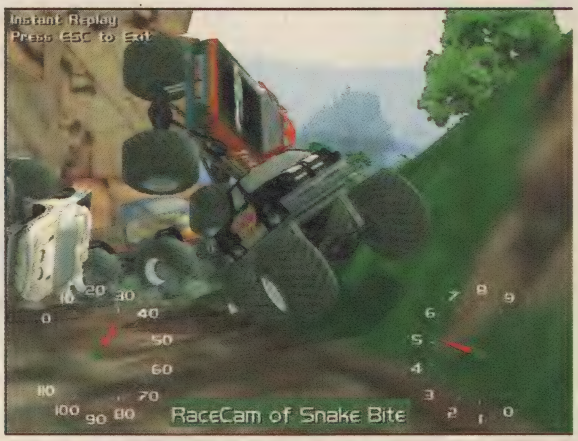
PlayStation

PC CD ROM

adidas is a trademark of adidas AG used under licence. All Rights RESERVED.



Als sich Microsoft vor anderthalb Jahren erstmals auf schlammige Pisten wagte, war ihren „verrückten" PS-Monstern kein großer Erfolg beschieden. Doch wie immer soll im zweiten Anlauf alles anders werden.



Viele der verstellbaren Ansichten sehen gut aus, sind im Spiel jedoch völlig unbrauchbar

Größer

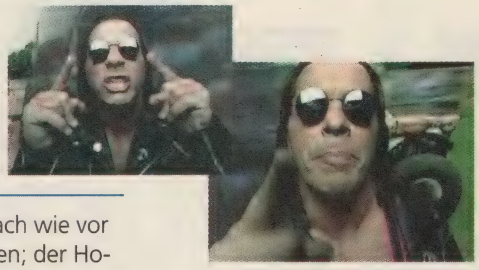
Zwar existieren hier keine Pokal- oder sonstigen Wettbewerbe, doch stehen satten 20 LKW-Mutanten immerhin elf (Rund-)Kurse offen. Wer sie Checkpoint für Checkpoint unter die variablen Stollenreifen nimmt, findet unter seinem Spielernamen stets das eigene Off-Road-Monster wieder – samt den zuvor angewählten Pneus, der gewünschten Getriebeübersetzung, der bevorzugten Federung und allen aktivierten Fahrhilfen wie Automatikschaltung oder Bremsassistent.
Im Multiplayer-Modus darf man sich zudem mit bis zu sieben Gleichgesinnten kabbeln. Und zwar entweder in normalen Rennen oder in drei Arenen, wo nicht um Sekunden, sondern um „Parkplätze" auf dem Gipfel eines Hügels gekämpft wird.



Mehrspielerwettbewerbe finden ohne Computerbeteiligung statt

Besser

Die Verbesserungen gegenüber Teil eins sind enorm, die Multiplayer-Wettbewerbe packend und die 3Dfx-Effekte sehenswert. Dennoch fragt man sich, weshalb jemand 80 Märker ausgeben sollte, um am PC verhältnismäßig langsame Riesenfahrzeuge lenken zu dürfen – noch dazu mehr schlecht als recht, weil die Steuerung häufig eigenwillig reagiert. Da das Fahrgefühl mit allen Eingabemedien überwiegend schwammig bleibt, entscheiden im Rennen nicht nur Erfahrung und fiese Tricks, sondern zu einem großen Teil auch Fortuna über Sieg oder Niederlage. (mz)



In den kurzen Zwischenvideos treten prominente Wrestler wie Bret Hart auf

Schöner

Die Farbpalette der Strecken besteht nach wie vor hauptsächlich aus Braun- und Grautönen; der Horizont wird auch nicht früher aufgebaut als im Vorgänger. Dank Unterstützung für Direct3D- sowie 3Dfx-Turbos bewegen sich die Fahrzeuge nun jedoch viel flüssiger durch die hügeligen Szenarien. Effekte wie Nebel, Regen und Nacht sorgen dabei für stimmungsvolle Beleuchtungen, Gimmicks wie Reifenspuren und Lichtreflexionen für einen Hauch von Realismus. Weniger erfreulich sind die unfreiwillig komischen Sieger- und Verlierervideos sowie der dröge Sound aus unspektakulären Begleitstücken und 08/15-Geräuschen.



Gelegentlich müssen auch derart „unmögliche" Steigungen bewältigt werden; Landkarte und Fahrernamen lassen sich über den Screen legen

Siehe auch Begleit-CD

Monster Truck Madness 2
(Microsoft)

Stark verbesserte Neuauflage des Off-Road-Spektakels

GRAFIK	*71%*
SOUND	*57%*
STEUERUNG	*62%*
MOTIVATION	*69%*



67%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com/games/monster

PROST



Das französische Team um den mehrmaligen F1-Weltmeister Alain Prost fährt in dieser Saison in der Formel 2, sprich der Konkurrenz hinterher. Da paßt dieser mittelprächtige Arcaderacer wie der Kolben zum Fresser...



Wie viele andere Features obliegen auch Boxenstopps dem Willen des Spielers

Im Stil des famosen „Formel 1 '97" von Psygnosis wollte Canal Plus schnörkellose Temporäusche mit einer Vielfalt an Spieloptionen verknüpfen: Optional gegnerlose Einzelfahrten auf einem beliebigen der 16 GP-Kurse und Rennen gegen vernetzte Mitspieler werden durch einen WM-Modus ergänzt, der vom Warm-up über das Training bis hin zu Läufen variabler Länge nah an der Realität fährt.

Ein F1-Weltmeister im Formtief

Die Piloten dürfen frei unter 24 Boliden wählen, doch nur das Prost-Team präsentiert sich originalgetreu. Die übrigen 11 Rennställe basieren mangels Lizenz samt ihrer Autos und Fahrer auf der Phantasie der Spieldesigner, können aber mittels integriertem Editor abgeändert werden. Bastelarbeiten sind darüber hinaus an Karosserie, Bremsen, Automatik- oder Schaltgetriebe, Reifen und Fahrwerk erlaubt. Selbst die Zahl der Zylinder im Motor, die Verläßlichkeit der Boxenstopps und das Wetter sind manipulierbar.

Auch die Sensibilität der Steuerung ist in weiten Grenzen einstellbar, bloß bleibt das Fahrgefühl stets schwammig – zugeschaltete Lenk- und Bremshilfen verschlimmbessern die Situation eher noch. Die Grafik unterstützt 3D-Turbos, setzt sie aber nicht voraus und beschleunigt auch am „nackten" Rechner auf Hochtouren. Kein Wunder, denn mit den optischen Details ist es nicht weit her: Bei Kavaliersstarts sind Rauchschwaden nicht transparent, der Funkenflug bei Aufsetzern wirkt in das Bild geklebt, und die Boliden müssen auf Sponsorensticker verzichten. Zum Trost bauen sich die ebenfalls etwas lieblos gestalteten Kulissen selbst am weit entfernten Horizont noch blitzschnell auf; vom berüchtigten Pop-up-Syndrom keine Spur.

Über Sounduntermalung und Musikbegleitung kann man nicht klagen, wohl aber über die deutsche Lokalisierung. Als kleine Stilblüte sei das Multiplayer-Menü genannt, wo statt Master und Slave (-Rechnern) von Herr und Sklave die Rede ist. Ein billiges Produkt also? Richtig, aber auch im Preis: Für nur 59,– DM verzeiht der Sparefroh so manches. (rl)



Das Wetter schlägt auf Wunsch wilde Kapriolen



Weitsichtiges Grafikdesign: 15 Kameraperspektiven stehen zur Wahl

Prost Grand Prix
(Canal Plus Multimedia)

Temporeiches Arcaderacing in schwacher 3D-Technik

GRAFIK	*66%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*67%*
MOTIVATION	*72%*

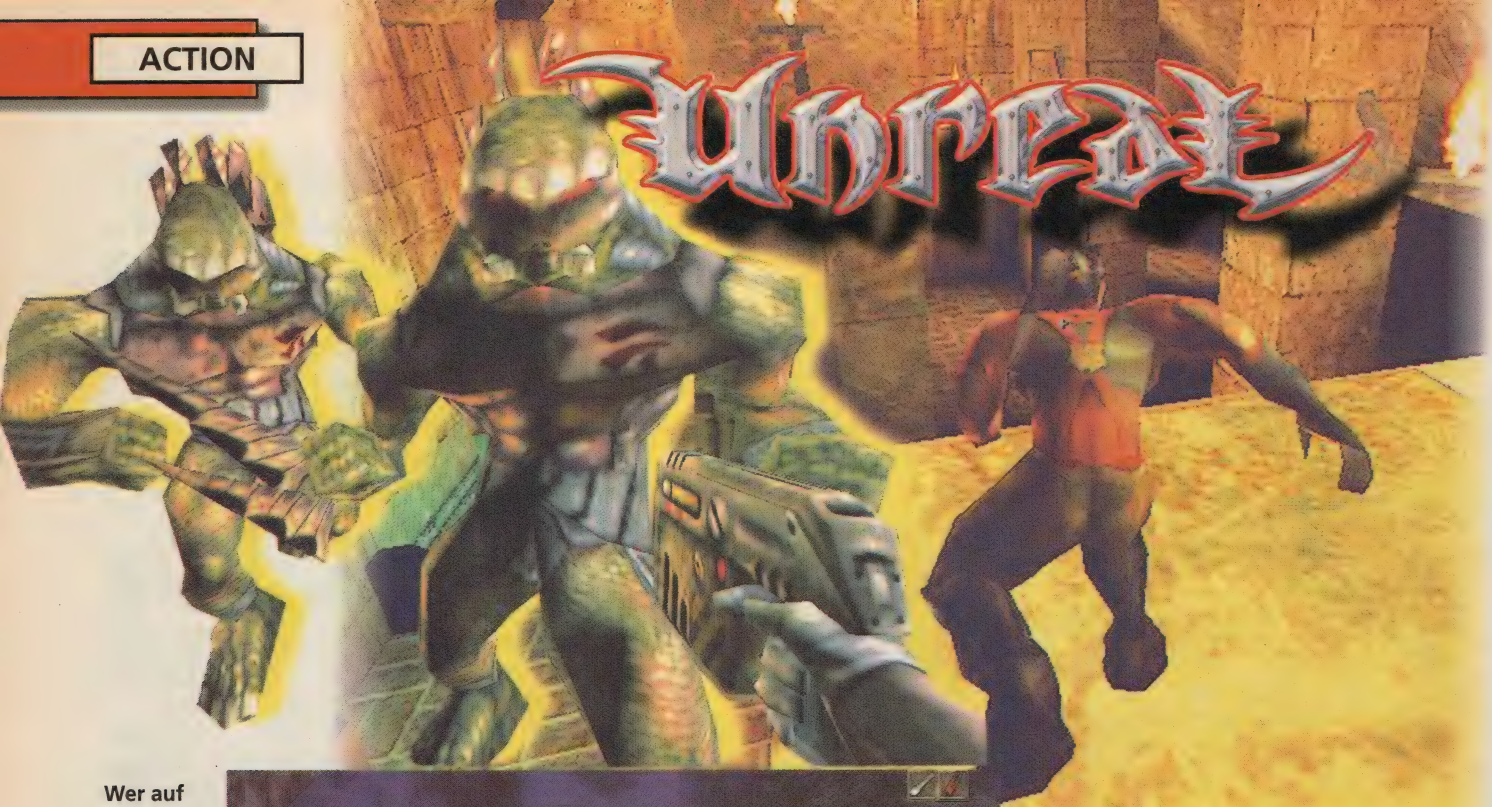


70%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 640 x 400 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	max. 4 Spieler via (Null-)Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.infogrames.com

Unreal





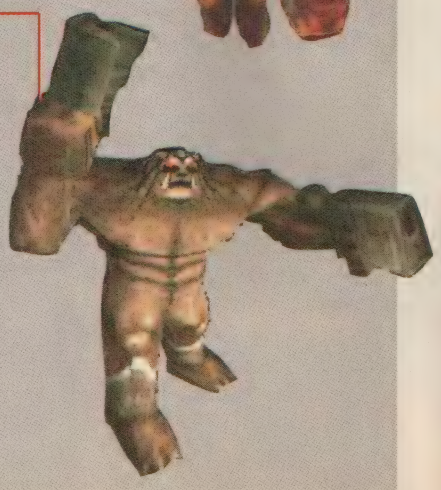
Wer auf Gryphon überleben will, muß auch mit derart formatsprengenden Gegnern fertigwerden

Drei Firmen haben sich zusammengetan, um ein 3D-Actionabenteuer der Spitzenklasse zu produzieren: GT Interactive, Epic Megagames und Digital Extreme. Das Ergebnis verschweißt prachtvolle Präsentation, knallharten Aktionismus und anspruchsvolle Knobeleien zu einer neuen Ikone des Genres!

Kreaturen zum Fürchten







Willkommen im Gruselkabinett mit den 20 vielleicht furchterregendsten Bestien in der Geschichte des Computerspiels. Die Lufthoheit hat sich der **Nali-Dämon** gegen Riesenhornissen und mutierte Fledermäuse redlich verdient, während am Boden die **Skaarj** das Sagen haben – einige drohen mit im Arm integrierten Raketenwerfern, andere schlagen agile Salti, ohne dazu die MP aus der ausfahrbaren Kralle zu legen. Im Wasser trifft man auf säurespuckende **Slith-Amphibien** und Piranhaschwärme, praktisch überall auf dicke Endgegner. Die Krone der Schöpfung stellen aber **Wesen mit metallisch schimmernder Haut** dar, deren detaillierte Körper die bunten Lichtquellen der Umgebung reflektieren. Dank dehnbarer Texturen an den Extremitäten wirken alle Biester höchst wirklichkeitsnah, außerdem reagieren sie lebensecht: Teamwork und vielfältige Kampftechniken sind im hiesigen Bestiarium keine Fremdwörter. Ja, wer den Feind im Rücken hat, ist selbst durch Schluchten oder verschlossene Tore nicht geschützt, weil die Monster selbständig nach Um- und Auswegen suchen!





Lensflares, bunte Lichter, weites Freiluftgelände und abwechslungsreiche Architektur bestimmen das schöne Bild

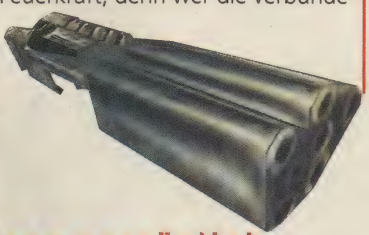
Storytechnisch lassen Ellen Ripley und „Alien 3" grüßen: Ein galaktischer Gefangenentransport havariert auf dem Planeten Gryphon, an Bord der „Vortex Rikers" überlebt nur ein Passagier den Absturz. Ob es sich dabei um einen Mann oder eine Frau handelt, obliegt dem Spieler; aus jedem Geschlecht stehen zwei Alter egos zur Wahl. Für welche Haut man sich auch entscheidet, man wird sie rund drei Dutzend Abschnitte lang vehement verteidigen müssen – einerseits gegen die Fäuste, Speere, Raketen und übrigen Waffen der Skaarj, welche die hiesigen Ureinwohner unterjochen, andererseits gegen die sonstigen Risiken einer fremden (Außen-)Welt.

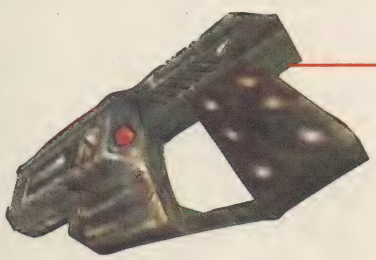
Die aus der Ego-Perspektive gezeigten Szenarien sind nahtlos miteinander verknüpft, weder Video-Intermezzi noch Texteinblendungen unterbrechen den Spielfluß. Über kommende Gefahren oder Aufgaben informieren Kurzmeldungen am Interkom. Da sollen u.a. ein Reaktor lahmgelegt, wertvolle Hardware geborgen und der eine oder andere Gefangene befreit werden. Allerdings nie durch ungezügelte Feuerkraft, denn wer die verbündeten Nali trifft, schadet sich nur selbst: Unter Freunden geizen Gryphons Ureinwohner nicht mit Hinweisen auf Waffenkammern oder Tips zum weiteren Vorgehen.

Dabei liegt Unreal hinsichtlich des Rätseldesigns auf einer Linie mit knobeligen 3D-Shootern wie „Hexen 2" oder „Tomb Raider". Hier geht es nämlich nicht allein um Schalter und Schlüssel, vielmehr müssen Ausgänge auch durch geschickt verschobene Kisten freigeräumt werden, man überbrückt Schluchten mittels Kanone und Enterhaken oder entwickelt (hoffentlich) Strategien im Umgang mit einer unausrottbaren Amöbenart.

Und dennoch geht die Actionpost ab. Den Beweis liefert ein Blick in die Waffenkammer, wo bis zu zehn Knarren auf ihren Einsatz warten. Mit einer unbegrenzt munitionierten Schrotflinte als Versicherung macht man sich auf die Suche nach der **Automag** (ein Kleinkaliber mit Dauerfeuer), Mörsern, Plasmawerfern oder Superwummen wie der mit dem irreführenden Namen **Minigun**. In den Überresten kaltgestellter Angreifer finden sich darüber hinaus fremdartige Alien-Waffen wie jene **Razorhatch**, die von den Wänden abprallende Wurfsterne aussendet. Nützliches von Energierationen über Munition, Fackeln und Hochsprungstiefel bis hin zu Rüstungen haben die Designer ebenfalls in der Umgebung verteilt. Die gerade angewählte Waffe wippt im Vordergrund im Takt des Schrittes mit und ist auch bei Nichtgebrauch animiert. Sie läßt sich links, mittig oder rechts plazieren und traditionell senkrecht oder, wie in hippen Kinofilmen derzeit üblich, auch waagerecht abfeuern. Nicht nur dabei entstehen schlichtweg geniale Lichteffekte. Wenn etwa plötzlich eine Bestie aus buntem Neongeflacker oder grellem Gegenlicht auftaucht, dann ist Gänsehaut vor dem Monitor garantiert. Auch an sonstigen Grafikdetails wurde nicht gespart: Weidetiere wandern durch die Kulissen, sämtliche Gewässer sind hervorragend bewegt. Dank Texturen mit Farbtiefe in wahlweise 16 oder 32 Bit sehen all die Höhlen, Tempel, Burgen, Vulkane und

3D-Grafik aus einer anderen Welt







Ganz persönlich



...halte ich den spannenden Solomodus dieses famosen 3D-Abenteuers für herausragend. Daß außerdem die Optik neue Maßstäbe setzt, wird kaum jemand ernsthaft in Frage stellen wollen. Fast noch beeindruckender aber ist das fesselnde Gameplay, das eben nicht allein auf den Killerinstinkt im Spieler setzt. Statt dessen stellt es ihm eine durchdachte Steuerung zur Verfügung, um mit Fallen, Feinden und Rätseln gleichermaßen fertigzuwerden. Das Ergebnis ist ein Programm voller Tempowechsel, dessen phänomenal präsentiertes Horror-Ambiente von der ersten bis zur letzten Minute überzeugt. Die nächsten Genrehighlights „SiN" und „Half-Life" werden sich jedenfalls sehr schwer tun, die von Unreal gesetzte Meßlatte zu übertreffen!

Richy



Eher seicht: Die Unterwasserkämpfe mit Piranhas und monströsen Amphibien

Raumschiffe zudem höchst realistisch aus. Damit die Pracht nicht zur ruckeligen Diashow verkommt, bedarf es allerdings schon teurerer Ausrüstung als der angegebenen Minimalkonfiguration: Statt eines „nackten" P133 sollte es zumindest ein P166 MMX (MMX wegen der dann räumlicheren Soundeffekte) sein; besser noch ein Pentium 2 mit Direct3D- oder besser 3Dfx- bzw. PowerVR-Grafikbeschleuniger. Von der Akustikfront sind permanente Geräusche zu vermelden, die auch von sich nähernden Gefahren künden. Dazu gibt's Musik, deren Rhythmus sich geschickt dem Tempo des aktuellen Geschehens anpaßt.
Abschließend noch ein paar Sätze zu Steuerung und Mehrspielerbetrieb: Das Handling via Tastatur kopiert das bewährte System gängiger 3D-Actionkerker, ist also intuitiv zu beherrschen. Wahre Cracks nutzen dazu noch die Maus



Das (nicht minder) starke Geschlecht: eine fesche Multiplayer-Söldnerin



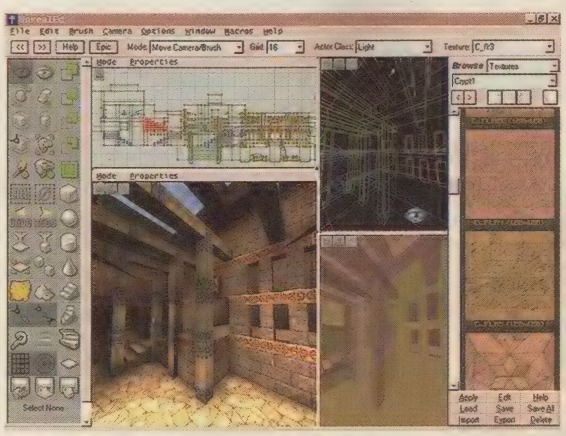
Der Nali links ist ein Verbündeter und darf auf keinen Fall beschossen werden



Links mit 3D-Beschleuniger, rechts ohne: Hier werden die Texturen nicht geglättet, die Grafik kommt nur bei niedriger VGA-Auflösung auf Touren

Unreal und die Folgen

GT Interactive hat noch viel mit diesem Titel vor: Erst kommt ein Demo, ab August dann der **Unreal Editor** für via Internet tauschbare Kerker der Marke Eigenbau. Dabei plant man eine Verknüpfung der Dungeons über Teleporter und verlinkte Server, so daß Online-Söldner direkt in die neuen Kerker gelangen. Zeitgleich und für ebenfalls 40,– DM wird das erste offizielle **Add-on** den Besitzer wechseln. Die besten Zusatzlevels für Solisten und Multiplayer werden dann ab November im **Unreal Megapack** erhältlich sein – zusammen mit dem Editor und weiteren Gimmicks.
Zwei Anmerkungen am Rande: Mit UBI Softs altem Amiga-Titel gleichen Namens hat Unreal nichts zu tun. Dafür aber um so mehr mit dem demnächst erscheinenden **Daikatana 2** von Ion Storm. Die ehemaligen Mannen von id-Software waren von der Engine nämlich so begeistert, daß sie das Entwicklungssystem für ihren neuen 3D-Shooter lizenziert haben.

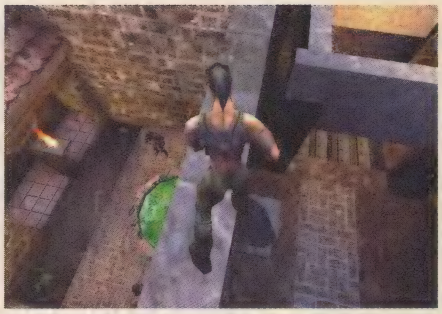


Ab August kann jeder mit dem separat erhältlichen Unreal-Editor eigene 3D-Welten erschaffen

sowie im Genre sonst nicht so häufig offerierte Kommandos – etwa den weiten Schritt zur Seite, die Autorotation um den Gegner herum oder die optionale „Heckansicht" à la „Tomb Raider". Daß Multiplayer ihre Waffen an Teamkameraden abgeben dürfen oder den Namen des Kontrahenten im Deathmatch aus der eingeblendeten Kennung ersehen, ist zwar nicht innovativ, aber praktisch. Und geradezu genial werden sie es finden, daß die vorerst acht Gruppenarenen demnächst um selbstgebastelte Abschnitte auf kostenlos zugänglichen Internet-Servern ergänzt werden sollen. Na, denn: Get real with Unreal! (rl)



Die vielfältigen Angriffstechniken der Skaarj verlangen nach immer neuen Verteidigungsstrategien



Ein schöner Rücken muß nicht entzücken: Die optionale „Hinterbordkamera" ist spielerisch nur zweite Wahl

Stationen einer Flucht



Die „Vortex Rikers" ist ein **Gefangenentransporter** und strandet am Planeten Gryphon. Da der (einzige) Überlebende an Bord noch keine Gegner zu fürchten braucht, sollte er die Gelegenheit zum Eingewöhnen und Trainieren nutzen.



Mit einem Panzerhemd am Körper und einer Minigun in der Hand nimmt man in den **Minen** den Kampf gegen die Skaarj-Schergen auf. Gottlob sind sie mangels Ausrüstung und Masse hier noch relativ leicht zu besiegen.



Die prachtvollen **Tempel der Nali** zeugen von der Baukunst der mittlerweile von den Skaarj versklavten Ureinwohner von Gryphon. Hilft man einem Nali, bedankt er sich häufig mit Hinweisen auf Waffenkammern.



„Skycity" heißt die **schwebende Wolkenstadt** der Nali. Hier wird wenig gekämpft und viel gerätselt, wozu die Einwohner mitunter nützliche Tips liefern.



Die Planetenoberfläche ist geradezu übersät mit havarierten **Raumschiffen fremder Zivilisationen**. Wer an deren wertvollen Tarydium-Rohstoff oder geheimnisvolle Extrawaffen gelangen will, wird allerdings mit Aliens oder biomechanischen Monstern um die Beute kämpfen müssen.



Im Finale wird das **Mutterschiff der Skaarj** befriedet. Wer die Masse der Verteidiger (darunter ein besonders fieser Endgegner) besiegt, kann endlich von Gryphon fliehen.

Warum keine Wertung?

Um den deutschen Jugendschutzgesetzen zu genügen, haben wir bereits öfter darauf verzichtet, gewalttätige Spiele hinsichtlich Motivation und Gesamteindruck zu bewerten. Zwar zeichnet sich Unreal durch vergleichsweise kopflastiges Gameplay aus, auch wird weitgehend auf blutrünstige Szenen verzichtet. Weil es sich bei unserem Testmuster aber um ein Vorserienexemplar handelte, mögen sich bis zur Veröffentlichung Mitte Juni noch ein bis zwei Kleinigkeiten (am Blutgehalt) ändern – bei Bedarf können die fehlenden Noten dann nachgereicht werden.

Unreal

(GT Interactive/Epic Megagames/ Digital Extremes)

Der neue Genreprimus in der 3D-Klasse: Überzeugend in Gameplay, Handling, Optik und Sound!

GRAFIK	*94%*
SOUND	*90%*
STEUERUNG	*89%*
MOTIVATION	*?*

?

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P2/233) mit Win 95
SPEICHER:	ab 32 MB RAM (besser 64 MB) und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx-, PowerVR- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, vorläufig maximal 8 im Internet oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.unreal.com



Mit der PC-Konvertierung des knuffigen Playstation-Hüpfers „Abe's Oddysee" fuhr das Newcomerteam von Digital Dialect kürzlich einen schönen Erfolg ein. Doch jetzt ist Schluß mit lustig: In diesem 3D-Shooter steht die Erde mal wieder vor der Apokalypse.



Bis auf transparente Explosionen unterscheiden sich Normal- und Direct3D-Version kaum

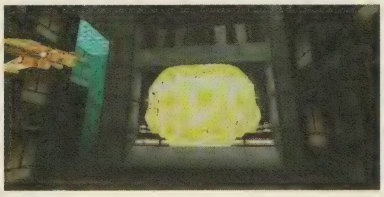
Mit der Wunderdroge Adrenix (klingt nach einem Rezept von Miraculix...) und der Hilfe des Militärs will ein skrupelloser Pharmakonzern die Menschheit unterjochen. Freilich hat man die Rechnung ohne Scott Griffon und seinen futuristischen Kampfgleiter gemacht. Es folgt ein Actionspektakel, das an den 3D-Klassiker „Descent" erinnert.

Man düst also nach Belieben durch U-Bahn-Schächte, unterirdische Häfen und Abwassertümpel. Unterwegs werden 25 Typen von Angreifern mit dem Standardlaser sowie neun sammelbaren Waffensystemen konfrontiert – etwa Minen und Zielsuchraketen. Auch nach der passenden Munition und Energie für den zunehmend lädierten Schutzschild ist in den oft labyrinthischen Korridoren zu fahnden. Die Gegner sind dabei weder besonders eindrucksvoll animiert, noch verhalten sie sich sonderlich clever, doch ihre Basistaktik ist nicht ohne: Wer hier überleben will, muß schon ein paar eigene Strategien entwickeln.

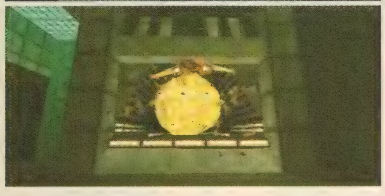
Nicht schön, aber ganz schön schnell

Spannende Verfolgungsjagden und überraschende Momente ergeben sich auch aus dem Design der 24 Missionen, das Eskorten, Geiselbefreiungen und simple Balleraufträge umfaßt. Dabei stehen Mängel wie das fehlende Automapping oder die mager präsentierten Briefings einigen Nettigkeiten wie der Quicksave-Option gegenüber, die beim Blitzspeichern nicht den Spielfluß unterbricht. Schön auch, daß die Zahl der im aktuellen Abschnitt noch aktiven Angreifer jederzeit einsehbar ist. Die über weite Strecken detailarme 3D-Grafik ist leider weniger schön, selbst wenn sie bereits ab einem P133 ohne 3D-Beschleuniger mächtig Tempo macht. Auch weil die Steuerung und die unauffällige Soundbegleitung eher zweckmäßig denn begeisternd sind, kann es nur dieses Fazit geben: Adrenix muß man nicht haben. (rl)





Die 24 Missionen sind durch automatisch ablaufende Moviesequenzen verknüpft





Ein Bewegungsmelder am rechten Bildrand als schwacher Ersatz für eine Karte



Wegen des kleinen Gucklochs taugt die Cockpitkamera nicht als Alternative zum Vollbild

Siehe auch Begleit-CD

Adrenix
(Playmates/Digital Dialect)

Unauffälliger 3D-Shooter im Stil von „Descent"

GRAFIK	*63%*
SOUND	*57%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*64%*



62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 70 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600 Pixel), D3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.digitald.com

Ich mach's online: Einfach, schnell, günstig.



Heft-CD rein und lostesten: 720 Stunden gratis*

Das meint Computer Bild (4/98; 5/97):
"Bester Online-Dienst in Preis/Leistung, Qualität und Service."

Mehr als Internet - Online vom Feinsten!

- Einfache Bedienung und Installation
- Schnelle Geschwindigkeit (Modem/ISDN)
- Sicherheit durch virtuellen Schlüssel
- Übersichtliche Struktur
- Persönliche E-Mail-Adresse und Homepage
- Neuester Mailstandard POP3
- Bundesweit lokale Einwahlmöglichkeit zum Ortstarif*
- Weltweit in 185 Ländern verfügbar
- Exklusive Inhalte, Archive und Datenbanken
- Mehr als 3000 Dienste und Foren zu Computing, Reisen, Business und vieles mehr.
- Persönlicher Clipping-Service (ENS)
- 24-Stunden-Kundendienst
- Tour durch CompuServe und ausführliche Informationen auf Ihrer CD-ROM

GO!

*zzgl. Telefongebühren. Bei Einwahl über Datex-J zzgl. 1 US-$/Stunde.

Jetzt gratis* testen: 1 Monat so lange Sie wollen. Starten Sie einfach die Titel-CD!

Anmeldeberatung: 0 18 05/25 81 47 CD Nachbestellung: 08 00/3 73 23 73

http://www.compuserve.de

CSi COMPUSERVE

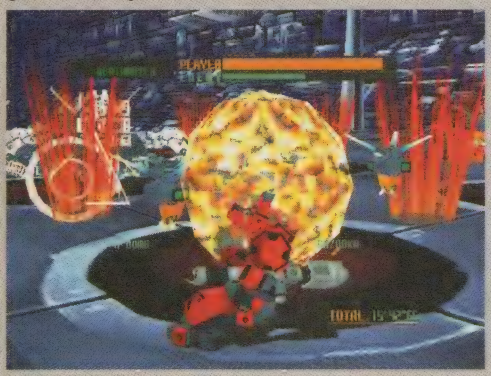
電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS

Es sollte am PC eines der ersten reinen MMX-Spiele werden – zu einer Zeit, als hierzulande noch kaum jemand diese Technologie im Rechner hatte. Ergo hat Sega zunächst einen Rückzieher gemacht und die Kampfroboter nur in Japan und den USA veröffentlicht.

Tips für Einsteiger

In der Spielhalle war es ein Doppeljoystick, am PC stellt das direkt unterstützte **Sidewinder-Pad** von Microsoft das optimale Eingabemedium dar. Die wichtigste Taste dabei ist der Dash-Button: Zum einen entzieht man sich damit durch einen Sprint zur Seite über 95 Prozent aller feindlichen Angriffe. Zum anderen genügt hier ein Druck auf den Feuerknopf, um den Gegner automatisch anzuvisieren und mit einem Feuerstoß zu beglücken.

Für den Endgegner empfiehlt sich folgende **Taktik**: Da der Brocken nur etwa alle 30 Sekunden verwundbar ist, umkreist man ihn mit der Dash-Taste und weicht, so gut es geht, seinen teils zielsuchenden Geschossen aus. Wenn er stehenbleibt und sich verfärbt, schießt man sofort mit der Superwaffe auf ihn, gefolgt von kurzen Feuerstößen – ohne jedoch dabei stehenzubleiben. Das Zeitlimit sollte in diesem Level unbedingt deaktiviert werden, da die Mission selbst nach einem Sieg per **Time Out** als gescheitert gilt!







Bei Sprüngen wird der Gegner automatisch anvisiert

DIE MÄNNER IM MOND

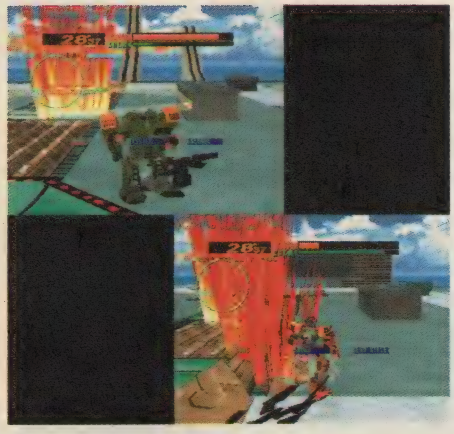
Irgendwann in naher Zukunft: Bei Bergbauvermessungen auf dem Mond wird ein Höhlensystem voller High-Tech-Maschinen unbekannter Herkunft entdeckt. Dummerweise wurden dabei jedoch die automatischen Verteidigungsanlagen der antiken Mondbasis reaktiviert. Als Antwort auf diese Bedrohung läuft „Operation Moongate" an, und virtuelle Piloten führen ihre riesigen Blechkameraden in die Schlacht.

DAS BEAT'EM UP DER ZUKUNFT?

Hinter der hochtrabenden Geschichte verbirgt sich ein recht schlichtes Konzept: Wie in einem traditionellen Beat'em-up tritt der Spieler nacheinander gegen alle anderen Kämpfer (= Roboter) plus Endgegner an. Im Gegensatz zu ihren westlichen Gegenstücken, den Battlemechs, orientieren sich die Anime-Robos dabei stark an menschlichen Vorbildern. So rückt der Simulationscharakter zugunsten schneller Bildschirmaction klar in den Hintergrund. Infolgedessen beschränkt sich das Optionsangebot



Gebäude bieten guten Schutz, tauchen in späteren Szenarien aber immer seltener auf



Die winzigen Splitscreen-Fenster verschenken den halben Bildschirm



Eine unbegrenzte Anzahl von Continues sowie grundlegende Tips erleichtern Solospielern das oft recht harte Roboterleben

auf vier Schwierigkeitsgrade, ein regel- und abschaltbares Zeitlimit, die Anzahl der zum Gewinn erforderlichen Siege (1 bis 5) und die gewünschte Stick-, Tastatur- oder (besser) Padbelegung. Schließlich können die Stahlgiganten nicht nur vorwärts, rückwärts und zur Seite laufen, sondern sich auch drehen, fliegen und mittels Boosterpack sprinten. Zudem tragen sie an jedem Arm eine Waffe – werden beide gleichzeitig ausgelöst, kommt die Superattacke zum Einsatz. Und für den Nahkampf sind die vielseitigen Maschinen ebenfalls gerüstet.

DA FLIEGT DAS BLECH WEG!

Hat man sich im Arcade-Modus für einen von acht Metallrecken entschieden, sorgen zehn Arenen für Abwechslung. Konnte man sich eben noch hinter Gebäuden verschanzen, bieten im nächsten Schauplatz vielleicht nur ein paar Bäume dürftigen Sichtschutz. Je nach Gegebenheiten kommen so die unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten der Kombattanten zur Geltung: Gibt es keine Verstecke, sind schnelle Roboter im Vorteil. Kann man sich jedoch aus der Deckung an den Gegner heranpirschen, entscheidet meist die überlegene Feuerkraft.



Die drei Waffenanzeigen verraten, welche Kanone feuerbereit ist

Deutlich befriedigender als die auf Dauer etwas ermüdenden CPU-Kämpfe sind jedoch Duelle gegen einen menschlichen Widersacher. Diese lassen sich per geteiltem Mini-Screen oder vorzugsweise in einem Netzwerk austragen. Freilich sieht man dem Programm sein Alter dabei recht deutlich an. So unterstützt es keinerlei 3D-Karten, und Transparenz ist für die Grafik (wie so oft bei Sega-Titeln) ein Fremdwort. Dazu kommt, daß der geforderte P166 MMX bereits die absolute Untergrenze darstellt. Erst ab einem P2-Rechner werden flotte *und* flüssige SVGA-Polygone im Hintergrund geboten. Auch die sauber gezeichneten und animierten Vektor-Kämpfer reagieren dann deutlich williger auf Steuerbefehle.

Kurzum, Virtual On ist ein klassisches Nischenprodukt: durchaus unterhaltsam für den Fan des Spielhallenoriginals, aber relativ weit ab vom Massengeschmack. (mz)

Virtual On
(Sega)

Technisch etwas antiquierte Robo-Prügelei für japanophile Multiplayer

GRAFIK	*66%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*69%*



67%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 MMX mit Win 95
SPEICHER:	32 MB RAM, 15 bis 95 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gegeneinander am Splitscreen, über (Null-)Modem und im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

Ganz persönlich

...hasse ich klobige Battlemechs, wie sie sich am PC so großer Beliebtheit erfreuen: vorrücken, stehenbleiben, schießen – wie öde! Da haben die hiesigen Kampfkolosse schon mehr auf dem Kasten. Zwar wäre Virtual On vor allem in der Präsentation mittlerweile stark verbesserungswürdig, doch ist die Spielidee einfach konkurrenzlos. Allerdings werden sich wohl nur vernetzte Freunde japanischer „Mechas" meiner Meinung anschließen. Solisten dürften sich eher lautstark über den heftig schwankenden Schwierigkeitsgrad und die nur in Ansätzen vorhandene Hintergrundgeschichte beschweren. Und das leider zu Recht.



Markus

ARMY MEN

Spielzeugsoldaten leben in der Phantasie von Kindern, in Walt Disneys Computerfilm „Toy Story" und dieser Actionstrategie aus dem 3DO-Studio: Kommandieren Sie die grüne Plastikarmee durch gut 30 Missionen.



Die Ölfässer in der scrollenden Umgebung gehen bei Beschuß in Flammen auf – und reißen Umstehende in den Tod



Die einblendbare Karte liefert wichtige Hinweise auf die Feindaktivitäten

Toy Story für Krieger: Willkommen in der Plastikarmee!

Im Rang eines Sergeant darf man zu Beginn einen Waffenlehrgang im Trainingscamp absolvieren und sich mit den Möglichkeiten seiner Spielfigur vertraut machen: Im Kampf gegen die „Tans" gebietet der Plastikheld standardmäßig über einen Karabiner; bis zu zwei von sechs weiteren Systemen wie Flammenwerfer, Bazooka, Handgranaten oder auch mal ein Minensuchgerät kann er aufklauben bzw. ablegen. Außerdem kann unser Scherge vier Fahrzeuge (Jeep, LKW, Panzerwagen sowie Panzer) steuern und Luftunterstützung zwecks Bombardement oder Aufklärung anfordern. Dazu kommen Fallschirmjäger, die sich auch zu Angriff und Verteidigung anhalten lassen.

Wenn es in den drei detailliert gezeichneten Iso-Terrains (Gebirge, Wüste und Sumpf) in Echtzeit an die Befreiung von Gefangenen, das Sprengen gegnerischer Installationen und Feuergefechte mit dem Feind geht, erwacht das Spielzeug zu einem erstaunlich realistischen Leben: Da wird angeschlichen, gerobbt und gesprungen, daß es eine wahre Freude ist. Außerdem lassen sich so ziemlich alle Gebäude, Mauern und Brücken auf der scrollenden Iso-Karte tatsächlich einebnen. Am besten initiiert man das fließend animierte Bewegungsrepertoire seiner Untergebenen mit Keyboard oder Pad, doch auch per Joystick klappt die Steuerung noch gut. Die Maus ist weniger empfehlenswert, Musik, Effekte und die paar Brocken Sprachausgabe gehen in Ordnung.

Zwar verweisen die Programmierer stolz auf eine zweijährige Zusammenarbeit mit der echten US-Army, doch ist es mit der Feind-KI trotzdem nicht weit her. Die rund 80 Etappenziele der drei aufeinanderfolgenden Kampagnen verlangen vom Einzelkämpfer vor allem einen trainierten Ballerfinger. Und weil Kunststoff zwar nicht blutet, aber schmilzt oder explodiert, sollte man sich von der originellen Grafik nicht einlullen lassen: Army Men ist in der Sache kaum zahmer als manch indizierter Ballerdungeon. (rf)



Der Sergeant kann schleichen, rennen, sich ducken und fließend umgedreht werden, das Fadenkreuz gibt die Schußrichtung an

Army Men
(Studio 3DO)

Actionspektakel im Krieg der Spielzeugsoldaten

GRAFIK	*74%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*68%*



69%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 99,– DM

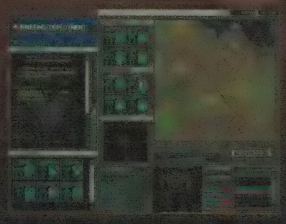
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 115 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per Modem, bis zu 4 via Netzwerk/Internet
ONLINE-INFO:	http://www.3do.com

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

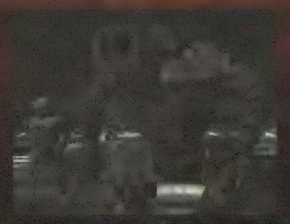
OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE













MECHCOMMANDER™

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...

Produktinfo 013

FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com

FASA CORPORATION

MICROPROSE
www.microprose.com

© 1998 FASA INTERACTIVE, Inc. Veröffentlicht durch MicroProse. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Ltd. bezeihungsweise der dazugehörigen Firmen. *BattleTech, BattleMech, Mech* und *Mechwarrior* eingetragene

Ian Livingstone's DEATHTRAP Dungeon



Eigentlich wollte Eidos diesen 3D-Ballerdungeon zum gleichnamigen Rollenspielbuch schon letzte Weihnachten eröffnen, doch jetzt erst schwingen die Tore auf. Und während Kämpen mit Sinn für schwarzen Humor hier hoch willkommen sind, sollten zart besaitete Gemüter besser draußen warten.

Der Hintergrund

Das Actionspektakel basiert auf dem vierten Rollenspielbuch der Fighting Fantasy-Reihe von Steve Jackson und Ian Livingstone – letzterer fungierte bei der PC-Umsetzung nicht nur als Designer, sondern ist sogar Präsident von Eidos Europe. In dieser Doppelfunktion hat er einen Digi-Kerker erschaffen, der vom Besucher keinerlei Kenntnisse der Vorlage erwartet. Die genreüblichen Spielerqualitäten genügen, um in einem Stück durch die titelgebenden Todesfallen zu kommen: gute Reaktionen und flinke Finger.

Das im Stil von „Tomb Raider" präsentierte Gemäuer umfaßt 10 Abschnitte und darf wahlweise von einem kühnen Recken oder einer tapferen Maid erforscht werden. Das Geschlecht bestimmt allerdings nicht nur das Aussehen der Figur, denn was der Held der Heroine an Muskeln voraus hat, macht diese durch Akrobatik beim Springen und Laufen wett.

Held oder Heldin: Während „Roter Lotus" besser springen (Überschläge etc.) kann, verursacht ihr Kollege „Kettenhund" mehr Schaden beim Feind



Rattenfutter oder Kammerjäger?



Der Flammenwerfer mag fantasyuntypisch sein, ist aber eine der mächtigsten Waffen im Spiel

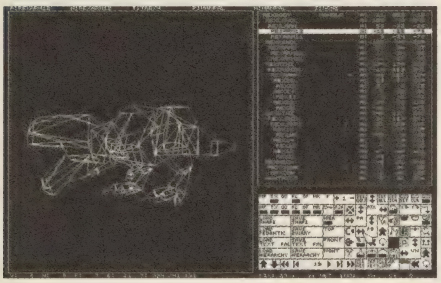
Die Gegner

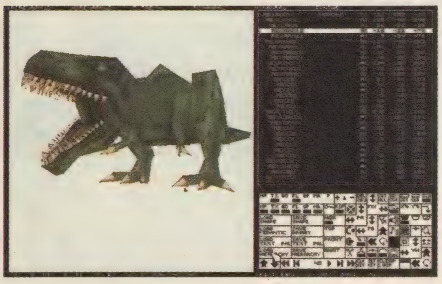
Kraft ist gut und Geschick nie verkehrt, doch ohne Waffen oder Zauberei bleibt man gegen die 55 hiesigen Monstergattungen (Killerclowns, Trolle, Skelette, Amazonen, Drachen, Zombies etc.) trotzdem zweiter Sieger. Ergo liegt ein ganzes Arsenal an Klingen, Ballermännern und Sprengkörpern in den verwinkelten Gängen und Ebenen herum. Wer den Gegnern nicht ständig mit der nackten Faust im Nacken sitzen möchte, der findet Kriegshämmer, Schwerter, Vorderlader und Bomben oder gar Panzerfaust, Raketen- und Flammenwerfer. Doch auch der Feind drischt munter mit Säbeln oder Streitäxten auf des Spielers Alter ego ein. Ähnliches gilt für die Fauna im Deathtrap Dungeon, denn vor den Giftstacheln der Skorpione sollte man sich ebenso in acht nehmen wie vor den Reißzähnen einer Riesenechse. Landen die Gegner einen Treffer, nimmt natürlich die Gesundheit des Protagonisten Schaden. Um den Energiebalken nicht zu gefährden, finden sich diverse Zauber, die neben Heilung auch vorübergehend Unsichtbarkeit, Schildschutz oder Schnellsprints versprechen. Auf Tastendruck kann zudem eine Lichtquelle aktiviert werden, die dem Spieler als fliegender Kugelblitz folgt.

Die Technik

Der eben genannte Zauber ist sehr nützlich, bringt er doch Licht ins Dunkel der texturierten Grafik: düstere Gänge und Räume, in denen mittels Gouraud Shading geglättete 3D-Monster ihr Unwesen treiben. Die Kamera verfolgt dabei den ganzen Helden à la „Tomb Raider". Und dessen Weg ist wortwörtlich mit Leichen gepflastert...

Da die schaurig-schummerige Darstellung nur in der SVGA-Auflösung so richtig zu überzeugen vermag, sollten die Gewölbe auf einem soliden Pentium-Fundament mit 3D-Karte ruhen. Für die Steuerung genügen dagegen ein handelsüblicher Joystick oder die Tastatur sowie viel Konzentration und etwas Einarbeitung. In Sachen Sound sind knackige Stereoeffekte nebst stimmiger Musikbegleitung zu vermelden.





„Auch nicht mehr Gewalt als bei Tom & Jerry"



Ian Liningstone plaudert aus der Kerkerschule

?: *Mister Livingstone, vielleicht stellen Sie sich unseren Lesern selbst vor?*

IL: *Ich kam 1950 in England zur Welt und bin ein absoluter Spielenarr. In meinem Haus sind drei Zimmer nur für Games reserviert: eines für meine rund 600 Brettspiele, eines für Computerspiele und eines für Flipper. Gerade erst habe ich wieder eine Nacht zusammen mit dem ehemaligen Bullfrog-Boß Peter Molyneux durchgezockt.*

?: *Sie haben im Lauf der Jahre zusammen mit ihrem Co-Autor Steve Jackson rund 60 Rollenspielbücher veröffentlicht. Ferner sind Sie ja der Gründer der in Fankreisen so geschätzten Firma Games Workshop („Warhammer").*

IL: *Richtig, das war im Jahr 1975. Damals hauste ich noch in einem klapprigen Van und mußte mich jeden Tag in einer Squashhalle waschen! Wir entwarfen Brettspiele und brachten das Fanzine „White Dwarf" heraus. Dadurch wurde ein gewisser Gary Gygax auf uns aufmerksam. Er schickte uns sechs Exemplare seines neuen Fantasyspiels „Dungeons & Dragons", die wir über den Postweg verhökerten. Als Dank für diese riesige Bestellung des ja noch völlig unbekannten Games erhielten wir die exklusiven Verkaufsrechte für ganz Europa.*

?: *Tja, Schwein muß man haben!*

IL: *Genau. Denn so konnten wir uns bald einen Laden in London leisten. Und als ich den eines Tages um acht Uhr früh betrat, standen schon über 200 Leute in der Schlange, um sich ein D&D-Abenteuer zu kaufen – dabei wollten wir erst um zehn Uhr öffnen!*

?: *Inzwischen gibt es rund 30 solcher Geschäfte mit mehr als 250 Mitarbeitern – sicher auch ein Verdienst der Popularität Ihrer Rollenspielbücher?*

IL: *Nun ja, vielleicht. Bereits unser erstes Werk „The Warlock of Firetop Mountain" hat sich Anfang der 80er Jahre in nur acht Wochen fast 200.000mal verkauft – allein durch Mundpropaganda! Vom Nachfolger gingen schon 400.000 Exemplare über den Ladentisch; bis heute haben wir an die 14 Millionen Bände in über 23 Ländern abgesetzt.*

?: *Damit kommen wir zu Ihrem Eintritt in die digitale Welt.*

IL: *Irgendwann Mitte der 90er traf ich zufällig Eidos-Gründer Charles Cornwall. Mir gehörte damals ein Stück der Softwarefirma Domark; nach der Fusion war ich plötzlich Präsident. Da lag die Idee einer PC-Umsetzung meiner Bücher natürlich nahe. Also programmierten und zeichneten knapp 20 Leute gut zwei Jahre lang an Deathtrap Dungeon – und das Ergebnis kann sich doch sehen lassen?*

?: *Wenn man Sinn für das Makabere hat...*

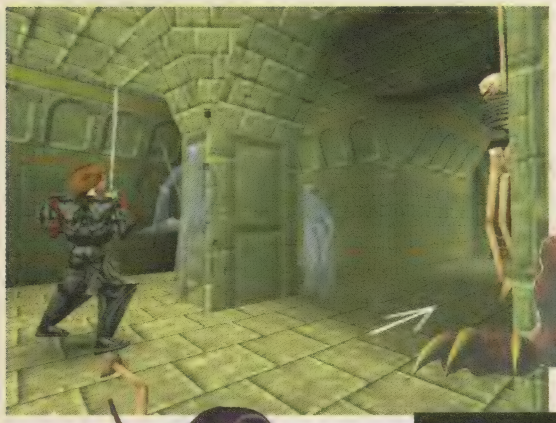
IL: *Persönlich halte ich die hier gezeigte Gewalt für eher comichaft wie bei Tom & Jerry. Und falls mir Fantasy-Puristen den Einsatz von modernen Waffen vorwerfen – Spielbarkeit erfordert nun mal Kompromisse. Denn die düstere Atmosphäre der Vorlage wurde ja trotzdem gut eingefangen. Und gerade im Multiplayer-Modus geht bei Deathtrap Dungeon wirklich die Post ab!*



Geburt eines Monsters: Im 3D-Editor entsteht ein Drahtgittermodell, das mit Texturen belegt, über Bewegungsphasen animiert und dann in den Dungeon entlassen wird

Das Fazit

Wo Fackeln brennen, da ist auch Schatten: Im Gewirr der Flure, Räume und Fahrstühle wird ein Automapping vermißt – als manuellen Ersatz darf man zur Orientierung Kreidepfeile auf den Boden malen. Außerdem ist die Kameraführung zeitweise so eigenwillig, daß im Eifer des Gefechtes die Übersicht unter die Räder kommt. Kurzum, der Ausflug in den umfangreichen Deathtrap Dungeon ist ebenso makaber (etwa eine Folterkammer als Setup-Menü) wie spielerisch anspruchsvoll. (rf)





Es gibt kein Automapping, doch Kreidestriche am Boden erleichtern die Orientierung





Originell: Das Sprengschwein schickt man dem Gegner mit brennender Lunte entgegen

Ganz persönlich

Im Laufe meiner Karriere als professioneller Kammerjäger war ich schon in fast allen 3D-Kellern dieser Welt zu Gast – so harsch wie hier ging es aber nicht häufig zur Sache. Denn mag die Todesfalle auch sehr abwechslungsreich aufgebaut sein, ohne viel schwarzen Humor und noch mehr Genreerfahrung kommt man nicht weit. Wie meinte doch Kollege Steffen, als er von Mr. Livingstones Vergleich mit Tom & Jerry hörte: „Eher Itchy & Scratchy…"



Jack

Deathtrap Dungeon
(Eidos Interactive)

Herbe 3D-Action in „monströsen" Kerkern

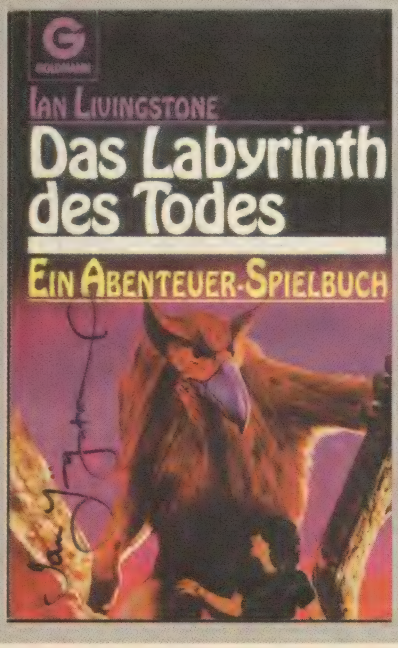
GRAFIK	*78%*
SOUND	*75%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*78%*



77%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P200) mit Win 95/DOS
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1025 x 768 Pixel), Direct3D-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem und IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.com



Signierter Livingstone zu gewinnen!

Schnell eine Postkarte schnappen, Absender draufmalen, und ab damit an nachstehende Adresse: Unter allen bis zum 22. 6. 98 eingegangenen Kärtchen werden **3 von Ian Livingstone handsignierte Exemplare des Rollenspielbuches „Das Labyrinth des Todes" verlost**.

Joker Verlag
„Deathtrap Dungeon"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham



Tel. 09471-70170

Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hintline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 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 1553, 33245 Gütersloh

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Sin ist ein Warenzeichen von Ritual Entertainment. © 1997-1998 Ritual Entertainment. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

HEXPLORE



Am Anfang war die Grafikengine – zu der sich die Designer des französischen Infogrames-Ablegers Héliovisions ein Spiel ausdenken sollten. Entstanden ist daraus schließlich ein Action-Rolli, dessen Arbeitstitel nicht umsonst „Gauntlet 3D" lautete.



Zwischen den Levels gibt es kurze Zeichentrickfilme

Partytime im Monsterland

Monsterhorden, Spukschlösser, Panik unter der Bevölkerung – es ist wieder Heldenzeit: Der Abenteurer Mac Bride zieht aus, um die Schergen des Finsterlings Garkham das Fürchten zu lehren. Anfangs muß dazu ein simpler Säbel genügen, doch schon bald finden sich neue Waffen und Gesinnungsgenossen.

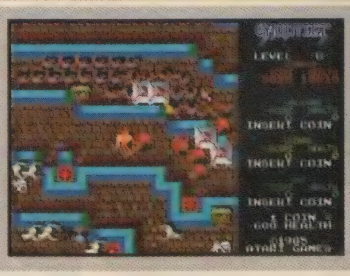
Im Einführungslevel rekrutiert man also aus dem Volk einen Helfer aus jeder Charakterklasse (Magier, Kämpfer, Ranger) für seine Viererparty. Die bekommt es im weiteren Spielverlauf mit Feinden in Hülle und Fülle zu tun, wofür teils auch die aus dem Arcade-Klassiker „Gauntlet" bekannten Monstergeneratoren sorgen – jedenfalls bis zu ihrer Zerstörung. Sollte indessen einmal ein Teammitglied zerstört werden, kann man seinen Geist an einem Altar wiederbeleben. Erst wenn die ganze Party das Zeitliche gesegnet hat, heißt es Game Over.



Jeder Abschnitt umfaßt 12 bis 32 Karten wie diese, mit Fähnchen lassen sich wichtige Punkte wie Teleporter, Wiederbelebungsaltäre usw. markieren

Es war einmal... Gauntlet

Vor Hexplore (wie HEXerei und ExPLOREr) lautete der Arbeitstitel des Spiels „Gauntlet 3D". Und in der Tat sind die **Ähnlichkeiten zu Ataris Arcade-Klassiker kaum zu übersehen**: Schon 1985 ging es darum, mit bis zu drei Kampfgefährten in Labyrinthen unzählige Feinde zu plätten; damals noch in Draufsicht. Eine Besonderheit des Automaten war neben Monstergeneratoren die Option, seinem Charakter durch Nachwerfen von Münzen theoretisch unbegrenzte Lebensenergie zu verschaffen.



Monstermetzelei anno '85: Ataris „Gauntlet"

Teamwork ist alles!

Neben anderen Beutestücken (Waffen, Heiltränke usw.) hinterlassen erschlagene Gegner vor allem Erfahrungspunkte. Pro Spielabschnitt kann jeder Charakter um eine Stufe aufsteigen, was mehr Hitpoints und verbesserte Kampfkraft mit sich bringt.
Ohne etwas Hirnschmalz wird jedoch selbst die stärkste Schlägertruppe nicht den Levelausgang finden, da die vier unterschiedlich befähigten Recken in den zahlreichen Dungeons mit kniffligen Schalterpuzzles konfrontiert werden: Der Magier entziffert Runen, Kämpfer können schwere Hebel bewegen, der Held ist mit Mechanismen vertraut, und Ranger quetschen sich selbst durch engste Spalten. Nur im Zusammenspiel sind also Fallen zu (de-)aktivieren, Türen zu öffnen und magische Brücken zu schlagen.



Jeder Charakter verfügt über maximal sieben, teils begrenzt vorrätige und in ihrer Wirkung steigerbare Waffen oder Sprüche



Steht die magische Brücke erst einmal, suchen sich unsere Recken den Weg zum angeklickten Ziel alleine

Mehr Spaß für mehr Spieler

Zwar kommen hier natürlich auch Solisten auf ihre Kosten, doch den meisten Spaß garantiert ein Netzwerk. Darin teilen zwei bis vier Spieler die Charaktere unter sich auf, was Kämpfe deutlich erleichtert und die Erkundung der zunächst abgedunkelten Gebiete beschleunigt. Überhaupt ist es schwierig, Schwachpunkte im Gamedesign zu finden: Die hektischen Fights sind stets fair, die Kellerlabyrinthe angenehm vertrackt, und die Maussteuerung erklärt sich von selbst. Lediglich die Präsentation muß sich Kritik gefallen lassen. So fallen die Kampfschreie und (immerhin abschaltbaren) Befehlsbestätigungen auf Dauer lästig, nur die Begleitmusik ist okay. Auch optisch kann bloß die frei drehbare Voxellandschaft wirklich überzeugen, während die Gegner durch die Bank eher häßlich wirken. So schrammt Hexplore am Ende knapp am Hit vorbei. Dennoch sollte kein Fan actionlastiger Fantasy-Abenteuer achtlos an diesem Spiel vorübergehen, denn Spaß kann das Teil durchaus machen. (mz)

„Drauflosspielen und sich wohlfühlen!"



Gamedesigner Marc Albinet (29)

?: Voxel-Technologie kennt man ja vorwiegend aus Simulationen. Wieso nicht gängige Vektorgrafik oder die klassische Iso-Perspektive?
MA: Zum einen war die Engine bereits vorhanden, zum anderen wollten wir eben eine wirklich dreidimensionale Darstellung der Umgebung – was mit Iso-3D schon einmal nicht machbar ist. Auch in Vektorgrafik wären z.B. Bäume nur zweidimensional. So aber erhalten wir plastische Objekte, die sich nach Belieben drehen und von allen Seiten perspektivisch richtig betrachten lassen.

?: Warum sind drehbare Objekte so wichtig?
MA: Nur so lassen sich sonst nicht einsehbare Winkel ins Spiel einbeziehen – hinter einer Wand können sich sowohl Monster als auch ein wichtiger Schalter verstecken. Während man bei normaler Bitmapgrafik auf gut Glück losmarschieren müßte, kann man in Hexplore zunächst einen Blick hinter die Mauer riskieren. Man stelle sich nur einmal vor, bei „Diablo" wäre das möglich gewesen...

?: Der Vergleich mit „Diablo" zielt gewiß auch auf die enormen Verkaufszahlen des Blizzard-Hits?
MA: Klar, aber die kamen daher, daß das Spiel einfach Spaß macht – und genau in diese Kerbe wollen auch wir schlagen. Unsere Betatester waren schon nach kurzer Zeit kaum mehr von den Monitoren wegzubekommen, weil Hexplore eben im besten Sinne simpel ist: Hier kann man einfach drauflosspielen und sich wohlfühlen!

Hexplore
(Héliovisions/Infogrames)

Actionreiches Abenteuer in drehbarer Grafik

GRAFIK	*68%*
SOUND	*57%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*84%*



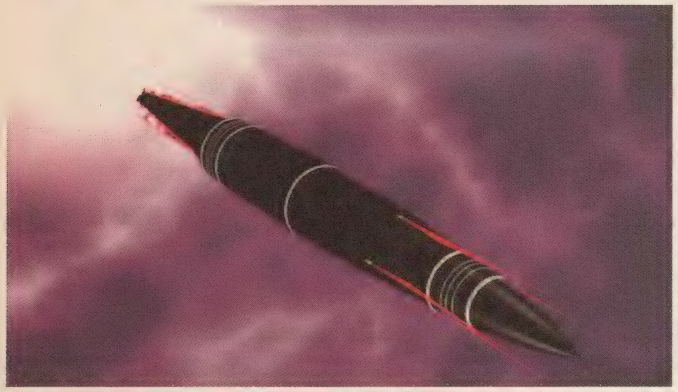
80%

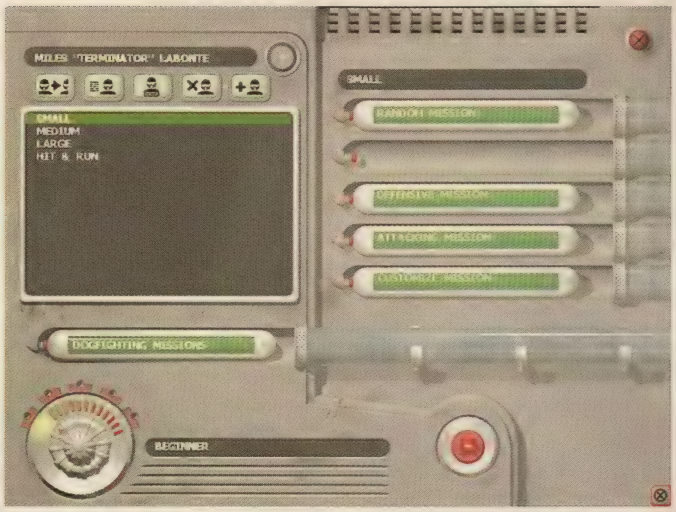
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 34 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler als Team im Netzwerk

X-COM INTERCEPTOR

Strategie war gestern, heute stehen Raumkämpfe am Programm: Mit dem vierten Teil der X-COM-Reihe wagt sich MicroProse in Dimensionen vor, die noch kein UFOloge zuvor betreten hat – und mischt sich unter die „Wing Commander".



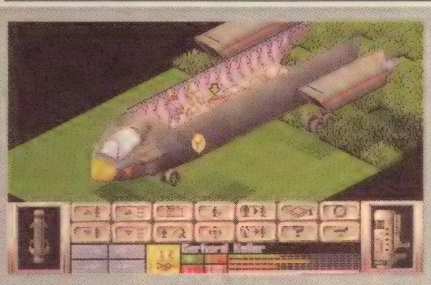


In zufällig generierten Trainingsmissionen kann die Handhabung der drei Raumjäger und 20 Waffensysteme erlernt werden

Damals im Weltraum

Die Überraschungen für alle Fans der Serie beginnen damit, daß die Story 17 Jahre *vor* dem Vorgänger angesiedelt ist: Anno 2067 sind die Rohstoffreserven der Erde endgültig erschöpft, die Menschheit greift nach den Ressourcen anderer Planeten. Ihre Förderanlagen im All werden allerdings sehr rasch von bekannten Serientätern wie den Sektoiden, Mutons oder Etherials zerbröselt, weshalb man die schnelle Eingreiftruppe X-COM an die stellare Front beordert. Daraus ergibt sich ganz zwanglos, daß hier erstmals auf überirdischen Schlachtfeldern gekämpft wird.
Am Ziel des Spielers hat sich grundsätzlich wenig geändert: Zerschlage die Streitmacht der Aliens. Freilich werden dazu mindestens acht voll ausgerüstete Raumbasen nebst Jägern und Bombern benötigt. Die erforderlichen Gelder sprudeln nur so lange aus dem Kriegsfonds der benachbarten Planeten, wie die umliegenden Raumsektoren feindfrei gehalten werden – auch dieses Konzept kennt man bereits vom Hersteller, doch muß der Astro-Manager diesmal eben auch und vor allem ein gewiefter Kampfpilot sein.

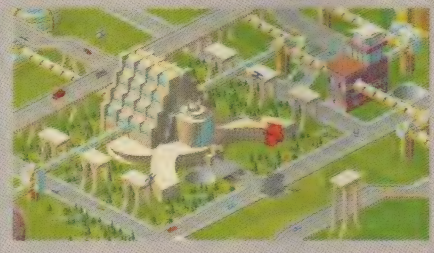
Die X-Com-Story



Die ersten Aliens ließ MicroProse im Jahre 1994 in **UFO: Enemy Unknown** landen – damals noch auf 386ern mit VGA-Karte. Die Invasion war kurz vor der Jahrtausendwende angesiedelt und sollte vom strategisch versierten Spieler mit acht in Echtzeit zu errichtenden Militärbasen abgefangen werden. Der ausbalancierte Mix aus Forschung und Verwaltung auf der einen Seite und spannenden Iso-Kämpfen im Rundentakt auf der anderen war uns **74 Prozent** wert.



40 Spieljahre bzw. zwölf Monate Realzeit später griffen die Außerirdischen in **X-COM: Terror from the Deep** erneut zur Macht. Sie taten dies aus den Tiefen der Meere heraus, dennoch wirkte der Nachfolger eher wie eine Data-Disk: Weder die VGA-Grafik noch das Spielprinzip erfuhren merkliche Verbesserungen, statt Flugzeugen steuerte man jetzt eben U-Boote. Kein Wunder also, daß die Wertung nicht über **72 Prozent** hinaus kam.



Bis zur dritten Angriffswelle anno 1997 ließen die Aliens zwar weitere 17 Jahre verstreichen, doch war das Spielkonzept mit **X-COM Apocalypse** endgültig ausgereift. Storytechnisch war von Attacken auf irdische Kolonien im All die Rede, welche die titelgebende Eingreiftruppe X-COM niederzuschlagen hatte. Die verbesserte SVGA-Grafik und ein Plus an Spielbarkeit und Atmosphäre hievten Teil drei mit **85 Prozent** endlich auf das Hit-Treppchen.

Astro-Management

Sobald Sie sich für einen der fünf offerierten Schwierigkeitsgrade entschieden haben, stehen Taufe und Bezug der ersten Basis an. Diese verfügt gerade mal über ein paar mickrige Jäger und sollte daher schleunigst ausgebaut werden. Dazu stehen über 30 Module zur Verfügung: Mehr Piloten benötigen mehr Wohnraum, in neuen Landebuchten können neue Flieger parken. Und zur Verteidigung empfehlen sich Deflektorschilde, Kanonentürme oder Lasergeschütze. Auch Traktorstrahler, Tarnkappen und Abschußrampen für Spionage- bzw. Überwachungssonden sind im Angebot.

Die meisten technischen Gimmicks werden Sie freilich erst mal mühsam aus dem dechiffrierten Funkverkehr der Aliens filtern müssen. Denn erst mit außerirdischem Know-how lassen sich etwa Laserkanonen oder Raketen auf den benachbarten Gestirnen produzieren. Genau wie frisch rekrutierte Piloten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, wird das Equipment dann nach Bezahlung per Frachtschiff angeliefert. Weil das in der Regel eine Woche dauert, kann die Uhr in sechs Stufen beschleunigt werden: von fünf Sekunden bis zu 24 Stunden pro Sekunde Realzeit.

Man kann und sollte die Zwangspausen aber auch dazu nutzen, die ausgiebigen Statistiken über UFO-Aktivitäten, Finanzlage oder Abschußquoten zu studieren. Zudem sind die wöchentlich eintreffenden Gerüchte und der monatliche Abschlußbericht mit allen Einnahmen und Ausgaben einen Blick wert, ehe die Alarmglocken schrillen.



Der Hauptbildschirm: Um die Sternenkarte im Zentrum sind Icons für Zeitraffer, Kartensteuerung, Logistik, Nachrichten usw. gruppiert





Der Bau teurer Zusatzmodule und Waffen kann nur an markierten Plätzen der dreh- und zoombaren Raumstation in Auftrag gegeben werden





Die Entschlüsselung des Alienfunks dauert zwar, bringt aber wichtige Informationen – hier etwa zur Manipulation eines Schwarzen Lochs

Pro & Kontra

- ausgewogener Mix aus Management und Action
- sehr variable 3D-Grafik
- eingängige Steuerung
- 3 Raumjäger mit 20 Waffensystemen

- lange Einarbeitungszeit

Raumkampf

Sobald die erweiterbaren Scanner oder eine der Sonden ein Alienschiff aufgespürt haben, wird ihm der Spieler nach einem Mini-Briefing eine beliebige Anzahl von Abfangjägern entgegenschicken. Für die individuelle Bewaffnung der Staffel stehen vor dem Einsatz an die 20 Ausrüstungsgegenstände parat – die Konfigurationen mit Plasmalaser, Nova-Bomben, Störsender usw. lassen sich auch abspeichern. Sobald die Flotte ihren Einsatzort auf der scroll- und dreifach zoombaren 2D-Raumkarte erreicht hat, wird es Zeit, das Steuer selbst in die Hand zu nehmen…

Besagtes Steuer sollte vorzugsweise ein Flight-Stick sein. Mit einem solchen Eingabegerät läßt sich jeder der drei Raumjäger geschmeidig rotieren und kippen, man kann den Vogel drehen und über das Coolie Hat vertikale bzw. horizontale Ausweichmanöver initiieren. Die Tastatur ist dann mit den Funktionen für Rückwärtsgang, Kommunikation mit den Wingmen sowie der Umverteilung von Energie auf Schilde, Waffen und Antrieb immer noch dicht belegt. Wer nur das Keyboard bemüht, muß daher so viele Hände wie eine Krake haben; die Maus dient allein der Menüsteuerung.



Vor dem Start darf man die Staffel individuell bewaffnen und bemannen



Das aufgeräumte Cockpit zeigt alle relevanten Systeme wie Energieverteilung, Schutzschilde, Waffenstatus und Radarschirm, läßt sich aber wegschalten

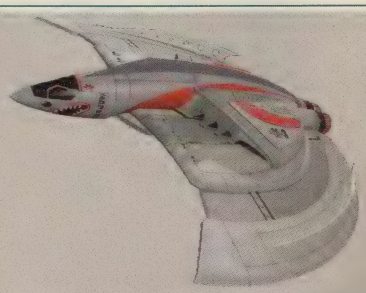
Die Raumschiffe



Beim **Lightning II** ist der Name eigentlich Programm: Der wendige, kleine Abfangjäger eignet sich wegen seiner schmalen Bewaffnung aus Kanonen und Raketen nur für Blitzangriffe oder als Bombereskorte.



Die langsame **Firestar** wurde als Allrounder konzipiert: Das Kampfschiff kann fast alle erhältlichen Bomben und Raketen transportieren, während es sich mit seinen Lasergeschützen selbst dickere Feinde vom Hals hält.



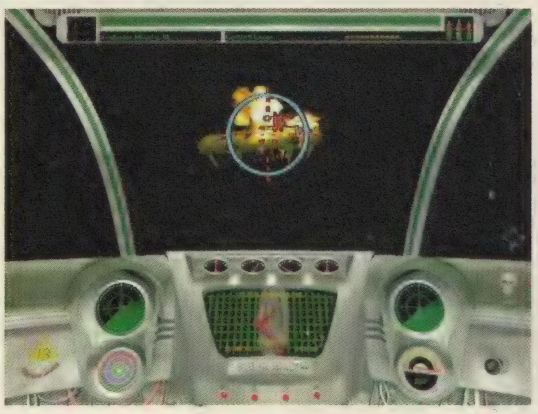
Die extrem langsame und träge **Super Avenger** liefert nur als Bomber brauchbare Resultate. Zudem benötigt das Schiff stets Begleitschutz, soll es nicht zur Zielscheibe mit Raketenantrieb verkommen.

Technik & Fazit

Während die animierten Grafiken bei der Verwaltung der Raumstation nur simples SVGA mit 640 x 480 Pixeln bieten, schöpfen die Schlachten auch optisch aus dem vollen: Der optionale Einsatz einer 3D-Karte, drei Detailstufen sowie insgesamt sieben Auflösungen (von 320 x 200 bis 1024 x 768 Bildpunkte) sorgen auf Rechnern aller Güteklassen für zünftigen Zoff im mit Staubnebeln verhangenen All. Wenn Lensflares auf die schön texturierten Schiffe fallen und Raketenstrahlen aufglühen, dann ist das schon sehenswert. Auch die Stereobeschallung aus abschaltbarer Musik, regelbaren Soundeffekten und englischen Rückmeldungen kann sich hören lassen. Unter dem Strich sollte es also auch den verschworenen X-COM-Veteranen nicht allzu schwer fallen, sich mit der neuen Action anzufreunden – Komplexität, Optionen und Icons gibt es immer noch genug. Als alternative Käuferschicht für die Raumkämpfe mit Tiefgang bieten sich jene Fans von „Wing Commander" an, denen das Libretto von Origins Space-Opera schon immer etwas zu seicht war. (rf)



Ob im Asteroidenfeld oder im leeren Raum, die Grafik mit ihren vielen Effekten ist eine Augenweide



Es gibt fünf Cockpit-Perspektiven (mit Rückspiegel!) sowie eine zoom- und drehbare Außenansicht





Während des Kampfes darf man den Wingmen über Hotkeys Befehle erteilen, ansonsten handeln sie nach eigenem Ermessen



X-Com Interceptor
(MicroProse)

Grandiose Space-Sim, die Strategen und Action-Fans gleichermaßen zu begeistern vermag

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



86%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P166 (besser ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 100 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt Direct3D- und Voodoo-Karten
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus (nur Menüs), Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microprose.com

Ganz persönlich

...hat mich erst das neue Spiel zum X-COMiker bekehrt – gerade die ersten Titel der Reihe boten in meinen Augen wenig mehr als aufgeblähte Iso-Gemetzel. Ganz anders dieser toll spielbare Space-Shooter mit einem komplexen Wirtschaftspart, der schlüssig und nicht aufgesetzt wirkt. Sicher, die Einarbeitung in das Thema braucht hier Zeit, doch war ich bereits nach kurzem Anspielen von den vielfältigen Möglichkeiten fasziniert. Warum sollte es Ihnen anders ergehen? Und warum sollte bloß ich meine Nächte der Erdverteidigung opfern, hä?!



Jack

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR



Unbeschwerte Action oder akribisch geplante Kämpfe vor komplexem Hintergrund, man kann nicht alles haben? Falsch, sagt Grolier Interactive und verknüpft hier das Feeling eines Space-Shooters mit der Einsatzplanung einer strategischen Simulation.



Als Geschwaderkommandant der SOE, einer Art Blauhelm-Truppe des Jahres 10.600, ist der Spieler im Auftrag der „United Planet Nations" unterwegs. Seine Mission ist der Ausgleich zwischen den Interessenskonflikten vierer interstellarer Supermächte, seine Waffen sind aufrüstbare Raumjäger.
Die Entdeckung des Minerals Lycosite machte die Besiedlung auch der entlegensten Winkel unseres Sonnensystems möglich. Inzwischen haben sich auf dem Mars, dem Merkur und der Venus unabhängige Nationen etabliert, die untereinander und mit der Erde in ständigem Clinch um Ressourcen und Lebensraum liegen. Ein offener Krieg würde freilich das Ende allen Lebens bedeuten – die

Das Design der Raumer erinnert teilweise an Lakritzstangen, 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenstände stehen zur Verfügung



Solche Transparenzeffekte setzen einen 3D-Grafikbeschleuniger voraus

Kontrolle einer Partei über die Lycositevorräte der Bergbaumonde dagegen Diktatur und Sklaverei. Überfälle von Weltraumpiraten auf Konvois erschweren die ohnehin prekäre Lage zusätzlich, und dann gibt es da noch ein paar aggressive Aliens…

Politisch motivierte Action: Blauhelme im Weltraum

Anhand von politischen, wirtschaftlichen und militärischen Statistiken muß vor jeder der fordernden Missionen ausgelotet werden, wo der Einsatz am dringendsten benötigt wird. Per Sprachausgabe erreichen uns ständig aktuelle Informationen über die stellare Großwetterlage: Viele Krisenherde und Anfragen um Waffenhilfe erfordern die sorgfältige Auswahl des nächsten Auftrags. Ist sie getroffen, geht es an Bord eines von fünf Raumjägern, die nach und nach mit 36 Waffen bzw. Ausrüstungsgegenständen bestückt werden.

Pro & Kontra

- **motivierende Polit-Kampagne**
- **abwechslungsreiche Missionen**
- **spektakuläre Grafikeffekte**

- **teils träge Steuerung**
- **Raumschiffdesign oft unglücklich**



Das Cockpitlayout kann aus 30 Instrumenten selbst zusammengestellt werden



ANHÄNGLICH?

Der Joker hängt an seinen Lesern –
ab sofort wortwörtlich:
Mit dem exklusiven Schlüsselanhänger aus
gebürstetem Edelstahl stehen Ihnen nicht nur
bei uns alle Türen offen…

NEU nur 29,– DM*

Bestelladresse:
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Joker-Shop
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

*zzgl. Versandkosten: DM 6,50 (Ausland DM 10,–)
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

Abb. nicht maßstabsgetreu





Das Solarsystem im Überblick: Hier gibt es Informationen zu Allianzen und Kräfteverhältnissen

Auf Planetenoberflächen muß geschickt manövriert werden

Schlagkräftigere Systeme wie Zielerfassung usw. erhält, wer seine durch Erfolge angesammelten Ressourcen in Forschung und Entwicklung investiert – einen Wingman nebst Bordschützen (beide mit dynamisch wachsenden Fähigkeiten) gibt es je nach Mission bzw. Schiff gratis. Für die Bedienung des letzteren läßt sich eins von vier vorgefertigten HUDs (Head Up Displays) auswählen, oder man richtet sein Cockpit mit 30 variablen Instrumenten selbst ein.

In Verteidigungsmissionen rollen Wellen von texturierten Aggressoren über den Monitor, Abfangeinsätze direkt über detailliert dargestellten Planetenoberflächen verlangen Geschick am Stick, und das Aufspüren von Piratenverstecken im tiefen Raum verspricht explosive Gefechte mit tollen Grafik- und Soundeffekten.

Doch die Steuerung der Waffen wünscht man sich einen Tick direkter, auch das Handling der teils etwas uninspiriert gezeichneten Fighter könnte leichtgängiger sein: Allzu oft bedeutet die Übermacht der gegnerischen Verbände den schnellen Tod, weil manche unserer Raumer einfach zu träge reagieren.

Gut spielt sich Xenocracy trotzdem, schon weil die abwechslungsreiche Action durch das politische Unterfutter immer wieder neu motiviert – quasi „Wing Commander" für Fortgeschrittene ohne Spielfilm. Der Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler tut mit Deathmatch, Teamplay sowie Tag- und Base-Defense-Varianten ein übriges, den positiven Gesamteindruck zu unterstreichen. (mt)



Wechselnde Kampfperspektiven: Hier ein feindlicher Jäger in der Rückansicht

Xenocracy
(Grolier Interactive/Veritas/Simis)

3D-Action-Sim mit Tiefgang

GRAFIK	*81%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*80%*



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA, unterstützt alle gängigen 3D-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	8 Spieler via Netzwerk, Modem und Internet
ONLINE-INFO:	http://xenocracy.grolier.co.uk

GEILER SATTER PRALLER



PANZER COMMANDER

Mittlerweile ist man auch bei SSI den Sandkastenspielen entwachsen und degradiert den „Panzer General" zum schlichten Zugführer. Als solcher wird er hier mit seinen tonnenschweren Stahlsärgen an die Fronten des Zweiten Weltkriegs beordert.

Optionen

...gibt es zuhauf: Da wären zunächst vier Multiplayer-Varianten für bis zu sechs Kommandanten. Und neben insgesamt 41 Solomissionen auf deutscher, russischer, amerikanischer und britischer Seite warten noch sechs Kampagnen mit jeweils rund 20 Kampfeinsätzen für die Wehrmacht bzw. die Rote Armee. Dazu kommt ein Editor für die Gestaltung eigener Schlachtfelder.
Nicht minder beeindruckend ist der gebotene Fuhrpark an Panzern, LKWs, Halbkettenfahrzeugen etc. – 25 Modelle auf deutscher, 15 auf russischer, 14 auf amerikanischer sowie 16 auf britischer Seite. Alle darf man in einer frei rotierbaren Ansicht mitsamt ihren technischen Daten und Tarnanstrichen begutachten. Rund zwei Dutzend Panzer lassen sich dabei vom Spieler direkt lenken, der Rest belebt die historischen Schauplätze in Europa, Rußland und Nordafrika. Dazu kommen noch gelegentlich Angriffe der gegnerischen Luftwaffe.







Während der Einsätze auf historisch verbürgten Schlachtfeldern ist auch optisch für Abwechslung gesorgt





Auf Tigerjagd in der Taiga: Hoher Realismus bedeutet niedrige Überlebenschancen



Nicht immer bleiben die CPU-gesteuerten Mitstreiter so brav in der befohlenen Formation

Gameplay

Während der erfolgreiche Spieler im Verlauf der Feldzüge Orden und Beförderungen kassiert, verbessern sich auch die Besatzungen der bis zu drei Tanks unter seinem Kommando. Die Blechbüchse darf dabei selbst gesteuert werden, auch das Zielen und Schießen obliegt optional Ihnen persönlich – die CPU-Mitstreiter lassen sich zudem in punkto Formation bzw. Angriff (Position halten, attackieren, Feuer einstellen) befehligen.
Das Programm kann über die drei vorgegebenen Schwierigkeitsgrade hinaus recht detailliert an individuelle Fähigkeiten angepaßt werden. Das gilt etwa für den Grad der Verwundbarkeit, den Sprit- und Munitionsvorrat, die Feuerrate, Geschwindigkeit, Nachladezeit, mögliche Motorüberhitzung und noch einiges mehr. Gut so, denn bei hoher Realitätsnähe sinken die Überlebenschancen hier rapide gegen Null: Selbst unter optimaler Ausnutzung des Geländes hat man schnell nur noch einen glühenden Haufen Alteisen unter dem Hintern...
Die Steuerung bekommt man am besten via Analogstick und Tastatur in den Griff. Nur bei einzelnen und weit entfernten Zielen empfiehlt sich dabei das Anvisieren in Eigenregie. Im allgemeinen ist man besser beraten, sich auf das Fahren, die Zielzuweisung und Munitionsauswahl (explosiv oder panzerbrechend) zu beschränken und den Rest seinen Untergebenen zu überlassen.

Präsentation

Optisch hat der Panzer Commander deutlich weniger zu bieten als vergleichbare Spiele wie „Armored Fist 2" oder „M1 Tank Platoon 2". Das gilt leider nicht nur für die grottenhäßlichen Zwischensequenzen aus Schwarzweiß-Collagen: Zwar sorgen im Spiel Hügellandschaften, Steppen, Wüsten und Schneefelder für Abwechslung, doch Details sind Mangelware – immerhin lassen sich optional Kettenspuren sowie Rauch- und Nebeleffekte aus dem Rechner kitzeln. Zudem wirken die hiesigen Dörfer und Wälder grafisch arg antiquiert. Wesentlich besser schauen die Fahrzeuge aus, wobei man das Geschehen aus den diversen Stationen seines Panzers zu sehen bekommt. Aufgrund des selten ebenen Untergrunds und der stets realistischen Fahrphysik sollten Sie aber nicht zur Seekrankheit neigen! Falls doch, verschafft Ihnen eine zoom- und rotierbare Außenkamera den erforderlichen Überblick.
Aus den Boxen dröhnen derweil feine 3D-Effekte. Das Angebot reicht von satten Explosionen über Nachladegeräusche und Befehlsbestätigungen in russisch, englisch und deutsch bis hin zu heroisch-bombastischer Menümusik sowie deutscher Sprachausgabe während der Briefings.



Ein paar wenige D3D-Effekte wie Kettenspuren oder Rauchfahnen können zugeschaltet werden

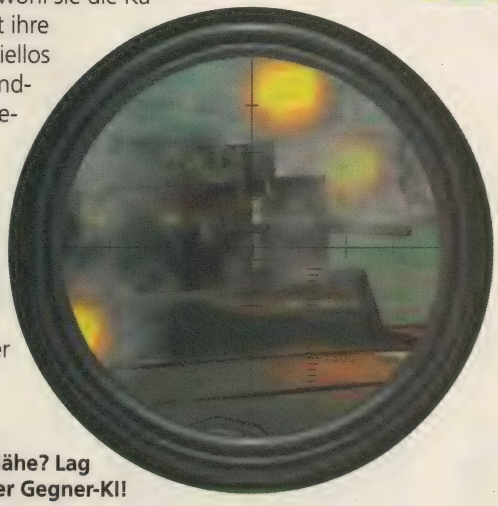


Auf der arg klein geratenen Karte werden optional auch feindliche Einheiten dargestellt



Kritik

Leider finden sich neben den optischen auch spielerische Mängel. So verkeilt sich die Panzertruppe gerne ineinander und läßt sich nur nach mühsamem Rangieren wieder entwirren. Die nervige Kollisionsabfrage macht bei zerstörten Stellungen weiträumiges Umfahren erforderlich und sorgt bisweilen dafür, daß man Gegner nicht trifft, obwohl sie die Kanone bereits touchiert. Auch die KI hat ihre Macken: Eigene Einheiten fahren oft ziellos durch die Botanik. CPU-gesteuerte Feindpanzer erweisen sich dafür hin und wieder als leichte Beute, weil sie ihr Geschütz nicht einen Millimeter in Richtung Angreifer drehen, obwohl dieser unmittelbar neben ihnen steht.
Wenn das Spiel dennoch eine Überlegung wert ist, dann wegen der gebotenen Action. Freunde komplexer Simulationen sollten sich dagegen besser mit „M1 Tank Platoon 2" ins Gefecht stürzen. (st)



Blattschuß aus nächster Nähe? Lag wohl wieder mal an der Gegner-KI!

Ganz persönlich

Es ist zwar wirklich spaßig, sich hier als unverwundbarer „Tankwart" durch die unzähligen Missionen zu ballern, doch Shooter habe ich schon schönere gesehen. Andererseits vermißt der Simulant in mir die Komplexität eines „iPanzer '44" oder „M1 Tank Platoon 2". Und die kaum erwähnenswerte KI der CPU-Kommandanten ist schließlich der Sand im Getriebe, der den Panzer Commander hinter die Highlights des Genres zurückfallen läßt.

Steffen



Panzer Commander
(SSI/Mindscape)

Actionlastige Panzersimulation mit Mängeln

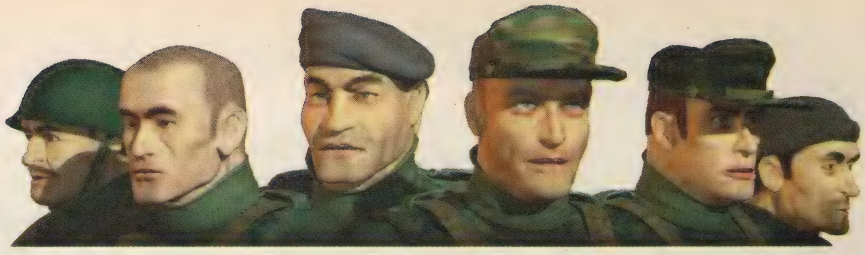
GRAFIK	*68%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*66%*



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, D3D wird unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 6 Spieler gleichzeitig im Netzwerk oder via Internet
ONLINE-INFO:	http://www.panzercommander.com



Schützengraben statt Sommerloch: Die spanischen Pyro Studios beweisen in ihrem Debüt, daß sechs strategisch plazierte Ballermänner am Monitor viel unterhaltsamer sein können als ein „Ballermann 6" auf Mallorca.

COMMANDOS

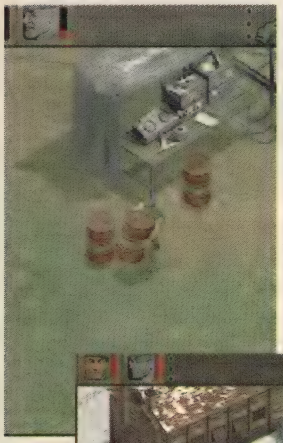
BEHIND ENEMY LINES



Zweiter Weltkrieg, Einsatzgebiete Norwegen, Afrika, die Normandie und Deutschland. Hier befehligen Sie eine US-Elitetruppe tief hinter den feindlichen Linien der Wehrmacht. Dabei darf nicht ein Mann fallen: Jedes Mitglied im sechs Kopf starken Team ist wegen seiner speziellen Qualifikationen unersetzlich, soll die Mission nicht fehlschlagen.

Commandos verbindet strategische Einsatzplanung mit der Spannung von in Echtzeit ablaufenden Sabotageakten. Auf Ressourcenverwaltung und die Produktion neuer Einheiten haben die Designer in weiser Voraussicht verzichtet, die genretypische Rechnung „Massenproduktion = Sieg" geht hier also mal nicht auf. Statt dessen führt in den 24 Einsätzen ausschließlich eine clevere Kombination aller Fähigkeiten der Untergebenen in Verbindung mit der genauen Observation von Gegnerverhalten und Umgebung zum Erfolg.

Zur Praxis: Zunächst wird jeder Einsatz per Sprachausgabe detailliert erläutert, wobei ein Rundflug die Besonderheiten des Terrains aufzeigt. Wenn es dann an die Befreiung von Geiseln, das Sprengen feindlicher Installationen oder Anschläge auf kriegswichtige Instrumente (u.a. das Schlachtschiff „Bismark") geht, behindert auch kein



Taktisch einsetzbare Gegenstände wie diese Benzinfässer eröffnen verschiedenste Lösungswege





Das Sichtfeld der Feindtruppen wird durch einen grünen Kegel dargestellt – im hellen Bereich ist noch Deckung durch Ducken möglich, im dunkelgrünen Feld hilft nur mehr die Flucht

Mittendrin statt nur dabei: Die Grafik kann stufenlos von weiter Ferne bis in nächste Nähe gezoomt werden

Die glorreichen sechs

Jack „Butcher" O'Hara ist ein exzellenter Nahkämpfer und trägt Spritfässer wie tote Feinde gleichermaßen leichtfüßig. Leider hat der Kraftmeier Probleme mit der Disziplin.



Samual Brooklyn beherrscht als Mechaniker jedes Fahr- oder Flugzeug und kennt sich perfekt mit allen Waffen aus. Nachteil: Der Mann ist ein typischer Einzelgänger.



James „Fins" Blackwood würde sogar in einem Schuhkarton über den Atlantik kommen. Er schwimmt und taucht aber nicht nur wie ein Fisch, sondern säuft auch so – Glücksspiel ist seine zweite Leidenschaft.



Sir Francis T. Woolridge alias „Duke" hat als Scharfschütze bei der Olympiade 1936 sogar eine Goldmedaille gewonnen. Kühl und kalkulierend, wie er ist, trifft er auf eine Meile den Nagel auf den Kopf.



Thomas „Fireman" Hancock kennt jeden explosiven Stoff und bastelt noch aus einer Türklingel 'ne Bombe. Freilich leidet er unter berufsuntypischem Leichtsinn.



Rene „Frenchy" Duchamp ist ein begnadeter Spion: Er spricht akzentfrei fünf Sprachen, darunter Deutsch. Mit Generalsuniform und gefälschten Papieren kommt das Emotionsbündel durch jede Kontrolle.

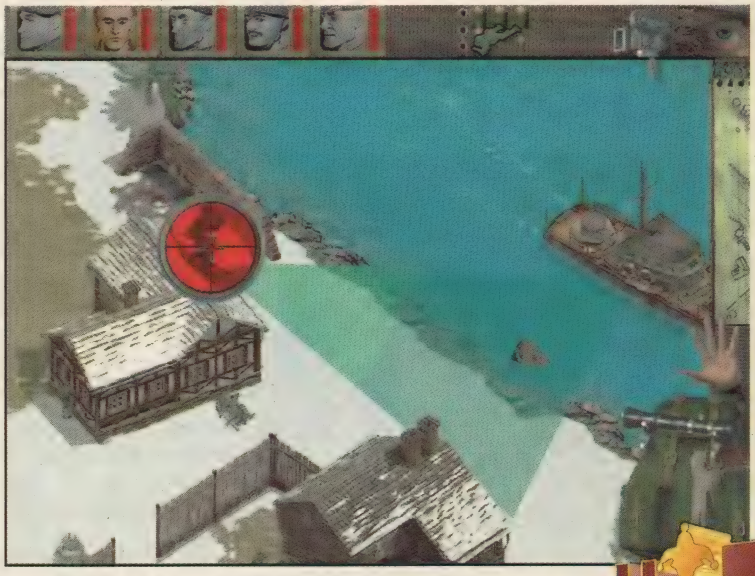


Schlaue Gegner, tote Gegner

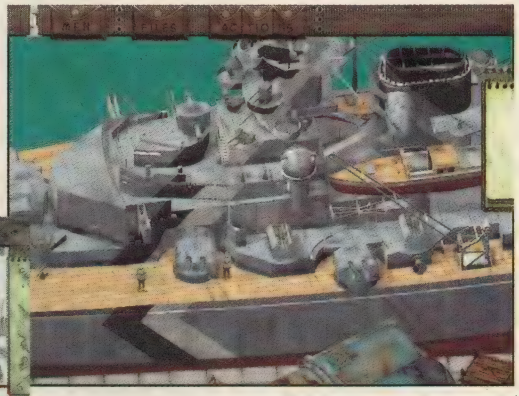


Dieser Soldat hat unsere Fußstapfen im Schnee entdeckt (links), folgt ihnen (Mitte), und tappt in die Falle (rechts)!

„Fog of War" die Sicht. Am Ende jedes Auftrags steht die spektakuläre Flucht, etwa per LKW oder Flugzeug. Bis es soweit ist, sind Tarnung und Beweglichkeit oberste Heldenpflicht und Schleichgänge, Fallen sowie Stichwaffen daher die probaten Mittel. Da robben die Jungs durch den Schlamm, überklettern Hindernisse oder tauchen im Wasser ab – ihre Entdeckung mindert die Chancen auf Erfolg, unüberlegtes Ballern bedeutet den sicheren Tod. Wer sich durch die zeitweilig etwas träge Maussteuerung sabotiert fühlt, darf alle Aktionen auch mit der Tastatur initiieren. Beim Erkunden der vier Geländetypen erweist sich die Zoomfunktion als hilfreich, wobei die sehr detailreiche Grafik erst im extremen Nahbereich aufpixelt. Zudem sorgen bis zu sechs frei positionierbare Kameras für Übersicht, indem sie jeden Winkel der Karte in einem eigenen Fenster zeigen. Alle Uniformen sowie die über 350 Fahrzeuge, Waffen und Gebäude werden historisch korrekt wiedergegeben, Explosionen verwüsten umliegende Objekte, die Animationen der Soldaten wirken lebendig. Dazu kommt eine plastische Geräuschkulisse mit zackigen Rückmeldungen der Truppe in deutscher Sprache. Falls es zum Schluß noch eines weiteren Arguments für den Erwerb dieses wirklich gelungenen Strategicals bedarf: Auch und gerade der Multiplayermodus mit der Option für Teamarbeit spielt sich phantastisch. (mt)



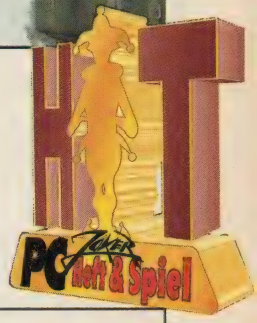
Beim Ausschalten von Wachen muß der Scharfschütze die streng rationierte Munition beachten



Sogar das Schlachtschiff Bismark ist Ziel einer Kommandoaktion



Vier Kameras im Einsatz: Die beiden rechts sind fest installiert, die linken begleiten wie Satelliten jede Bewegung der Wachen



Commandos
(Pyro Studios/Eidos)

Tolle Himmelfahrtskommandos für Echtzeittüftler

GRAFIK	*82%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*89%*



86%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	per LAN oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.eidosinteractive.com

Ganz persönlich

...zähle ich „Jagged Alliance" zu meinen All-Time-Favoriten, habe ich mich bereits anno Amiga mit dem „Syndicate" gekloppt und der „X-COM"-Serie schon außerirdisch viel Zeit geopfert – Commandos vereint das Beste dieser Klassiker in einem Spiel: Erfolge sind niemals Zufallsprodukte, sondern müssen stets durch taktisches Geschick erkämpft werden. Was mir hier fehlt, sind Ausstattungsscreens, in denen man seine Männer selbst bewaffnet, und dynamisch wachsende Fähigkeiten. Doch auch mit dem vorgegebenen Team ist das Game für mich eine der Entdeckungen des Jahres!



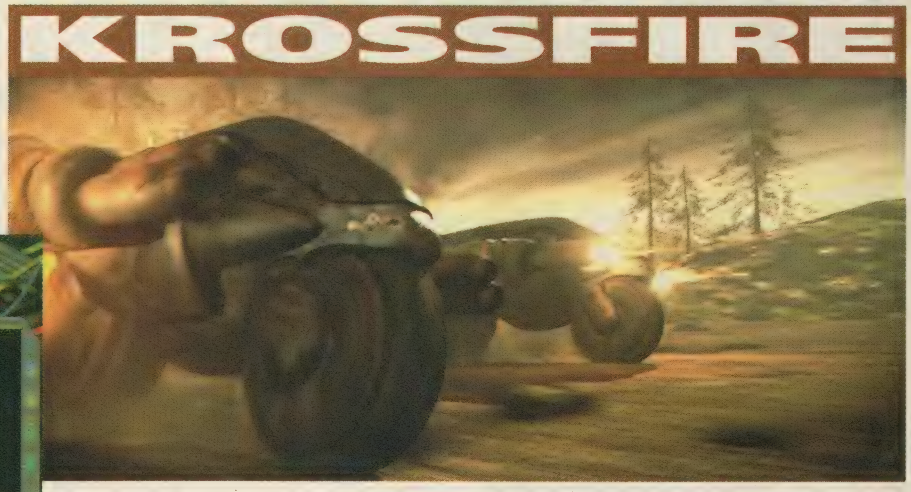
Trille

KKND II KROSSFIRE

Als Beam Software im Frühjahr '97 die Echtzeitstrategen erstmals zum „Zerschlagen, Töten und Vernichten" (dafür steht das Kürzel von Krush, Kill'n Destroy) aufrief, konnten die Genrefürsten bei Blizzard und Westwood nur müde lächeln – droht im zweiten Anlauf mehr Gefahr aus Australien?



Vor jeder Mission schwört der Vorgesetzte in einem animierten Porträt den Spieler in englischer Sprachausgabe ein



Im rasanten Renderintro tauchen erstmals die Blechköpfe der „Serie 9" auf

Postatomarer Dreifrontenkrieg

Im minutenlangen Renderintro geht Explosion vor Information, doch die Story versteht man auch so: 100 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg sowie 40 Jahre nach dem ersten Konflikt zwischen den „Survivor" und den mutierten „Evolved" wird munter weitergestritten. Inzwischen bereichern sogar noch revoltierende Kampfroboter der „Serie 9" die 45 nichtlinearen Missionen. Wie im Genre mittlerweile üblich, hat der Spieler also die Wahl zwischen drei Parteien. Auch das Gameplay ist beileibe nicht unüblich: An einer zuvor errichteten Pumpstation wird als einziger Rohstoff Erdöl gefördert und in bare Münze verwandelt. Innerhalb dieser Finanzmittel und des aktuellen Technik-Levels lassen sich dann Stützpunkte, Kraftwerke, Kasernen, Fabriken sowie Werkstätten aus dem SVGA-Terrain stampfen. Weitere Zuschüsse aus der Kriegskasse versprechen Gebäude-Upgrades sowie natürlich darin produzierte Einheiten von Bodentruppen über Panzer bis hin zu Fluggeräten. Die Truppen werden per Zugrahmen gebündelt oder einzeln über die in variabler Geschwindigkeit scrollenden Iso-Ebenen kommandiert. Dabei darf die Wegstrecke wieder mit beliebig vielen Waypoints abgesteckt werden, außerdem läßt sich die Konfiguration des Heeres jederzeit über Hotkeys speichern und abrufen.

Pro & Kontra

Pro
- 45 Missionen
- 3 Kriegsparteien
- Waypoints und True-Line-of-Sight
- eingebauter Missionseditor

Kontra
- zu ähnliche Einheiten
- kaum neue Ideen
- teils unausgewogener Schwierigkeitsgrad



Die Fabriken fertigen bis zu zehn Truppenteile am Stück oder produzieren weiter, bis das Geld alle ist



Wie schon im Vorgänger klappern die markierten Einheiten zuvor gesetzte Waypoints ab; so lassen sich Hindernisse wie der See am flottesten umgehen

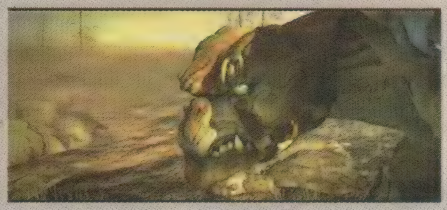


Die Minikarte muß zwar erst mühsam entwickelt werden, liefert aber wertvolle Hinweise auf die Feindaktivitäten – sofern diese von Spähern erkundet werden

Aller guten Krieger sind drei



Die **Survivor** setzen auf traditionelle Waffen: Aus den Fabriken rollen Panzer und Motorräder, die Infanterie verwendet MGs und Flammenwerfer. Mit der Ultraschallbombe kann außerdem jedes Lebewesen in Hörweite getötet werden.



Evolved ist ja das englische Wort für „weiterentwickelt": Hier verfügt man über Bärenkräfte, Wolfsreiter und Artillerie-Käfer. Zusätzlich können die tierisch starken Mutanten Kampfdämonen heranzüchten.



Die Blechkameraden der **Serie 9** vertrauen auf schnelle Infanterie und Grenadiere, vom Fließband kommen solide Kanonentürme sowie Laserkrabben. Und wenn man sich erst den teuren, aber stationären Schildgenerator leisten kann, bleiben die eigenen Truppen in Reichweite vor Schaden bewahrt.

Gleiche Chancen für alle

Die Schlachtfelder hüllen sich bis zu ihrer Erkundung in Dunkelheit und bestehen auf eine realistische Sichtlinie: Was nicht in den Bereich der „True-Line-of-Sight" fällt, wird automatisch von Kriegsnebel umwölkt. Weniger wirklichkeitsnah sind die allenfalls kosmetischen Unterschiede zwischen den drei Parteien. So gibt es zu praktisch jedem Truppenteil ein gleichwertiges Gegenstück beim Feind, lediglich bei den zu erforschenden Extras ist ein wenig Individualismus angesagt. Getarnte Geschütztürme findet man etwa nur auf Seiten der Survivor, die Evolved haben das Exklusivpatent auf mobile Kampfverstärker, und allein die Robo-Armee darf mit Schutzschilden rechnen.
Schön auch, daß die Einheiten im Kampf an Erfahrung gewinnen. Diese macht sich in den kommenden Schlachten durch mehr Feuerkraft und Zielsicherheit bemerkbar. Ja, die Infanterie verarztet sich ab einer gewissen Erfahrungsstufe sogar selbständig. Am Computergegner gibt es ebenfalls wenig zu mäkeln, er reagiert überraschend flexibel und gewieft auf die strategischen Einfälle des Spielers.



Die Balken über den automatisch feuernden Robo-Infanteristen geben Auskunft über den Zustand der Truppe

Die Brücke am Kwai

Die Kampfgebiete wie Wüste, Gras oder Stadtruine sind schön gezeichnet, doch Animationen darf man sich nur von den Gebäuden und Einheiten erhoffen. Dafür sorgen neuerdings Brücken für taktische Überlegungen: wer sie hinter sich abbricht, hat fortan den Rücken frei. Der Sound bietet mit einzeln regulierbaren Musikstücken, Rückmeldungen und Effekten gehobenen Standard, was auch für den durchschaubaren Handhabungsmix aus Maus und Tastatur gilt.
Bleibt die Frage, ob der Markt noch ein grundsolides Echtzeitstrategical ohne neue Ideen braucht. Nun, zumindest bei der von jeher etwas (verkaufs-)stärkeren Konkurrenz wird man das gewiß schadenfroh bejahen. (rf)



Die zerstörbaren Brücken bringen ein neues taktisches Element ins Spiel



Die Iso-Grafik ist ansehnlich, aber nicht mehr ganz up to date

KKND 2
(Beam Software)

Endzeit in Echtzeit: Kaum neue Ideen, aber gut spielbar

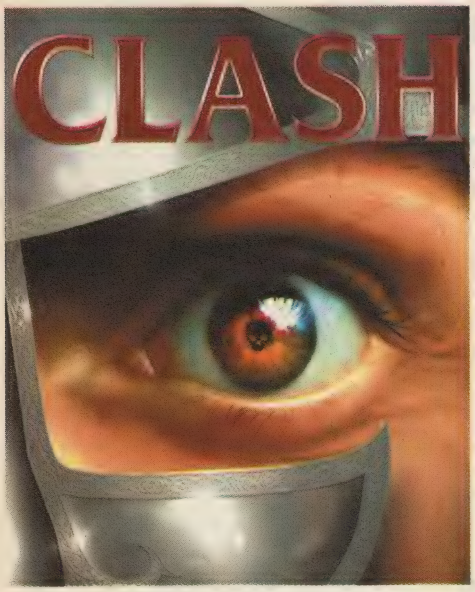
GRAFIK	*71%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*80%*



78%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 26 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Karte ab 2 MB RAM erforderlich
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Kontrahenten via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.beam.com



Auf Befehl von Software 2000 liefert Leryx Long Soft hier sommerlich leichte Strategenkost: gut verdauliche Rundenschlachten mit überschaubarem Tiefgang anstelle hektischer Echtzeitgefechte.



Mit jeder ausgebauten Burg steigt die technologische Entwicklungsstufe des Königreichs

Die je zehn Missionen der beiden unterschiedlich schweren Kampagnen im Fantasy-Reich Karkhan haben teils dieselben Ziele, spielen sich aber auf anderen Karten ab. Hinzu kommen 20 Einsätze für bis zu fünf Eroberer. Dabei kann das Quintett beliebig mit CPU-Gegnern aufgefüllt werden, denen man drei verschiedene Fähigkeitsgrade zuweist.

In der Regel wird man sich zunächst dem Ausbau seiner Burg widmen. Wichtig ist eine Produktionsstätte für die rund 30 mit der Zeit verfügbaren Einheiten: Bauern löhnen Steuern, lassen sich aber auch zum Erforschen der Karte einsetzen. Pioniere errichten neue Stützpunkte, Straßen und Brücken, heben Fallgruben aus oder gehen auf Schatzsuche. In der Schule wird die Truppe besser ausgebildet, Werkstatt nebst Schmiede sind Voraussetzung für Kavallerie und Artillerie. Ein Krankenhaus heilt schließlich Krieger und dämmt Seuchen ein.



Es darf immer nur eine Einheit produziert werden



Goldtransporte sind ein gefundenes Fressen für feindliche Wegelagerer

Günstiger Schnupperkurs für angehende Rundenstrategen

Hin und wieder stößt der Spieler auch auf Kultstätten, die zufällige Göttergaben wie z.B. Verstärkung für die maximal zehn Einheiten seiner Armee gewähren. Nicht minder nett ist die Möglichkeit, zu heiraten und Nachkommen zu zeugen. Die Königskinder stärken dann die Moral der kämpfenden Truppe, können aber auch gefangengenommen werden. In diesem Fall gibt's ein dickes Lösegeld oder Arbeit für den Scharfrichter.

Karten- sowie Kampfscreen machen trotz der teils animierten Landschaften und wechselnden Wetterverhältnisse nicht viel her – die gerenderten Burgen und Zwischensequenzen sind aber nett anzusehen. Der Sound aus mittelalterlichen Klängen, spärlichen Effekten sowie auf Dauer nerviger Sprachausgabe läßt sich optional abschalten. Auch die simple Maussteuerung verdient Lob, weniger die Schlichtheit des Spielkonzepts: Genrekonkurrenten wie „Heroes of Might & Magic 2" haben einfach mehr zu bieten. (st)



Die simpel gestrickten Kämpfe werden optional automatisch oder eigenhändig ausgefochten

Clash
(Leryx Long Soft/Software 2000)

Die kleine Rundenstrategie zum kleinen Preis

GRAFIK	*59%*
SOUND	*56%*
STEUERUNG	*69%*
MOTIVATION	*62%*



60%

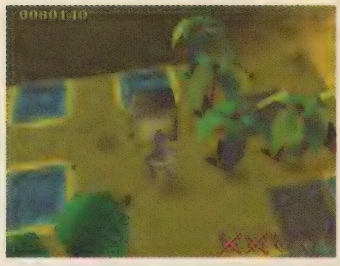
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen (Kampagne) bzw. 3 Stufen (Einzelmissionen)
Preis: ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P133 empfohlen) mit Win 95 – Gutschein für kostenlose DOS-Version liegt bei
SPEICHER:	16 MB RAM (24 MB empfohlen), 70 bis 140 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 5 Spieler nacheinander an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.software2000.de

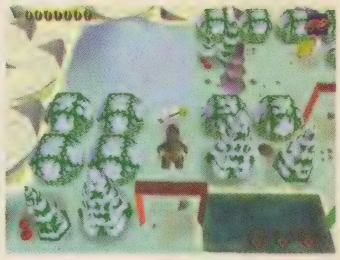
Tiny Trails



Auf Playstation und Co. sind sie Stammgäste, am PC eher die Ausnahme: putzige Cartoon-Charaktere in fordernden Knobeleien. In diese Marktlücke stößt das neue Game der Mülheimer Spieleschmiede Virtual X-Citement.









Jede der vier Welten umfaßt 15 Abschnitte



Optional zeigt die Kamera das Knobellabyrinth aus Heldensicht

Alte Zockergruftis erinnern sich gerne an nur unwesentlich jüngere Knobelklassiker wie „Chip's Challenge" oder „Sokoban" – und werden darüber staunen, wie gut Derartiges in aktuelle 3D-Grafik paßt: Lotsen Sie Whoofy den Wolf auf vorbestimmten Pfaden durch verzwickte Labyrinthe zum Ausgang, sammeln Sie ausreichend Häschen, und hüten Sie sich vor Gegnern und Gefahren!

In den Landschaften bilden Wälder, Hügel oder (nur in einer Richtung befahrbare) Rolltreppen natürliche Hindernisse, deren Umgehung etwas Köpfchen verlangt. Zweitens gilt es, durch geschicktes Timing den tödlichen Körperkontakt mit streunenden Vögeln, Pinguinen und anderen Feinden zu vermeiden. Drittens öffnet sich das Tor zum nächsten der insgesamt 60 Abschnitte eben erst, wenn eine vorbestimmte Anzahl versteckter Karnickel eingesackt ist. In der Praxis sind daher etwa Felsen aus dem Weg oder in einen Fluß zu schieben, um so eine Brücke zu bilden. Man muß verschiedenfarbige Schlüssel für die entsprechenden Türen finden und kommt am Wasser nur mit Rettungsreifen und auf Eis bloß mit Stollenschuhen voran – genau wie anno „Chip's Challenge".

Alte Ideen im neuen 3D-Gewand

Erstaunlich, wie sehr die alten Ideen im neuen 3D-Gewand immer noch zu fesseln vermögen. Dagegen verblassen die wenigen unfairen Augenblicke im Spieldesign. Zumal die Steuerung nur anfangs gewöhnungsbedürftig erscheint, denn bald schon erweisen sich Tastatur oder Joystick/Pad als gleichermaßen zuverlässige Navigatoren durch die bonbonbunte Farbenpracht. Zum Genuß der kariesfördernden Optik genügt übrigens ein „nackter" P133; mit Direct3D-Beschleuniger gibt's obendrein ein paar zusätzliche Grafik-FX wie transparentes Wasser.

Fazit: Eine nette 3D-Knobelei mit dezenten Musikstücken und Sounds, die Puzzle-Wölfen jedes Alters unterhaltsame Stunden vor dem Monitor verspricht. (rl)



Das komplexe Leveldesign verlangt nach Logik, Timing und Geschick

Pro & Kontra

- stimmiges Leveldesign
- ansprechende Grafik auch ohne 3D-Beschleuniger
- fairer Preis

- etwas steife Animationen
- Aufguß teils sehr alter Ideen

Tiny Trails
(Virtual X-Citement)

Retro-Knobelei in aktuellem 3D-Look

GRAFIK	*70%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*73%*



71%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick und Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.vxsoftware.com

JUDGE DREDD PINBALL

„PC-Flippersimulation, Auflösung bis 1024 x 768 Pixel, 8 bis 24 Bit Farbtiefe, vier Levels mit Geschicklichkeitsspielchen am Scoreboard, 3D-Draufsicht ohne Scrolling und CD-Soundtrack sucht ledigen Pinball Wizard mit P90 oder besser." So könnte die Kontaktanzeige für diese Silberkugelschleuder zum (mit Sylvester Stallone verfilmten) Comic-Helden lauten. Und wie jedes Inserat dieser Art würde es die Schwächen des Bewerbers zugunsten der Vorzüge dezent verschweigen.
Denn was sind schon vier Levels, wenn der Spieler stets auf einen einzigen (zugegeben, hübsch gerenderten und interessant aufgebauten) Tisch beschränkt bleibt? Noch dazu, wo die Ballphysik so ihre Tücken hat: Häufig scheint die Kugel am Tableau kleben zu bleiben. Nein, das Genre hat schönere Söhne zu bieten als diesen Futuro-Richter in der Budget-Robe.



Judge Dredd Pinball
(Pinball Games Ltd.)

Ein Flippertisch mit ungenauer Ballphysik

URTEIL: 52%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	60,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD

OF LIGHT AND DARKNESS: THE PROPHECY

Ein Auserwählter versucht, die zur Jahrtausendwende fällige Apokalypse doch noch abzuwenden: Das Spiel versetzt Sie in surreale Renderwelten, wo verdammte Seelen, wie die von Ivan dem Schrecklichen, der Rettung harren. Erlösung verspricht dabei das Aufsammeln von magischen Bällen, Teleportersymbolen und Artefakten, die dann in anderen Standbildern anzuwenden bzw. zu deponieren sind.
Das Esoterik-Adventure muß unter Zeitdruck absolviert werden („noch eine Minute bis zum Weltuntergang!") und bietet einen Übungsmodus. Hier kann man die einzelnen Abschnitte vor dem Ernstfall auswendiglernen. Daß die Methode noch weniger Spaß verspricht, als dieses krude Spiel ohnehin macht, ist klar. Schade um die opulente Grafik von Gil Bruvel und die druckvolle Musik, doch unserthalben kann diese Welt gerne untergehen.



Of Light and Darkness: The Prophecy
(Interplay)

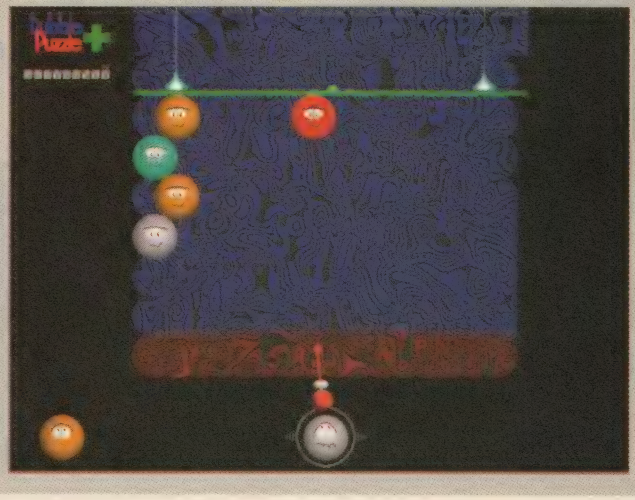
Esoterisches Renderabenteuer: schön anzusehen, öde zu spielen

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 75 MB auf der HD

BUBBLE PUZZLE PLUS

Der Packungstext nimmt kein Blatt vor den Mund: Dieses Game „für den kleinen Spielehunger zwischendurch" sei „so genial wie Tetris" und darüber hinaus noch „quicklebendig" – für schlappe 20 Steine ein echtes Sonderangebot, oder?
Okay, schießen wir also bunte Bälle per Mausklick in die Höhe, während sich die obere Spielfeldbegrenzung schrittweise absenkt. Sinn der Übung ist es, die Kuller mit zumindest zwei gleichfarbigen Brüdern zu verbinden, was das Gebilde platzen läßt. Die Seitenwände dürfen mit einbezogen werden, und wenn keine Kugeln mehr übrig sind, ist eine von 100 Aufgaben gelöst. Sollte ein Rundling dagegen zuvor die rote Zone im unteren Bildschirmdrittel berührt haben, heißt's Game Over. Das ist bald ebenso öde wie die Grafik; da vermag auch der Level-Editor nichts mehr zu retten.



Bubble Puzzle Plus
(Kelly-Data)

Eintönige Hektik-Knobelei

URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	20,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 12 MB auf der HD

SOLDIERS AT WAR

Europa, Zweiter Weltkrieg: Eine achtköpfige US-Kampfeinheit überfällt in 15 Missionen deutsche Einrichtungen wie eine V2-Raketenbasis, befreit Gefangene und räumt ganz allgemein den Weg für den D-Day frei. Die Soldaten dieses rundenweise ablaufenden Iso-Strategicals werden im Stil der „X-COM"-Serie individuell bewaffnet, dann geht es laufend, kriechend oder schießend durch die dreistufig zoombaren Schlachtfelder. Jede Aktion kostet Punkte, doch werden die Pixel-GIs mit wachsender Erfahrung immer firmer an ihren historischen Waffen.
Die Missionen sind spannend aufgebaut, die Präsentation ist hübsch, Editor und Multiplayermodus sorgen für anhaltende Motivation. Allerdings nur, wenn man sich grundsätzlich mit der etwas umständlichen Bedienung und der recht schwachen Gegnerintelligenz anfreunden kann.



Soldiers at War
(Random Games/SSI)

WWII-Rundenstrategie im Iso-Look

URTEIL:	**64%**
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 170 MB auf der HD

BEAST WARS – TRANSFORMERS

Irgendwo im (TV- und Spielzeug-)Universum der „Transformers": Maximals und Predators kämpfen um eine Energiequelle. Weil das begehrte Energon stark strahlt, wird die einheimische Fauna flugs mit robotischen Kampfmaschinen gekreuzt. Ergo darf sich der Spieler dieser 3D-Action nun jederzeit vom Kampfroboter in einen Gorilla, Dino oder eine ähnlich organische Bestie verwandeln. Damit ist er zwar seiner Fernwaffen (Raketen, Strahler usw.) beraubt, braucht sich im Nahkampf aber nicht mehr um die destruktiven Folgen der Strahlung zu sorgen.
Insgesamt 24 trotz 3Dfx-Unterstützung häßliche Außenwelten dienen als Arenen, zwölf auf jeder Seite. Weil auch die unpräzise Steuerung den Spaß am simplen Ballern und Sammeln (Power-ups) verleidet, kann selbst der Multiplayermodus das Game nicht retten – wer will hier schon mitmachen?



Beast Wars – Transformers
(Hasbro Interactive)

3D-Action mit TV-Lizenz

URTEIL:	**39%**
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 60 MB auf der HD

SPEC OPS: RANGER ASSAULT

Hinter den feindlichen Linien: Zwei Elitekämpfer schlagen sich in 16 Einsätzen durch fünf Krisengebiete mit jeweils eigenem Grafikset. Das Ganze ist ein 3D-Shooter vor militärischem Hintergrund, es müssen also Geiseln befreit und Gegner vernichtet werden. Doch ist das Konzept nicht unoriginell. Einer der Ranger wird nämlich im Stil von „Tomb Raider" direkt, der andere von der CPU gesteuert. Dabei darf und muß ständig zwischen den beiden Kämpen umgeschaltet werden. Auch ihre Funktion (MG- oder Scharfschütze, Grenadier, Späher) und vorgegebene Bewaffnung wechselt mit jeder Mission.
Die 3D-beschleunigte Polygongrafik ist schnell, Beleuchtungseffekte adeln die Tag- und Nachtszenarien. Dennoch verzichten wir auf eine Benotung: Da in Spec Ops eindeutig auf Menschen geschossen wird, ist eine baldige Indizierung nicht unwahrscheinlich.



Spec Ops: Ranger Assault
(Zombie/BMG)

3D-Shooter im militärischen Tarndreß

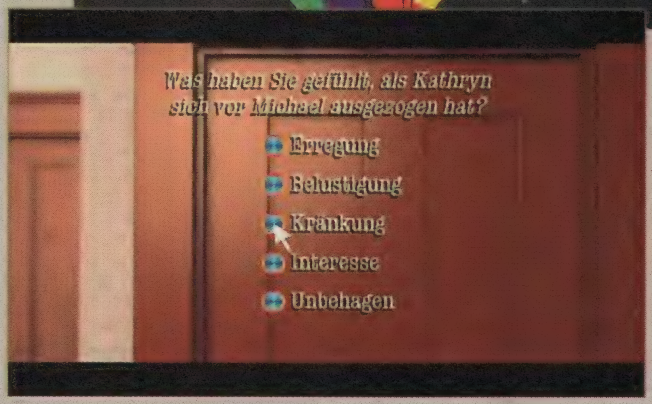
URTEIL:	**?**
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P166 mit Win 95, 16 MB RAM und 60 MB auf der HD

DIE VERSUCHUNG



Ein „Movie Adventure" mit dem Charaktermimen John Hurt? Warum nicht: Erste CD-ROM von vieren eingelegt, ein Video startet. Okay, jetzt das Spiel. Nö, erst noch ein Video. Und noch eins. Nach rund 15 Minuten richtet Mr. Hurt in der Rolle des Psychiaters Dr. Turner endlich das Wort an mich und fordert meine Mitwirkung ein – ha, können vor lachen...

Als wir das Spiel vor exakt einem Jahr unter dem Originaltitel „Tender Loving Care" erstmals vorgestellt haben, war von einem zeitgleich produzierten Film die Rede. Warum den niemand kennt, erklärt sich aus der klischeehaften und verworrenen Story um das junge, reiche und schöne Ehepaar Overton, den Tod ihrer Tochter und die titelgebende Versuchung durch eine attraktive Therapeutin. Vor dem Computer werden Sie nun am Ende jeder der 16 selbständig ablaufenden Spielfilmsequenzen von Dr. Turner nach Ihrer Einschätzung der Geschehnisse gefragt: Steht man den Reizen der Therapeutin Kathryn (zu sehen in einer Nackszene) beispielsweise eher prüde oder geil gegenüber? Nur wer sich als Spanner outet, bekommt dann mehr nackte Tatsachen zu Gesicht.



Zwischen diesen Psychotests darf sich der Spieler per Maus von einer mäßig gerenderten Lokation zur nächsten klicken, um Schränke und Taschen zu durchsuchen. Beim Lesen von Tagebüchern und E-Mails wird dabei schnell klar, daß nicht nur Kathryn etwas zu verbergen hat. Geheimnisse, die in sieben unterschiedlichen Endsequenzen gipfeln. Das größte Geheimnis scheint mir jedoch, wie ein Konkurrenzmagazin diese trotz deutscher Sprachausgabe und professioneller Schauspieler sehr widerstehliche Versuchung mit 81Prozentpunkten adeln konnte – und dabei selbst zugibt, daß Interaktion hier nur in therapeutisch wertlosen Dosen offeriert wird.



Die Versuchung
(Aftermath Media/Funsoft)

Fader Psychotest, als Spiel-Film getarnt

URTEIL:	**27%**
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	99,95 DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P60 mit Win 95, 8 MB RAM und 5 MB auf der HD; DVD-Version erhältlich

FIREWALL

In ferner Zukunft tobt auf der Erde mal wieder Krieg, was Echtzeitstrategen die Gelegenheit gibt, ihr Geschick auf Seiten der Alpha-Ranger oder X-Rebells zu beweisen. Wie gewohnt, haben die insgesamt 30 Missionen meist die Vernichtung aller Feinde zum Ziel – der Weg dorthin führt über die Eroberung strategisch wichtiger Gebäude bzw. den Schutz spezieller „VIP-Einheiten". Ungewohnt ist, daß ein Aufbauteil fehlt: Sämtliche Produktionsstätten sind vorgegeben, zwecks Expansion müssen feindliche Anlagen übernommen werden. Die Maussteuerung folgt dann wieder klassischen Point & Klick-Mustern und ermöglicht die Zusammenfassung von Truppen im Zugrahmen. Es gibt verschiedene und bis zur Erkundung abgedunkelte Terrains, deren Beschaffenheit auch das Vorankommen der Armeen beeinflußt. Diese hinterlassen in sandigen Gebieten sogar ihre Spuren, dennoch wirkt die Iso-Grafik ziemlich altbacken. Daß die KI der Computergegner ausreicht, um etwa gefährdeten Kameraden zu Hilfe zu eilen, kann dieses Fließbandprodukt angesichts fehlender Multiplayer-Optionen auch nicht mehr vor dem Sturz in die Bedeutungslosigkeit retten. (mt)



Firewall
(Ari Games)

Echtzeitstrategie für Preisbewußte

URTEIL:	**39%**
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	49,95 DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 154 MB auf der HD

Test the Best.

ÜBER 60% SPAREN!







Die nächsten 3 Ausgaben für nur 10,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!**
- **Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!**
- **Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!**
- **Für nur 10,– DM statt der regulären 25,50 DM!**
- **Coupon ausfüllen und einsenden an: Joker Verlag • Aboverwaltung Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 10,– statt DM 25,50 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 15,50. Ich zahle per **Vorauskasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 87,– DM (Ausland 95,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 6/97 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%
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 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
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%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
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%
Bug Too!	6/97	Action	69%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
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%
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 Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
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 Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
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%
Droiyan	5/98	Genre-Mix	76%

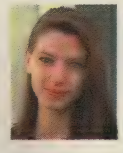
Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
Erachacha	10/97	Action	55%
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-15	6/98	Simulation	75%
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%
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Impact	6/98	Action	42%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Formula Karts	8/97	Sport	70%
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
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-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
Helicops	6/97	Action	61%
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%**
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
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%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Iron & Blood	6/97	Action	59%
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%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3			
Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
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%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Machine Hunter	9/97	Action	60%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mäx!	11/97	Action	60%
Meat Puppet	9/97	Action	53%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Mind Grind	7/97	Strategie	27%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Morgana	7/97	Multimedia	59%
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
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%
Need for Speed II	6/97	Sport	74%
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%
Outwars	6/98	Action	79%
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%
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%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
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%
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%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
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%
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%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%

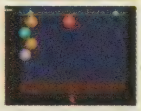
Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Speedster	7/97	Sport	45%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
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%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
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%
Tex Murphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The Intruder	8/97	Action	49%
The Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	**87%**
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
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%
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 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%**
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%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA







TINY TRAILS
BUBBLE PUZZLE PLUS

JACK



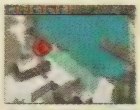




X-COM INTERCEPTOR
BEAST WARS

JÖRG





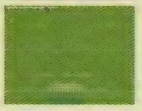


COMMANDOS
FIREWALL

MARKUS





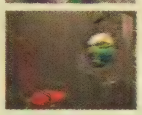


VIRTUAL ON
SENSIBLE SOCCER WM ED.

MICHAEL





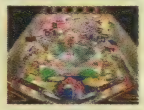


XENOCRACY
OF LIGHT AND DARKNESS

RICHY







UNREAL
JUDGE DREDD PINBALL

STEFFEN



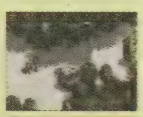


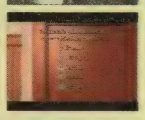


FRANKREICH '98
SUPER MATCH SOCCER

TRILLE







COMMANDOS
DIE VERSUCHUNG

Sie kennen die Regeln, wir sowieso. Also können wir uns kurz fassen: Um an der monatlichen Verlosung dreier schicker PC-Spiele teilzunehmen, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen an unsere Adresse. Aktuelle Nennungen werden bevorzugt, indizierte Games nicht berücksichtigt und noch nicht erschienene Titel von vornherein disqualifiziert. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dabei völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen Voraussetzung für eine Siegchance.

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

Die Gewinne

Europress Total HEAVEN



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

LESERCHARTS



1. (2) AGE OF EMPIRES

2. (5) DIE SIEDLER 2
3. (–) ANNO 1602
4. (1) TOMB RAIDER 2
5. (6) MONKEY ISLAND 3
6. (16) DUNGEON KEEPER
7. (12) JEDI KNIGHT
8. (3) COMMAND & CONQUER 2
9. (18) LANDS OF LORE 2
10. (9) CIVILIZATION 2
11. (13) GRAND THEFT AUTO
12. (10) BLADE RUNNER
13. (–) INCUBATION
14. (8) WING COMMANDER 5
15. (4) FIFA 98
16. (15) WARCRAFT 2
17. (11) DIABLO
18. (7) ANSTOSS 2
19. (–) THEME HOSPITAL
20. (–) WORMS

VERKAUFSCHARTS



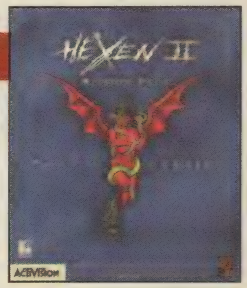
1. (7) ANNO 1602

2. (–) STARCRAFT
3. (5) BATTLEZONE
4. (4) MYSTERIES OF THE SITH
5. (2) ANSTOSS 2: VERLÄNGERUNG
6. (–) AGE OF EMPIRES
7. (–) FALLOUT
8. (–) HEXEN 2 MISSION PACK
9. (6) GRAND THEFT AUTO
10. (–) FORMEL 1 '97
11. (–) RED BARON 2
12. (–) PANDEMONIUM 2
13. (–) LORDS OF MAGIC
14. (3) TOMB RAIDER 2
15. (–) M1 TANK PLATOON 2
16. (16) WING COMMANDER 5
17. (18) MONKEY ISLAND 3
18. (13) YOU DON'T KNOW JACK
19. (8) GOLD GAMES 2
20. (–) AOE: NEUE EPOCHEN

UPDATE SERVICE

Qualität statt Quantität lautet diesmal das Motto: Aus den Tiefen des gefürchteten Sommerlochs konnten wir ein paar echte Schätzchen unter den Add-ons, Compilations, Schnäppchen und Neuauflagen ans Tageslicht holen.

ADD-ONS



Hexen 2 Mission Pack

Mit „Portal of Praevus" bietet Activision nun das **erste offizielle Add-on zu Raven Softwares 3D-Shooter** an. Allzu viele Innovationen darf man für die geforderten **39,95 DM** allerdings nicht erwarten: In Burggewölben und tibetanischen Tempelanlagen sind gerade mal **15 neue Missionen** zu absolvieren. Dabei können Sie den zwei bisher nicht gekannten Monsterarten nun auch in der Rolle der Demoness mit Magie kommen.



FS '98 Cockpit Collection

Gegen eine Startgebühr von **49,95 DM** stellt Ari Data passionierten Piloten **zehn neue Cockpit-Panels für Microsofts Flight Simulator '98** zur Verfügung. Die fotorealistisch dargestellten Instrumente von Boeing 747, Airbus A320, DC9 etc. wurden zudem um vollkommen neu programmierte Funktionen erweitert. Dazu zählen u.a. authentische Autopiloten oder Radarhöhenmesser im „Tape-Style". Neben diesen im Hauptprogramm nicht enthaltenen Extras, gibt es noch ein Upgrade für den FSCOM 4.0, um via Flight Management System selbst erstellte Flugrouten ideal abfliegen zu können. Ein Progi zur Verwaltung der Panels und ein dickes Handbuch gehören ebenfalls zum Lieferumfang.

BUDGET



Preiswerte Pfefferkörner

Novitas erweitert die Reihe „Green Pepper Best Entertainment" um vier komplett deutsche Titel von Electronic Arts. Jeweils nur **19,95 DM** sind da für **FIFA Soccer '96 (90%)** und Bullfrogs fliegende Teppiche aus **Magic Carpet 2 (86%)** zu berappen. Und das spannend-düstere Abenteuer **Noctropolis (79%)** sowie Bullfrogs rasante Gleiterhatz **Hi-Octane (77%)** kosten gar bloß **9,95 DM** pro Scheibe.

Klassisches von Blue Byte

Auch die Classic-Line von Blue Byte hat zwei Neuzugänge zu vermelden: Für nur noch **29,95 DM** stehen jetzt das Rundenstrategical **Battle Isle 3 (73%)** und das Rollenspiel **Albion (89%)** in den Händlerregalen.

COMPILATIONS



The Best of MicroProse Strategy

Der **89,95 DM** teure Dreierpack von MicroProse verspricht eine geballte Ladung Strategie mit der rundenbasierten Alienhatz **X-Com: Apocalypse (85%)**, Sid Meiers Klassiker **Civilization 2 (88%)** sowie der Sammelkarten-Versoftung **Magic: Die Zusammenkunft (75%)**.

ÜBERARBEITETES



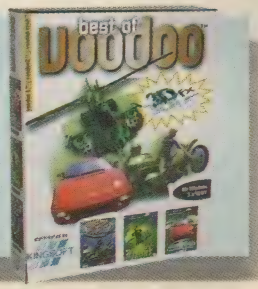
Seven Kingdoms Ancient Adversaries

Das Echtzeitstrategical „Seven Kingdoms" von Interactive Magic konnte im Dezember immerhin satte 85 Prozentpunkte und einen Joker-Hit einheimsen. Verbesserungsvorschläge seitens der Fans hat man nun in der **Neuauflage** mit dem Untertitel Ancient Adversaries verwirklicht – nachzuprüfen für **89,– DM**.

- 1 neues Terrainset
- 3 neue Völker: Zulus, Ägypter und Mughul
- je 3 neue Kapitole der Macht bzw. Überwesen
- 1 neue Waffengattung
- über 30 Szenarien

Siehe auch Replay-CD

TOP TIP: Best of Voodoo



Ein recht aktuelles Spieletrio von Electronic Arts hält Kingsoft ab sofort für Besitzer von 3Dfx-Turbos mit **69,– DM** im Tank bereit: Mit **Need for Speed 2 SE** geht es hinter dem Steuer von elf Edelkarossen ins Rennen, während Biker auf ebenso schwere wie temporeiche **Moto Racer (83%)** steigen. Und flinke Ballerfinger kommen bei **Nuclear Strike**, dem fünften Teil der kultigen Iso-Shooter-Serie, auf ihre Kosten. Alle drei Titel sind übrigens auch ohne 3D-Beschleuniger spielbar.

Inserenten-verzeichnis

1 & 1 Direkt	**20,21**
Produktinfo	015
Acclaim	**7**
Produktinfo	012
Activision	**75**
Produktinfo	016
Bastei Verlag	**13**
Produktinfo	004
BMM	**27**
Produktinfo	006
BMS	**17**
Produktinfo	017
CDV Software	**49**
Produktinfo	014
CompuServe	**67**
Produktinfo	008
Elsa	**135**
Produktinfo	002
Game It	**103**
Produktinfo	011
Gamesmania	**111**
Produktinfo	046
Joker Verlag	**34,37, 83,97,113**
Magic Line	**123**
Produktinfo	005
MicroProse	**2,23,71**
Produktinfo	001,010,013
MVG	**85**
Produktinfo	047
Okay Soft	**43**
Produktinfo	007
Psygnosis	**59**
Produktinfo	009
Software 2000	**136**
Produktinfo	003

Produktinfo 011

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 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 16.4.98 *= noch nicht verfügbar am 16.4.
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 Juni:
Forsaken
74,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	69,99
Age of Empire	79,99
Blade Runner	77,99
Die by the Sword	64,99
F1 Racing	69,99
Incoming	79,99
Jedi Knights	74,99
Monopoly WM-Edition	64,99
Red Baron 2	62,99
Starcraft	79,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,99
3 Skulls of the Toltecs	29,99
7th Legion	27,99
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
Aces of the Deep	19,99
AH 64 Longbow Classic	29,99
Airlines	19,99
Air Warrior 2	24,99
Albion Classic	24,99
American Civil War	17,99
Ancient Empires	19,99 N
Anstoss1&World Cup Ed.	22,99
ATF Classic	29,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	24,99
Beasts & Bumpkins*	29,99
Bling	29,99
Bleifuss 1	22,99
Bundesliga Man. Hatt	29,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chasm	14,99 P
Chewy	24,99
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	17,99
Crusade	16,99
Cyberstorm	9,99
D-Info 97	29,99
Darklight Classic	29,99
Dark Universe	19,99
Dark Reign	27,99
Das Amt	19,99
Das schwarze Auge 1-3je	9,99
Daley Thomson Zehnk.	17,99
Der Planet Total 1+2	24,99
Der Reeder	19,99
Descent 2	24,99
Destiny	17,99
Destruction Derby	24,99
Destruction Derby 2	27,99
Die Fugger 2	16,99
Die Hanse	27,99
Die Pirateninsel	24,99
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rally	22,99
Discworld	24,99
Down in the Dumps	19,99
DSF Baseball	22,99
Dune	17,99
Earthworm Jim 2+1	27,99
Eishockey Manager	16,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
F 14 Fleet Defender	12,99
F 16 Fighting Falcon	27,99
Fallen Haven	27,99
Fatal Racing	22,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	16,99
Flight of the Amazon Q	16,99
Floyd*	29,99 N
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Goal	12,99
Harpoon Classic 97	22,99
Hattrick Classic	29,99
Hexagon Kartell	29,99
Hexen 2	27,99
Hi Octane	9,99
Hind + Apache Longb.*	27,99
History Line Classic	17,99
Holiday Island	24,99
Holmes II Classic	29,99
Hugo 3	27,99
Indiana Jones 3+4	22,99
Imperium Galactica	26,99
Interstate 76	29,99
Jack Orlando	9,99
Jurassic War	29,99
KKND Classic	29,99
King's Quest 7	19,99
Kiss 'n Kill	24,99
Koala Lumpur	22,99
Korea Classic	29,99
Kyrandia 2	17,99
Lands of Lore	16,99
Last Dynasty	19,99
Last Express	22,99
Lighthouse	19,99
Lost Eden	19,99
Lucky Luke	27,99
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	22,99
Magic Carpet 2	16,99
Man of War*	24,99
Manic Karts	12,99
Master of Orion 2	29,99
MAX	29,99
MDK	29,99
Mechwarrior 2	24,99
Monty Pyton: Waste of	19,99
Need 4 Speed SE *	29,99
NHL Hockey 97*	29,99
Nihilist	9,99
Nine-The last Resort	19,99 N
Noctropolis	9,99
Othello	19,99
Outpost 1.5	19,99
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	12,99
POD	26,99
POD Miss. Back to Hell	19,99
Police Quest SWAT	29,99
Prince of Persia 1+2	22,99
Privateer 2: Darkening	24,99
Pro Pinball: The Web	19,99
Project Paradise	17,99
Puzzle Bobble Classic	19,99
Pyst	14,99
Rail Road Tycoon Deluxe	24,99
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 2	26,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Rendezvous im Weltr.	19,99 N
Road Rash Classic	29,99
Sean Dundee	24,99
Sensible Golf	17,99
Sens. World of Soccer	19,99
Seven Years War	27,99
Shanghai Great Mom.	24,99
Sim City Classic	29,99
Sim Isle Classic	29,99
Sim Tower Classic	29,99
Simon 1+2	24,99
S.P.Q.R. Classic	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99
Star Warped	14,99
Star Wars Collection	19,99
Steel Panthers	24,99
Steel Panthers 2	24,99
Stonekeep	24,99
Street Racer	24,99
Sub Culture	29,99
Subwar 2050	12,99
Super EF 2000	29,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Teamchef	19,99
The Dig	29,99
Thunderhawk 2	19,99
Tie Fighter	29,99
The Ultimate Mix	29,99
Tilt	19,99
Time Commando Classic	29,99
Toonstruck	19,99
Top Gun (USK 12)	24,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	29,99
Tunnel B1	19,99
UEFA 96/97	19,99
Ultima 8 Classic	29,99
US Navy Fighters 97 Cl.	29,99
Vermeer	24,99
Vollgas	22,99
War in the Gulf	9,99
Warcraft	24,99
Warcraft 2	24,99
Wetlands	19,99
Wing Commander 4	29,99
Woodruff	19,99
Worms	24,99
X-Com:Terror f.t.Deep	24,99
X-Wing + Mission	22,99
2 + Expansion Set	29,99
Zeppelin	9,99

CD ROM

3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra: verg. Kont.	44,99
3rd Millenium Win95	74,99
Abe's Odysee	74,99
Abenteuer Afrika	49,99
Actua Soccer 2	64,99
Addiction Pinball	42,99
Adrenix*	74,99
Age of Empire	79,99
Age of Empire Mission	24,99
Age of E.german.Offen.	24,99N
AH 64D Longbow 2	74,99
Air Warrior 3	74,99
Airline Tycoon*	69,99
Akte Europa	32,99
Alien Earth*	64,99
Anno 1602	69,99
Anstoss 2	64,99
Anstoss 2: Data	24,99
Apache*	74,99
Apache Longbow	39,99
Apollo 18: Moon Miss.	74,99
Army Men*	69,99
Armored Fist 2	69,99
Armour Command*	69,99
Asterix & Obelix	49,99
Atlantis	74,99
Atomic Bomberman	54,99
Autobahn Raser	49,99 N
Balls of Steel	69,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	69,99
Battle Zone	69,99
Battlespire*	69,99
Beasts & Bumkins Cl. *	29,99
Beast Wars	69,99
Betrayal in Antara	79,99
Bling 2*	69,99
Blitzright	64,99
Black Dahlia*	69,99
Blade Runner	77,99
Bleifuss 2	49,99
Bleifuss 2 Rallye	42,99
Bleifuss Fun	34,99
Börsenfieber*	69,99
Brahma Force*	89,99
Broadside*	69,99
Bundesliga M. Win95*	59,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Bust a Move 2	54,99
Caesar-Schlachten d.A.	69,99
Caesar 2	34,99
Capitalism plus	69,99
Carmag. Max (USK12)	64,99
Cart Precision Racing	84,99
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2*	62,99
Civilisation 2000	34,99
Civ 2: Conflicts	24,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Claw*	34,99
Clash*	44,99
Close Combat 2	79,99
Club Manager 97/98	44,99
Comanche 3.0	69,99
Combat Chess	59,99
C & C 1 + Civ 2	69,99
C & C 1	79,99
C & C 2	79,99
C & C 2 + Data 1+2	89,99
C & C 1 oder 2 Data je	24,99
C & C Trackball	79,99
Command Aces o tDeep	39,99
Conquest Earth	59,99
Constructor	69,99
Creatures	34,99
Crime Killer*	64,99
Croc	79,99
Daikatana*	77,99 N
Dark Colony	42,99 P
Dark Colony Mission	19,99
Dark C.-Kriegd.Planeten	24,99
Dark Earth	59,99
Dark Hermetic Order*	69,99
Dark R.-Dark Rule Level	22,99
Dark Reign Mission	34,99
Das schwarze Auge 1-3	34,99
Dawn of War*	69,99
Deadlock: Shrine Wars*	79,99
Deathtrap Dungeon*	79,99
Demonworld	64,99
Der Industrieg. Sp.Ed*	59,99
Der Industrieg.-Exp.Set	29,99
Der Planet Gold*	34,99 N
Descent 1+2	42,99
Descent Freespace*	74,99
Diablo	49,99
Diablo: Hellfire	34,99
Diablo + Hellfire	74,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Diablo Level Master	39,99
Die by the Sword	64,99
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	32,99
+ Compilation	79,99
+ Napoleon in Rußland	32,99
+ Prelude to Waterloo	32,99
Die Siedler 2 Gold	39,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Siedl 2: Extrem	19,99
Siedl 2: Die Besiedlung	24,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker*	69,99
Discworld 2	37,99
Dodgem Arena*	69,99
Dragon Lore 2	34,99
Duckman*	54,99
Dune 2000*	69,99
Dungeon Keeper Gold	69,99
Dungeon K.-Evil Keeper	22,99
Deeper Dungeons	29,99
DSF Football*	47,99 N
DSF Fußballmanager	37,99 N
DSF Ski Racing	44,99
Earth 2140	34,99
Earth 2140 Mission je	19,99
Earth 2140 Gold Pack*	34,99
Eastern Front	74,99
Emergency*	74,99
Encharta 97 Enzyklop.	**169,99**
Encharta Weltatlas	**129,99**
Elder Scrolls:Red Guard*	69,99
Enemy Zero*	59,99
Esoteria*	74,99
Evolution*	59,99
Extreme Assault	34,99
F 1 Manager Profession.	64,99
F1 Racing	69,99
F 15 (Jane's)	79,99
F 16 Aggressor	69,99
F 22 Raptor	69,99
F22 Red Sea Ops	29,99
F22/Comanche 3.0*	69,99
F-22 Hornet	74,99
F/A-18 Korea	74,99
Falcon 4.0*	69,99
Fallout	**59,99**
FIFA Soccer 97	59,99
FIFA Soccer 98	69,99
Fighter's Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7*	77,99 N
Final Impact*	37,99
Flugsim's	
Flight Unlimited Classic	29,99
Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot*	79,99
FS 98	99,99
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Flying Saucer	64,99
Formel 1 97	79,99
Formel 1 Manager 96	44,99
Forsaken	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM*	39,99 P
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Frogger Win95	69,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Galax Empires*	37,99
Game, Net & Match*	29,99
Games Cheats 2	24,99
G-Police	84,99
Gex 3D*	84,99
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix 500 Cc*	69,99
Grand Theft Auto	59,99
H.E.D.Z. Win95*	69,99
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,99
Hardball 6*	74,99 P
Hattrick Wins*	77,99
Have a N.I.C.E. Day	54,99
Have a N.I.C.E Day 2*	69,99
Heart of Darkness*	59,99 N
Heavy Gear	44,99
Hercules	64,99
Heroes of M&M 2	37,99
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	29,99
Herrscher der Meere	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Hexen2:Hexmaker Add	29,99
Hexplore*	69,99
Hugo 4	37,99
Hugo 5	59,99
Hugo 6	59,99
IF-22	74,99
IF-22 - Persischer Golf	24,99
IF 22 Raptor*	59,99
IF A-18E Carr.	74,99
Incoming	79,99
Incubation	69,99
Incubation Mission	29,99
Internat. Football 98*	64,99 N
Int. Rallye Champions.	64,99
Interstate 76 Nitro .	42,99
iPanzer 44	69,99
Jagged Alliance: Deadly	69,99
Jagged Alliance 2 a.A.	
James Bond	59,99
Jazz Jack Rabbit 2+1*	59,99
Jedi Knights	74,99
Jedi K.Mysteries of t. S.	34,99
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden 98	74,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

John Sinclair*	69,99
Joint Strike Fighter	79,99
Judgement Force*	79,99
KKND 2 - Krossfire*	59,99
KKND Extreme	54,99
KKND Mission*	59,99
Lands of Lore 2	69,99
Last Bronx	69,99
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,99
Leisure S. Larry 7	34,99 P
Leviatan	74,99
Liberation Day	74,99
Little Big Adventure 2	74,99
Lode Runner*	69,99 N
Lords of Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	66,99
Lost Vikings 2	29,99
M1 Tank Platoon 2	69,99
Magic - die Zusammenk.	57,99
hierzu: Spells of	34,99
Magic - Duel of Planes.	69,99
Mass Destruction	59,99
Mastermind	34,99
Match Days*	59,99
Maximum Force*	79,99
MAX 2*	74,99
Mechcommander*	64,99 N
Men in Black	47,99 P
Metalizer	54,99
MIA Win95*	69,99
Micro Machines 3*	64,99
Midway's ArcadeG.Hits2	64,99
Might & Magic 6*	69,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	79,99
Monopoly	54,99
Monopoly Star Wars	69,99
Monopoly WM Edition	**64,99**
Monster Truck M.2*	84,99 P
Monty Python 3	69,99
Monty Meaning of Life	64,99
Moto Racer	69,99
Motorhead	74,99 N
Motor Mash*	49,99
Moving Puzzles je	19,99
Myth-The Fallen Lords	79,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	69,99
Mystery Island*	59,99
Nascar Racing 2	34,99
NBA Action 98	49,99
NBA Hangtime Win95	69,99
NBA Live 97	59,99
NBA Live 98	74,99
Need 4 Sp.2 SE.Class.*	29,99
Net Accelerator	**54,99**
NHL 97 Classic*	29,99
NHL 98	74,99
NHL Powerp Hockey 98	69,99
Nuclear Strike	64,99
Obsidian	59,99
One*	84,99
Outlaws	69,99
Outpost 2	69,99
Outwars*	79,99
Overboard	69,99
Pandemonium 1 + 2 je	24,99
Panzer Commander*	74,99 N
Panzer General 3D nV	69,99
Pax Imperia	69,99
PC Games Cheats 2	24,99
PC Games Trivia	24,99
Peron*	34,99 N
Perry Rhodan	69,99
dazu-Brücke i.d.Unendl.	*49,99
PFA Soccer Manager*	64,99 P
Phantasmagoria 1	44,99 P
Pharaos	64,99
Pilgrim	69,99
Piraten	54,99
Plane Crazy	69,99 P
Police Quest Swat 2*	69,99 P
Populus - The 3rd*	79,99
Post Grand Prix 98*	57,99
Powerboat Racing	74,99
Pool 3D	52,99
Queen: The Eye	79,99
Raymans	34,99
Rayman's World	44,99
Reah*	74,99
Rebel Moon Rising	69,99
Rebellion e	69,99
Red Baron 2	62,99
Redline*	74,99 P
Red Line Racer	69,99
Resident Evil	69,99 N
Revenge of the Toys*	37,99 N
Riddle of M.Lu+Orionb.	32,99
Risiko Win95	54,99
Rising Lands	69,99
Road Rash 3D*	79,99
Robo Rumble*	49,99
Rückkehr nach Krondor*	64,99
San Fransisco Rush*	69,99
Schleichfahrt	39,99
SEGA Rallye	69,99
SEGA Touring Car	54,99
Semper Fi	69,99 :
Sensible Soccer 2000*	79,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Sensible S. Worldcup*	74,99
Seven Kingdoms	74,99
Shadow Master*	64,99
Shadow of Empire	69,99
Shanghai Dynasty	39,99
Sid Meyer's Gettysburg	74,99
Sign of the Sun	69,99
Silent Hunter	37,99
Sim. Commanders Ed.	79,99
Sim City 3000*	89,99 P
Sin*	69,99
Soldiers at War*	74,99 N
Snowracer 98*	59,99
Sonic 3D	49,99
Star Craft	79,99
Star Fleet Academy	69,99
Star Trek Pinball	44,99
Enzyklopädie englisch	79,99
Generations	37,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Wars Triology	39,99
Star Wars: Yoda Stories	69,99 N
Starship Titanic	69,99 N
Steel Panther 3	79,99
Streetfighter Alpha*	54,99
Streetfighter: The Movie*	69,99
Streets of Sim City	79,99
Super Match Soccer*	64,99
Swing	34,99
Synfactor*	37,99 N
Syyrah-Warp Hunter	34,99
Tenth Planet*	69,99
Test Drive 4	79,99
TFX 3 (F 22 ADF)	74,99
The Reap	59,99
Theme Hospital	74,99
Tides of War*	69,99
Titanic	32,99
TOCA Touring Car	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	74,99
Tonca Notruf*	42,99
Total Annihiliation	74,99
Total Annih. Add-On*	29,99
Triple Play*	79,99
Turok	64,99
Ubik	74,99
Ultima Collection e.	79,99
Ultimate Race Pro	57,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99
Unreal*	74,99
Uprising	69,99
USCF Chess	39,99
Virtua Fighter 2	69,99
Virtual Pool 2	69,99
V-Rally*	69,99
VR 3000*	69,99
War Box*	47,99
War Games*	79,99
War Inc.*	79,99 N
Warhammer 2	69,99
Warlords III	69,99
Warwind 2	69,99
Warbreeds	44,99
Wetrix*	34,99
WC Prophecy	57,99
Witchaven	54,99
Wizardry Gold	69,99
World League Soccer*	69,99 N
World Wide Soccer	69,99
Worms 2	69,99
X-Car *	74,99
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Com - Interceptor*	64,99 N
X-Files: Unrest. Access*	44,99
X-Files: The Game*	79,99
X-Men	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Xenogracy*	69,99
You don't know Jack	49,99
Zork-Grand Inquisitor	42,99

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,99
Aber Hallo 2*	34,99
Big 10 Simulation	39,99
Big 10 Strategie/Sport	39,99N
Big Box*	49,99
Blue Byte Collection	39,99
Bundesl. Man. 97 Pack a.A.	
Game Box 50 Spiele	29,99
Game Box 2 (50 Spiele)	29,99
Gold Games 2	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	49,99
Lucas Arts Air Combat	29,99
Lucas Arts Comic Adv.	29,99
Megagames Science F.	64,99
MegaBack 8	74,99
Power Pack 1	24,99
Power Pack 2	79,99
Role Play Game Comp.	59,99
Spieleslösung, Cheats	64,99
The Forgotten Realms	54,99
Value Pack 1	49,99
Westwood Compilation	34,99

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport	**109,99**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29,99**
Alfa Dread Joypad	**19,99**
Alfa Twin Box	24,99 P
Alfa Twin Box pro	34,99 N
Alfa Quad Box	39,99 P
Alfa Quad Box pro	49,99 N
Fanatec	
2 matic	29,99
4 matic	49,99
Aggressor Gameboard	64,99
Agg. Sport Gameboard	109,99
CAT Trackball	79,99
F 22 Twister Joystick	54,99
F 16 Hellfire	29,99
Fly & Drive Pedale	64,99
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,99
Programmator	59,99
Ralfye Lenkrad	119,99
C & S - Trackball	**79,99 N**
Dashboard	**119,99**
Dashb. + Constructor	**134,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Flight Stick	74,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	169,99
Force FX Feedback	**229,99**
Virtual Pilot	119,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Throttle	129,99
Throttle Pro	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	29,99
Gamepad Pro	49,99
Gamepad Pro+Chasm	64,99 N
Analog Pro	39,99
Blackhawk	79,99
Thunderbird	79,99
Firebird 2	109,99
Logitech	
Thunderpad	29,99
Wingman Light	47,99
WingMan extreme digital	84,99
Warrior	124,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Precision Pro	129,99
Pro	87,99
Force Feedback	249,99
Thrustmaster	
TM Formula 1 Lenkr.	119,99
TM Formula 2 Lenkr.	194,99
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,99

Soundkarten

SB 64 Value	169,99
Yam. Wavetable Upgr.	199,99
Guillemot Maxi Sound 64	449,99
dynamic 3D PnP+POD	219,99

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	444,99
Guillemot ohne Spiel	429,99
Creative Labs	449,99
Orchid Right. mit Spiel	509,99

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 · 06331/92941

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

87700 Memmingen:
Schwesterstr. 20 · 08331/47499

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497

Preisaktion!

Conquest Earth	59,99
Dark Earth	59,99
Trash It!	29,99

LARA-DOUBLES GESUCHT

http://www.tvtoday.de

Sie sehen aus wie Lara Croft aus „Tomb Raider"? Dann würde Sie jeder unserer (männlichen) Redakteure gerne kennenlernen! Alternativ könnten Sie aber auch am **Lara-Look-Alike-Contest** teilnehmen, den die Zeitschrift „TV Today" derzeit auf ihrer Webpage im Internet veranstaltet. Neben einigen wirklich verblüffend ähnlichen Porträts, zeigt die Auswahl der bisherigen Einsendungen, daß die Sache von den meisten Models (darunter auch Männer) mit einer erfrischenden Portion Humor angegangen wurde – ein Muß-Besuch für Fans!



VOLLVERSIONEN UMSONST

http://www.vollversion.de



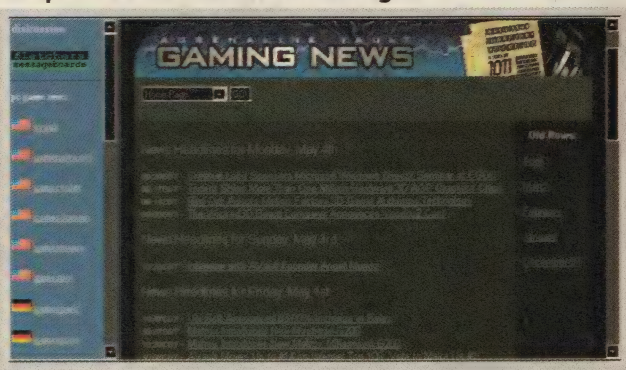
Die schlicht gestaltete Seite von Mediart-Software stellt **gratis lizenzierte Vollversionen zum Download** zur Verfügung – allerdings ist das Angebot noch im Aufbau begriffen und umfaßt vorläufig bloß drei Titel. Der interessanteste davon ist **Bureau Classic**, ein kompaktes Office-Paket aus simpler Textverarbeitung, Adreßverwaltung, Formulardruckerei usw. Zwar bietet die gerade mal 745 KB große Sammlung nicht die Funktionsvielfalt ähnlicher Produkte, aber dafür auch keine lästigen Sharewarehinweise. Und für einen kurzen Brief oder ein schnelles Fax ist damit bestens gesorgt.
Neben diesem Nützling sind derzeit noch ein **Terminplaner** und mit dem **Cybergotchi** ein virtuelles Haustier für die Festplatte erhältlich. Doch morgen kann es schon mehr sein, regelmäßige Besuche der Adresse mögen also durchaus lohnen.

Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Teils nützliche Software umsonst, vorläufig ist das Angebot aber noch mager

DIE SPIELE-DATENBANK

http://195.185.28.90/fletcher/gnh



Fletchers (private) Homepage bietet über eine praktische Framenavigation **Zugriff auf relevante Internetseiten zum Thema Computerspiele**. Aufgeteilt in englisch- und deutschsprachige Onlinemags, führt ein Klick in der links plazierten Navigationsleiste direkt zur News-Abteilung des entsprechenden Anbieters.
Die Ladezeiten halten sich in Grenzen, und die komfortable Bedienung machte die Seite auch in der Redaktion schnell zu einer beliebten Anlaufstelle in Sachen Neuigkeiten. Zumal sich Besucher auch in einem gut gemachten Forum über die jüngsten Entwicklungen austauschen können.

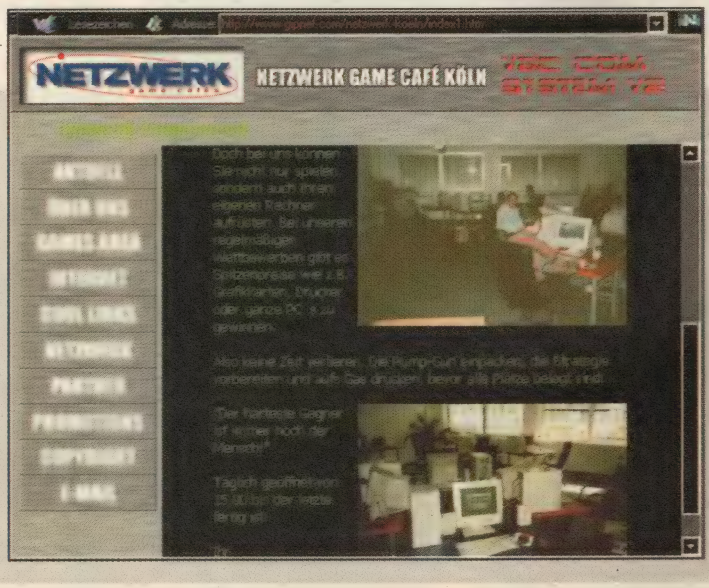
Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●●
Sprache: deutsch

Schneller Zugriff auf aktuelle Spieleinfos

ONLINE-GAMING IM CAFE

http://www.netzwerk-gamecafes.de

Internetcafés gibt es mittlerweile in nahezu jeder Stadt, doch die auf dieser Homepage vorgestellten sind etwas Besonderes: Die „Netzwerk Game Cafés" in Köln, Kassel, Wiesbaden, Frankfurt und Darmstadt verstehen sich nämlich als **Treffpunkte für Actionspieler**, die ihre Lieblingsgames im Netzwerk auf neuester Hardware zocken wollen!
Geboten werden diverse 3D-Shooter, Strategicals wie „Starcraft" und „Command & Conquer 2", das abenteuerliche „Diablo" sowie Tempomacher vom Schlage eines „F1" oder „Redline Racer". Die Spiele laufen auf 3Dfx-beschleunigten MMX 233 oder P2-Boliden, u.a. auch in Wettbewerben, wo es Soft- und Hardware zu gewinnen gibt. Die Stundenpreise erfährt man vor Ort oder durch Anruf, die Telefonnummern und Adressen auf dieser spartanisch gestalteten Page.



ALIENS ONLINE

http://www.gamestorm.com

Für Kesmais Ego-Shooter dient nicht der aktuelle Kinostreifen „Alien: Die Wiedergeburt", sondern James Camerons „Aliens" aus dem Jahre 1986 als Vorlage. Passend, bot Teil zwei der SF-Saga um die geifernden Killer aus dem All doch Action pur.

Wir erinnern uns: Jahre nach ihrer ersten Alien-Begegnung bricht Ellen Ripley alias Sigourney Weaver mit einer Handvoll Marines zur Rettungsaktion auf – man hatte auf dem alienverseuchten Gestirn inzwischen doch tatsächlich eine irdische Kolonie errichtet, mit der der Funkkontakt nun abgebrochen ist...
Für den Spieler ist vor dem Abflug ein mühseliger Download von satten 13 MB fällig. Mit der Startsoftware und den Programmdaten auf der Festplatte dürfen Sie sich beim Gamestorm-Server anmelden, wozu trotz Gratismonat eine Kreditkartennummer über das Netz geschickt werden muß. Ist das Konto dann per Namenseintrag und Paßwort gesichert, stehen die Steuerung (Maus oder frei belegbare Tastatur) sowie die Beschallung (Effekte und/oder Musik) zur Disposition, außerdem muß man sich für eine Seite entscheiden: Entweder Sie greifen zu Bewegungsmelder, MG und Flammenwerfer, um als Soldat, Techniker oder Sanitäter das Aliennest auszuräuchern, oder Sie gehen als außerirdischer Face-Hugger bzw. Drohne in die Verteidigung. Die kampfstarke Alienkönigin darf nur mimen, wer bereits genügend Punkte erspielt hat.

Freie Jobwahl: Werden Sie Marine oder Alien!

Wer sich zum Militär berufen fühlt, kann sein Alter ego noch individuell einkleiden und mit einem von zwölf Gesichtern versehen, ehe er sich in die zehn Kampfgebiete wagt. Auch spielerisch ergeben sich aus der Wahl der Identifikationsfigur Unterschiede im Raumschiff und der Kolonie: Waffen und vorsichtiges Anschleichen auf der einen, wieselflinke Attacken mit Klauen, Zähnen und Schwanzspitze auf der anderen Seite.
Ein schönes Konzept also, leider nicht ganz so schön realisiert. Die Darstellung der teilweise animierten Räumlichkeiten verzichtet auf den Einsatz von 3D-Karten, Freund und Feind zeigen sich in simpler Bitmap-Grafik – insgesamt wirkt die Optik nicht ganz zeitgemäß. Dafür ist die Steuerung mit der der populären id-Titel identisch und somit über jeden Zweifel erhaben. Zumindest die 30 kostenfreien Tage sollte man den Online-Kampf (pro Terrain und Partei treten bis zu zehn Leute an) also mal probeweise aufnehmen. (rf)



Standbilder mit Motiven aus dem zweiten Alien-Film machen Appetit auf mehr



Erfolgreiche Aktionisten dürfen auch in die Haut der Alien-Queen schlüpfen





Als Außerirdischer manövriert man via eingeblendeter Karte durch die etwas enttäuschende 3D-Grafik, Marines greifen zum Bewegungsmelder

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

3D-Shooter zum Film „Aliens" für bis zu 20 Online-Spieler gleichzeitig, benötigt zumindest einen P90 mit Win 95, 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und ein 14.000 Baud Modem. Erster Monat gratis, danach 10 Dollar pro Monat

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

http://www.sierra.com/titles/lslcasino/bot.html

Al Lowes legendärer Schwerenöter Larry Laffer hat genug vom Pech in der Liebe und sucht das Glück nun im Spiel. Demnächst eröffnet er sein eigenes Internet-Casino – die Lizenz von Sierra hat er bereits in der Tasche seines weißen Polyesteranzugs.



Der Weg zum virtuellen Reichtum beginnt im heruntergekommenen Null-Sterne-Hotelzimmer. Dort wählt der Besucher sein Alter ego unter diversen Charakteren, die man allesamt aus den Larry-Adventures kennt. Wer mag, läßt sich beim Baden noch vom „Cyber Larry 2000" mit schlüpfrigen Witzen in Stimmung bringen oder betrachtet sein grimassierendes Online-Konterfei im Spiegel.
Im Erdgeschoß finden passionierte Zocker dann von Black Jack über Roulette, Poker und Slot Maschines bis hin zum Würfeln (Craps) alles, was ihr verspieltes Herz begehrt. Dabei stehen die gängigen Regelwerke zur Wahl, auch verfügen die Tische über unterschiedliche Limits. Denn die Gewißheit einer prall gefüllten Geldbörse hat man bloß beim Offline-Training – in der netzbetriebenen Spielhölle werden Pechvögel wohl die eine oder andere Bankrotterklärung abgeben müssen. Dann kann der Kontostand aber mit launigen Partygames wieder auffrisiert werden. Da läßt man etwa im Comedy Club Kalauer vom Stapel, die der Rest der Anwesenden bewertet, um vom Casino gestiftete Geldpreise abzustauben. Nach dem gleichen Prinzip werden coole Anmachsprüche umgemünzt, oder man versucht sich an witzigen Wortspielereien.

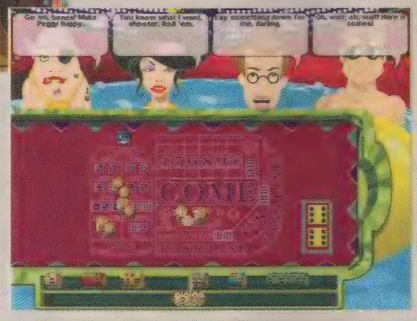




Im (ausbaubaren) Hotelzimmer wählt man sein Konterfei

Himmlische Spielhölle für Online-Zocker

Auch fernab von den Spieltischen gibt es reichlich Gelegenheit, mit „Larrybucks" (eine rein virtuelle Währung) um sich zu werfen. So kann man seine Mitspieler in diversen Restaurants und Bars unterschiedlichster Preisklassen freihalten. Als exklusiver Chatroom bietet sich für Banksprengmeister etwa das mehrgängige Menü im „Molto Dinner-O" an. Die Gewinne werden zudem im Geschenkshop auf den Kopf gehauen oder an der Rezeption in luxuriösere Ausstattung für das Hotelzimmer investiert. Immerhin könnte man damit ja vielleicht eine(n) Auserwählte(n) beim intimen Tête-à-tête beeindrucken – so ganz hat Larry der Liebe nämlich nicht abgeschworen. Und sollte der One-Night-Stand mit lebenslänglich bestraft werden, stellt das Online-Vegas sogar eine Hochzeit in der Wedding-Chapel in Aussicht.
Wir stellen indessen einen Test in der kommenden Ausgabe in Aussicht: Wenn die Wertungswürfel fallen, wird sich zeigen, ob das Programm sein Geld (rund 60,– DM) wirklich wert ist – die Benutzung des Servers soll ohnehin kostenfrei bleiben. (st)



Acht „Emoticons" sorgen beim Sprechblasen-Chat für ausdrucksvolle Unterhaltung



Kleine Geschenke aus dem Giftshop erhalten die Online-Freundschaften



Slotmachines mit unterschiedlichem Einsatz dürfen nicht fehlen

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

Vorabinfos zur schlüpfrig-unterhaltsamen Online-Spielhölle, Frame-fähiger Browser erforderlich

EVERQUEST

http://www.everquest.com

Das Online-Debüt der Sony Interactive Studios America geriet zum Debakel: Die im Februar vorgestellte 3D-Panzerschlacht „Tanarus" war ein gewaltiger Flop. Ab Spätsommer soll nun ein aufwendiges 3D-Rollenspiel verlorene Maschen im Netz gutmachen.



Spielbares ist auf der Homepage zwar noch nicht zu finden, doch die reichhaltigen Infos versprechen ein spannendes Fantasy-Abenteuer: Die fünf Kontinente der Welt Norrath sollen über 1.000 Besuchern gleichzeitig offenstehen, wobei die Betreiber nach und nach neue Regionen freischalten wollen. Ein 3D-Beschleuniger wird beim Marsch durch die sehenswerten Gefilde Pflicht sein, zumal sich auch alle Bewohner (seien es nun Spielercharaktere, Monster oder NPCs) im prächtigen Polygon-Gewand präsentieren. Unterschiedliche Kameraperspektiven rücken die Highcolor-Optik dabei stets ins rechte Licht.

Ein Blick ins randvolle Screenshot-Archiv oder auf das saugbare Quicktime-Video macht also Lust auf mehr. Bezüglich Komplexität und Features gilt das auch für die ausführliche FAQ-Liste und die umfangreiche Enzyklopädie mit Hintergrundinfos. Man wird sein Alter ego nämlich aus zwölf genreüblichen Fantasy-Rassen wie Elfen oder Zwergen wählen und sich dann für eine von 14 Charakterklassen (Krieger, Barde, Mönch, Priester etc.) entscheiden können. Umfassende Weiterbildungsmaßnahmen versprechen dabei Dutzende von speziellen Talenten; dazu kommen fünf Magieschulen mit jeder Menge Zaubersprüche.



Schickes Terrain und Polygon-Akteure machen eine 3D-Beschleunigerkarte bei Everquest zur Pflicht

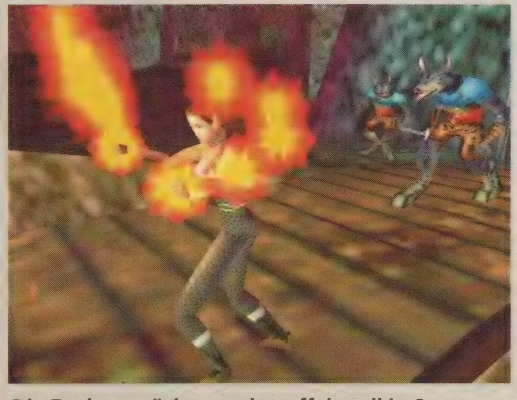
Eine echte Alternative zu Ultima Online?

Auch an Items wird nicht gespart: Von den Tausenden Gegenständen werden viele als Ausrüstung an die sage und schreibe 21 verschiedenen Körperpartien des Helden gepackt. Und im Gegensatz zu „Ultima Online" wird man sich den hiesigen Gegnern und Aufgaben auch mit einer gemischten Party stellen dürfen; Einzelkämpfer sind freilich ebenfalls willkommen.

Seit kurzem kann man sich online für den Beta-Test anmelden, dessen erste Phase demnächst mit rund 100 handverlesenen Recken anlaufen soll. Im Lauf der Zeit dürfen dann weitere Helden einsteigen. Bis es soweit ist, können sich Interessenten unter dieser Adresse anhand von News, Pressestimmen und Links zu Gilden, Foren sowie Live-Chats auf das Abenteuer vorbereiten. Wir warten jedenfalls schon gespannt auf die Fertigstellung von Programm-CD und Client-Software, um Ihnen baldmöglichst einen ausführlichen Erfahrungsbericht aus Norrath liefern zu können. (st)



Antonica ist der größte unter den fünf Kontinenten der Spielwelt Norrath



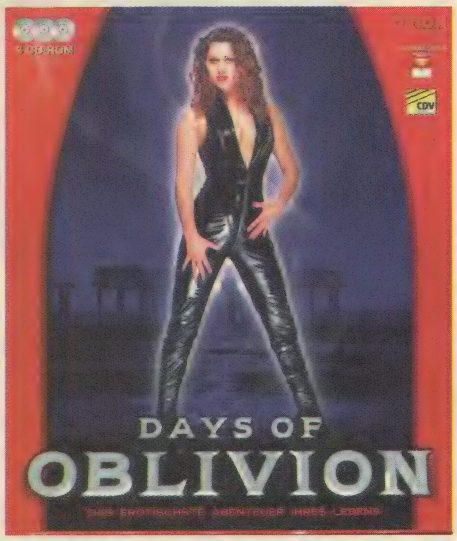
Die Zaubersprüche werden effektvoll in Szene gesetzt

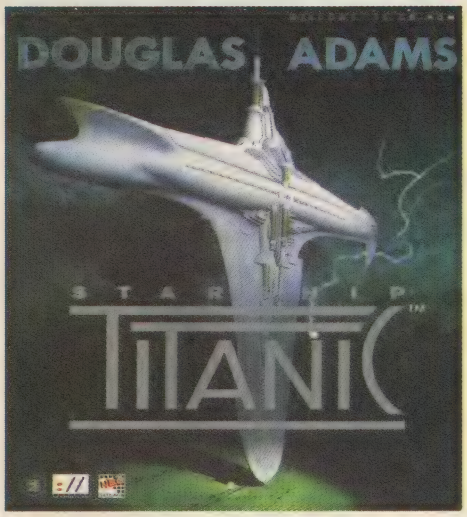


Vom Ohr bis zur Fußspitze lassen sich über 20 Körperpartien des (bzw. im Falle einer Party der) virtuellen Alter egos mit Equipment bestücken

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

Umfassende Infos zu einem vielversprechenden Online-Rollenspiel, Netscape 3.0+ bzw. Internet Explorer 3.0+ enhanced, optimiert für 800 x 600 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe



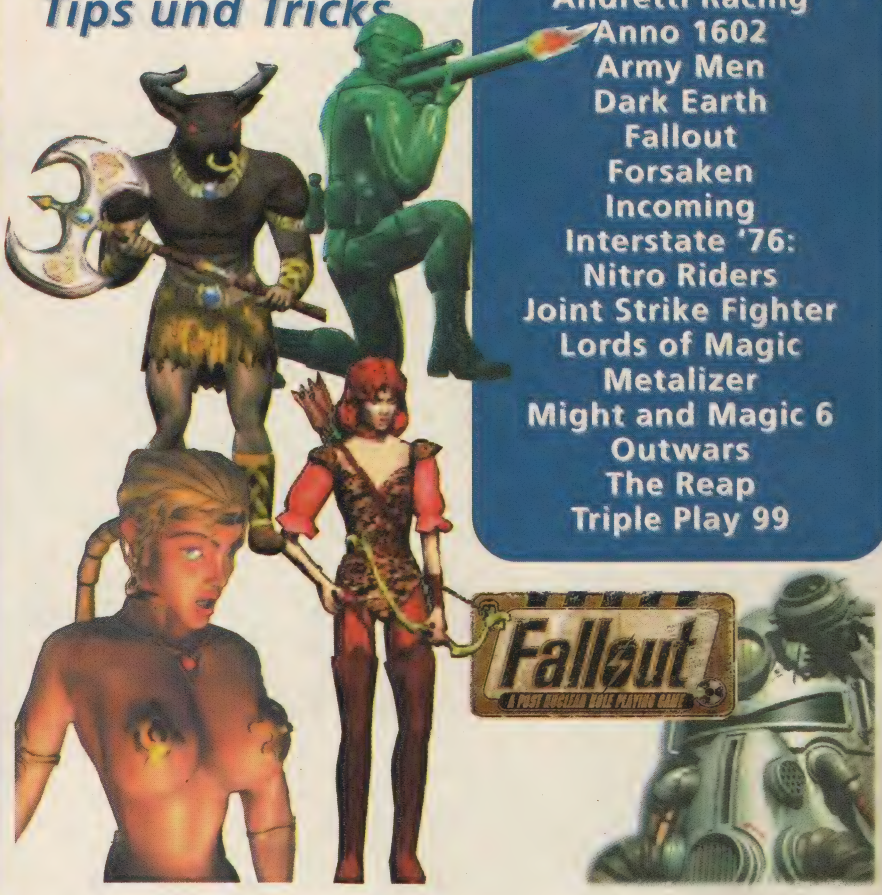


Gelöst

Days of Oblivion
Starship Titanic

Tips und Tricks

Andretti Racing
Anno 1602
Army Men
Dark Earth
Fallout
Forsaken
Incoming
Interstate '76:
Nitro Riders
Joint Strike Fighter
Lords of Magic
Metalizer
Might and Magic 6
Outwars
The Reap
Triple Play 99



Gelöst: Days of Oblivion

Warum bewerten wir eigentlich Spiele schlecht, wenn sie anschließend doch gekauft (und sogar gespielt) werden? Wie auch immer, René Zenker hat die Zeichen der Zeit erkannt und beschlossen, uns von unserem allmittwöchentlichen Hotline-Leiden zu erlösen. Hier also seine Komplettlösung zu Orions abgedrehtem Adventure…

Erst mal ein Cheat…
Die auf der Festplatte im DOS-Unterverzeichnis „S" abgelegten Spielstände können mittels eines Texteditors aufgerufen und wie folgt verändert werden:

Charisma	(2. Stelle, nach Dateinamen):	**9**
IQ	(3. Stelle):	**9**
Gesicht	(4. Stelle):	**4**
Oberkörper	(5. Stelle):	**3**
Unterkörper	(6. Stelle):	**4**
Credits	(7. Stelle):	**99.999**

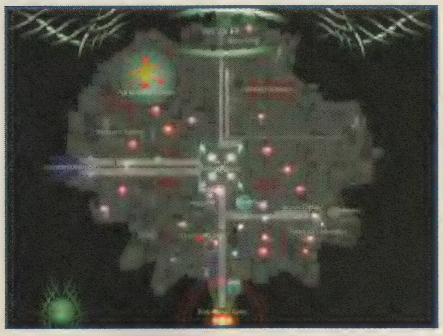
Nach dem Speichern und Laden des Spielstands stehen die veränderten Werte zur Verfügung, natürlich kann man sich aber auch den Spaß machen, die Körperwerte „von Hand" zu verändern, indem man nur die Credits erhöht und sich im Hospital unters Skalpell begibt…

Allgemeine Hinweise:
Der hier beschriebene Lösungsweg bezieht sich auf ein Spiel ohne Verwendung der Cheats. Für hartnäckige Mogler können durchaus einige Aktionen entfallen. Es empfiehlt sich, die vorgeschlagene Reihenfolge einzuhalten, da im Spiel einige Fallen eingebaut sind, welche man ohne die richtigen Gegenstände nicht überwinden kann. Die auf der Karte eingetragenen Örtlichkeiten sind erst nach und nach begehbar. Im fortgeschrittenen Spiel sollte man jedoch nicht in bereits abgegrasten Gebäuden umherirren, da dort oft Wongs Schergen warten.

Twin Town

Bereits im Hospital hat man die Wahl, auf Onkel Dagoberts Spuren zu wandeln oder 400 Credits für erhöhte Intelligenz zu opfern. Im letzteren Fall wird der Personal Assistant (Mel) im TechWare-Shop repariert, anderenfalls muß man im Taxi auf dem Weg zum Bates-Shop wie Elvis singen und Trinkgeld geben. Nur dann rückt der Fahrer ein **Elvis-Mikrofon** heraus, das von Gill Bates als Gegenleistung für die Reparatur des PA akzeptiert wird. Jetzt ist der Shotuma-Tower, Jake Boones Zuhause, anwählbar. Dort geht es in Jakes Etage, wo ganz lässig der drohende

Countdown der Computerstimme abgewartet wird. In der Wohnung öffnet man den Schrank mit den roten und grünen Knöpfen, entnimmt die **Sleepy-Packung**, die obligatorischen **Hefte**, die künstliche **Vagina** sowie die **Holo-Einheit**.



Twin Town im Überblick

Nach Einnahme der Liquison-Probe erinnert sich Jake an die „Dream 'N' Lazy"-Bar. Nachdem er sich mit Odin eingeloggt hat, werden der PA neu konfiguriert (PA-Link), die Notepad-Aufzeichnungen gelesen (Stowes Haus wird anwählbar) und ein **Odin-Printout** von Oezgür angefertigt (Archiv „nice and easy", bei Oezgür „Hardcopy to Inventory" drücken). Nun begibt sich der heldenhafte Schnüffler zur „Dream 'N' Lazy"-Bar, wo er zunächst jedoch nicht eingelassen wird. Also zitiert man umgehend den Chef herbei, welcher sich als Oezgür entpuppt. Der vorgezeigte Odin-Ausdruck öffnet denn auch prompt den Weg nach drinnen.
In der Bar wählt man den Weg nach links, wobei Mel eine **Batterie** entdeckt (wer von der Blondine abgewiesen wird, sollte seinen Charismawert auf 4 erhöhen). Dank des Stromspenders ist die Holo-Unit nun einsatzbereit. Shorty (an der Bar) bevorzugt den Drink Nr. 11, hat aber nichts Interessantes zu erzählen. Als nächstes wird eine Lokalrunde bestellt, woraufhin der Barkeeper einen am Verlassen der Bar zu hindern versucht. Sein Angebot, einen **Koffer** zu Waker zu bringen, nimmt man zwar an, allerdings ist Elvis der Transport des Gepäckstücks zu heiß. Also wieder 'raus aus dem Taxi, das Teil mit Hilfe des Holo-Geräts unsichtbar gemacht und wieder eingestiegen. Eine Polizeikontrolle später befindet man sich bei Waker, dem der Koffer jedoch nicht übergeben wird. Statt dessen läßt man sich von der winkenden Hand eine **Autogrammkarte** von Waker zukommen und fliegt zurück zu Jakes Wohnung.
Dort wird der Koffer von Odin gescannt. Mel äußert Bedenken hinsichtlich des Kofferinhalts, also zeigt man Odin auch noch Wakers Autogrammkarte. Danach läßt sich Jake zu den Stowes fliegen, wo er dem Bruder des toten Bob die künstliche Vagina nebst Koffer anbietet. Als Bezahlung erhält er eine rote **Code-Karte** sowie 2.000 Credits und begibt sich wieder nach Hause. Dort stellt er fest, daß eine E-Mail eingegangen ist, also auf zu Pandoras Love-Box. Dort wird als erstes der Abfallplatz mit dem Schrottauto aufgesucht. Den angreifenden Penner stellt man mit einer Packung Sleepy ruhig und läßt ihn von Mel untersuchen. Die **Cartridge** wird selbstverfreilich von Odin überprüft und die darauf enthaltenen Credits auf das eigene Konto verfrachtet, um alle Körperteile (Unterleib auf Stufe 3) im Hospital erneuern zu können.
Nun steht einer erfolgreichen Zusammenkunft mit Pandora nichts mehr im Wege. Ihr wird das Amulett gezeigt, anschließend ruft man die neu bei Odin eingegangene E-Mail ab. Unser Held ist bei einer Gameshow im Wong-Tower eingeladen! Dort trifft er in einer Werbepause auf Tara, die er ebenfalls durch das Amulett kennt. Sie sollte zunächst heftig umworben werden, bevor man sich ihr zu erkennen gibt. Eine hektische Flucht später verkriecht man sich im Fahrstuhl des Shotuma-Towers. Jetzt vertauscht man die Namensschilder von Jake Boone und A. Pechlivanidis auf folgende Weise: Auf Jake Boone klicken und festhalten, das Schild über A. Pechlivanidis ziehen und loslassen. Dann fährt man in das oberste Stockwerk (Jakes Wohnung).
Dort wird die Verbindung zwischen Odin und Mel gekappt (in Odin „Shutdown" anwählen). Im Lift aktiviert Jake den Holo-Generator und fährt in den Keller. Dort ist die Verriegelung der TechWare-Etage mit der roten Keycard zu deaktivieren, bevor man mit dem Lift in das TechWare-Lager fährt. An Ort und Stelle findet sich eine Kiste, die ein **Eisspray** enthält. Abermals unter Verwendung der Holo-Unit geht es wieder in den Keller, wo sich nun dank des Sprays die Bodenluke öffnen läßt. Nach der folgenden Zwischensequenz begibt man sich wieder zur Universität. Der Computer gibt Hinweise auf die Kombination des **Safes**. Zuletzt sucht man die





Twin-Townsche Müllhalde auf (Rubbish). Hier gilt es, die **Eisenstange** schnell wegzunehmen, bevor man in die Kapsel steigt und erneut vor Wongs Killern flüchtet.

Das Labyrinth

Springen Sie im Labyrinth in die Lore, und nehmen Sie zunächst den Weg geradeaus, rechts, links und wieder gerade. An dieser Stelle wird entschieden, welches Ende man miterleben möchte:

Das absolute Happy-End in der Pyramide:
Man fährt mit der Lore weiter, und zwar gerade, gerade, gerade, rechts. Neben dem Skelett findet sich (ein Bild weiter) eine Textzeile aus Wongs Bibel. Das große Tor läßt sich öffnen, indem man am Terminal auf die Negativ-Abbildung klickt. Jetzt ist Eile angesagt: Auf einer Plattform liegt ein nicht zu erkennendes **Messer**, welches eingesackt werden muß. Der Shiveran-Code für das Terminal lautet: „Wong ist die Wahrheit", wobei auch der Druck auf die OK-Taste nicht vergessen werden darf! Jetzt schnell ein Bild zurück und den Gleiter angewählt, welcher Jake zur Pyramide bringt.



Das Schwimmermesser ist kaum zu erkennen

Dort angekommen, öffnet man das Tor, indem der goldene Ring genau getroffen wird. Dazu verschiebt man entweder

fünfmal den oberen Riegel *oder* fünfzehnmal den unteren (für begabte Mathematiker ist es mit Sicherheit ein leichtes, ihre Zuschauer mit deutlich verwirrenderen Lösungswegen zu beeindrucken). Danach drückt man den linken Knopf. Wenn man sich auf die Tafel mit der Hand zubewegt, fallen die Angreifer in ein Loch, in welchem Tara nach dem Amulett angeln will. Jake hält sie jedoch zurück und aktiviert gemeinsam mit ihr die Tafel.

Das schmerzhafte Happy-End in der Pyramide:
Zunächst geht man genau wie beim absoluten Happy-End vor, vor allem spielt das Messer eine zentrale Rolle. Nachdem Tara nämlich nicht zurückgehalten, sondern dem Amulett hinterhergeschickt wurde, muß Jake seine rechte Hand mit dem Messer der rechten Form auf der Tafel „anpassen", um den Kometen abzuwehren.

Das zweifelhafte Happy-End auf der Arche:
Man biegt mit der Lore rechts ab und begibt sich zu den Kisten bei der Arche, in welche man einsteigt. Auf der Arche solte man sich ganz vorsichtig von links dem grün erleuchteten Gang nähern, um den ID-Code des Soldaten ablesen zu können. Danach wird der Gang rechts daneben erkundet und die Sicherheitstür wie folgt überwunden: Der ID-Code „661208b/c1/31115" wird eingegeben, das runde Metallstück von Wong stört die Steuerung der Tür. Mit der Metallstange wird sie endgültig blockiert. Nun sollte man die Cockpit-Luftzufuhr erst aus- und dann wieder einschalten, wonach man tapfer den grünen Gang zum Cockpit beschreitet. Links kann Tara dann die Arche in den Kometen steuern.



Der Weg zur Arche ist gut getarnt

Lösung: Starship Titanic

Wie durchgeknallt hätten Sie Ihr Adventure denn gern? Völlig? Da haben wir genau das Richtige für Sie, brüllend heiß serviert von Markus Wollny/Gamesmania. Bitte die Serviette zurechtzupfen, wir beenden hiermit die Hors d'oeuvres und kommen direkt zum Hauptgang!

Aus heiterem Himmel

Legen Sie die CD in das Laufwerk ein, und erhören Sie Fentibles Bitte mit einem simplen „Yes". Das **Bild** wird noch mitgenommen, und auf geht's an Bord. Dort betätigt man den Knopf für die Eingangscredits, danach begibt man sich an die Rezeption zu Marsinta. Marsintas Fragen sind belanglos, sie hat ohnehin nicht vor, einem das zu geben, was man wünscht. Also zieht man sich in sein Zimmer zurück (evtl. Mini-Aufzug benutzen) und fährt die Einbaumöbel so aus, daß man fernsehen kann. Sobald die Glotze läuft, sucht man einen Kanal, der einem mitteilt, daß man vielleicht schon ein Upgrade zur zweiten Klasse gewonnen habe. Man verläßt den Raum wieder und begibt sich zum nächstgelegenen Succ-u-Bus, welchem man sein **Reisemagazin** mit dem **Gutschein** entnimmt. Den Gutschein legt man Marsinta vor und erhält so das Upgrade.

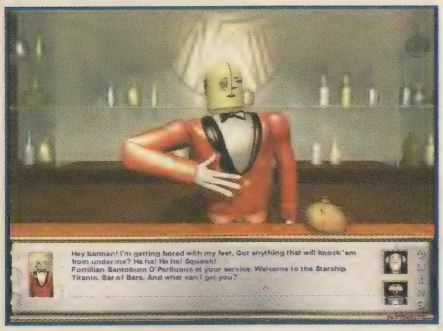


Erst wenn der Fernseher betriebsbereit ist, gibt's den nächsten Hinweis

Lassen Sie die Rezeption jetzt wieder links liegen, und schlendern Sie hinüber in den Raum mit dem Papagei. Dieser wird so lange festgehalten, bis er entkommt und eine **Feder** zurückläßt. Verlassen Sie den Raum, betreten Sie ihn wieder und greifen Sie sich das Vieh abermals. Diesmal kommt es in den Succ-u-Bus, die Zimmernummer-Plakette gleich hinterher, und beides wird per Knopfdruck abgeschickt. Bevor man dem Raum den Rücken kehrt, besorgt man sich noch die **Sitzstange**, die zwischen den Säcken in der Ecke steckt, und schiebt die aktuelle Zimmernummer-Plakette (Parrot-Room) in sein Inventory. Traben Sie erneut zur Rezeption, dort durch die Tür rechts neben dem großen Portal und mit dem Aufzug hinunter in den Bilge-Room. Man schaltet „Mother" ein und gibt ihr die Feder. Der Succ-u-Bus ist allergisch gegen Federn (oder vielleicht gegen Papageien?) und spuckt Brobostigon aus. In dessen Taschen findet man Titanias **Riechzentrum** und die **blaue Sicherung**. Jetzt fährt man mit dem richtigen Aufzug zu seinem Zimmer, nimmt den Papagei aus dem Succ-u-Bus und rührt ein wenig in der Schüssel mit den Pistazien (rechts neben dem rechten Bett). Der Papagei frißt die Pistazien, und man kann sich Titanias **Ohr** unter den Nagel reißen.

Papagei des Grauens

Es empfiehlt sich, jetzt etwas fernzusehen. So stellt man fest, in welchem Stockwerk Nobby Nummer 4 festhängt. Man nimmt sodann den Aufzug Nummer drei ins 39. Geschoß (Grund des Brunnens), liest dort **Nobbys Kopf** auf, fährt mit dem 3. Aufzug rauf in das erwähnte Stockwerk und tauscht im vierten Aufzug Nobbys Kopf gegen Titanias **Auge**. Beim Fernsehen ist uns ferner ein Bild aufgefallen, welches eine Zimmernummer zeigt, die auf dem Kopf steht. Man merke sich diese Nummer, es sollte das Zimmer in der 1. Klasse, Aufzug Nummer 2, 7. Stock, Nummer 3 sein. Dies nur für später.
Man besteigt nun den Pellerator in Richtung Bar, wo man sich kurz mit dem Barbot unterhält, das **Glas** nimmt und sich das Rezept für den Titanic Titillator auf dem Bildschirm links notiert. Weiter geht's zum Aussichtsdeck, wo mit der Sitzstange wiederholt auf den Notfallhammer-Spender geklopft wird, bis der **Hammer** zum Vorschein kommt.



Barkeeper sind doch alle gleich: Immer nur reden, reden, reden...

Wieder im Papageienraum, ruft man Krage, den Bellbot, und fragt ihn, ob er gerne den Fernseher zu Klump hauen würde. Krage bejaht begeistert, so daß man ihn beauftragt, den Fernseher in den Brunnen hinabzuwerfen. Es folgt eine kurze Aufzugfahrt, woraufhin ein **kaputtes TV-Set** das Inventory schmückt. Anschließend sucht man im Raum mit den Statuen nach Marsintas Statue und fummelt so lange an den Hebeln herum, bis Marsintas Cell-Settings und Stimmung im gelben Bereich liegen (die ersten beiden Anzeigen links im PET). Zur Rezeption zu laufen und Marsinta um ein Upgrade zu bitten (das natürlich auch gewährt wird), ist eins. Daraufhin ist es an der Zeit, mit dem Aufzug in den geheimnisvollen Raum zu fahren, der vorher auf dem Monitor zu sehen war. Es geht 'rein, die Treppe hoch, man dreht sich um, löscht das Licht, klickt auf die vordere rechte Lampe und ruft den Bellbot. Krage soll uns gefälligst das **Auge** geben, und schwupps, hätten wir das auch schon.
Mit dem Pellerator fährt man in den Musikraum. Dort sieht man sich das Muster auf den Bezügen der beiden Stühle genau an und stellt die Schalter am Pult entsprechend ein. Wenn man auf den roten Knopf drückt, sollte jetzt eine hinreichend gefällige Melodie von Boppy Headcase und den Laid-Back-Loafers erschallen. Diese wird wieder abgestellt, woraufhin man zum Grammophon geht, den **Trichter** (Titanias zweites Ohr) abnimmt, zuerst auf „Stopp" und dann auf „Aufnahme" drückt. Am Pult wird danach der rote Knopf gedrückt, bevor man zum Grammophon zurückkehrt, es wieder stoppt und den **Zylinder** entnimmt. Mit diesem in der Tasche läßt man sich vom Pellerator ins Restaurant zurückbringen. Dort wird zunächst der Maitre D'Bot belästigt, bis man seinen **Arm** bekommt. Danach wird die Quengelei fortgesetzt, und man landet zu guter Letzt am Tisch des verblichenen Scraliontis. Diesem nimmt man das supersaugfähige **Tüchlein**, den anderen **Arm** mit dem **Schlüssel** sowie die **grüne Sicherung** ab. Mit dem Schlüssel öffnet man im Vorzimmer zum Restaurant das Musikschränkchen und ersetzt dort den vorhandenen Zylinder durch den selbst produzierten. Der Maitre D'Bot ist begeistert und entspannt sich, so daß wir nicht nur den **Schlüssel**, sondern auch Titanias **Hörzentrum** seinen Händen entreißen können. Jetzt wieder in den ersten Stock, dort in den „geheimen" Raum, welcher über die Treppe gegenüber dem Erste-Klasse-Kanal zu erreichen ist.

Rettet den Schiffscomputer!

Dort liegt Titania, der wir schon einmal die beiden Augen und Ohren geben. Jetzt in den Raum mit dem Sicherungskasten. Die blaue und die grüne Sicherung werden hineingesteckt, die Knöpfe zur Seite gedreht, das gleiche macht man mit dem gelben Knopf. Zurück zum Aussichtsdeck (via Pellerator). Der Ventilator dort sollte jetzt funktionieren. Anschalten, auf schnelle Geschwindigkeit stellen und entspannt zurücklehnen...



Falls die Einstellungen nicht stimmen, einfach die Sicherungen herausnehmen und nochmals versuchen

Im Anschluß fährt man mit dem Aufzug zu irgendeinem Dritte-Klasse-Deck, wo man die kleine Lounge mit dem seltsam lächelnden Bild aufsucht. Mit dem Hammer wird das Glas vor der langen **Stange** eingeschlagen und diese daraufhin mitgenommen. Jetzt zum SGT-Restaurant, wo man am Hebel der Hühnchenmaschine zieht. Sollte es jetzt zu schnell herausflutschen, stimmen die Einstellungen im Sicherungskasten nicht – also noch einmal Sicherung 'raus, wieder 'rein und die Schalterstellung ändern. Jetzt wird das Glas ein gutes Stück unter den linken Soßenspender gehalten, um das **Hühn-**



chen zwischen Spender und Glas zu bringen. Das Sperlingspüree sollte sich nun im Glas befinden. Das heiße Hühnchen mit dem Tuch abwischen und mit Senf überziehen (mittlerer Spender). Dann Hühnchen an Succ-u-Bus, Zimmernummer des Papageis hinterher und abschicken. Mit dem Aufzug zum Papagei fahren. Sichern.
Hier entnimmt man das Hühnchen dem Succ-u-Bus, wischt es ab und lockt den Papagei damit vorsichtig nach links (!). Sobald er mit dem Hühnchen beschäftigt ist, wird schnell seine **Stange** entwendet, die natürlich der Hauptintelligenz-Kernel von Titania ist. Falls das Hühnchen kalt oder sonst irgendein Mißgeschick passiert ist, genügt es, im Sicherungskasten die Sicherung kurz zu entfernen und wieder einzustecken, ein neues Hühnchen zu organisieren und die ganze Prozedur (mit dem Senf usw.) zu wiederholen.

Die Wettermaschine

Jetzt geht es mit dem Pellerator zu Arboretum. Auf der anderen Seite befindet sich etwas, das ebenfalls wie ein Pellerator aussieht. Darin liegt ein **Schlauch**, den wir natürlich mitnehmen. Das nächste Ziel ist das Tor des Arboretums. Wenn die Einstellungen im Sicherungskasten richtig sind, kann man jetzt das Wetter verändern. Doch Moment! Erst einmal schlägt man im Sommer mit der langen Stange auf die Zweige und sackt die **Zitrone** ein. Dann läßt man es Herbst werden. Die rote „Frucht" ist Titanias **Sprachzentrum**. Wieder wird mit der Stange draufgeklopft, bevor man es einsammeln kann. Jetzt auf Winter stellen. Wenn man sich nun umdreht, stellt man fest, daß der Kanal zugefroren ist. Also nach rechts zu dem einsamen Gondoliere, der so gräßlich singt, daß dringend etwas dagegen getan werden muß. Also entfernt man die Brustplatte und hängt jeweils einen der Arme des Maitre D'Bot an einen der Hebel. Er verstummt, und man kann das **Mundstück** (Titanias Mund) mitnehmen.
Sichern und zurück zur Bar (jetzt wird es etwas lästig, weil in der Bar CD 3 benötigt wird, der Papagei aber auf der zweiten quakt, was zu einer Endlos-Wechselschleife führen kann; wohl dem, der die Vollinstallation gewählt hat!).
Man gibt Fortillian nacheinander die Zutaten und fordert ihn zuletzt auf, den Wodka hinzuzufügen. Woops, der Drink ist anscheinend etwas zu stark geraten...
Na, wenigstens ist er noch in der Lage, uns Titanias **Sehzentrum** vom Regal auszuhändigen. Danach sollten wir ihn alleinlassen und uns wieder auf den Weg zum Papagei machen. Rechts neben dem Succ-u-Bus niest etwas, zumindest, wenn wir mit der Papageienfeder darüberstreichen. Ohne viel Federlesens wird das eine Schlauchende daran befestigt, das andere gehört an den Succ-u-Bus. Der bläst automatisch, so daß wir der Lampe umgehend Titanias **Nase** entnehmen können. Jetzt kehrt man zu Titania zurück und bringt Mund und Nase an. Dann werden zuerst die Central Intelligence Core, und hernach (von links oben nach rechts unten) der gelbe, rote, blaue und zuletzt der grüne Kristall eingesetzt. Titania spricht jetzt zu uns, wenn wir alles richtig gemacht haben. Falls nicht, sollten die Einzelteile noch einmal entfernt und neu eingesetzt werden (die Reihenfolge könnte eventuell von der hier angegebenen abweichen).
Die Tür an Titanias Kopfende kann jetzt passiert werden. Man marschiert auf der Brücke nach rechts zum Helm. Dort wird das Bild in den Schlitz „F" eingesetzt und sodann per PET die Navigationskontrolle aktiviert. Auf dem Bild suchen wir uns jetzt einen Stern, klicken diesen an, so daß er gelb aufleuchtet, und wechseln in die Helmsicht. Jetzt setzen wir unsere 3D-Brille auf, suchen den markierten Stern (er erscheint auch hier gelb) und sichern ihn mit „L", sobald das Licht unten links im PET blinkt. Jetzt sollte es ständig leuchten. Diese Prozedur wiederholen wir mit zwei weiteren Sternen, bis alle drei Lämpchen leuchten. Dann drücken wir den Knopf "Set Destination", verlassen die Navigationskontrolle und begeben uns zum Steuerrad. Dort drücken wir den „Go"-Knopf und lassen uns treiben...

Endlich fliegt sie wieder...



Tips und Tricks

Anno 1602

Da die Beliebtheit der Sunflowers-Simulation nach wie vor ungebrochen ist, wollen wir an dieser Stelle die zahlreichen Leute zu Wort kommen lassen, die uns in letzter Zeit so fleißig mit Tips versorgt haben.
Den Anfang macht Thomas Karl mit seiner Anleitung zum schnellen Geldscheffeln: Wer gleich zu Beginn seinen (abgespeicherten) Kontostand in Hexadezimalzahlen umrechnet (beispielsweise 15.000 beim Endlosspiel in 3A98), dann die einzelnen Bytes vertauscht (z. B. von 3A 98 in 98 3A) und das Savefile nach dieser Zahl durchsucht, ist dem Ende aller finanziellen Probleme greifbar nahe. Die gefundenen Werte können nun einfach in „FF" umgewandelt werden, was sich ganz nach Belieben auch auf das folgende Byte übertragen läßt. Mit einigen Millionen Credits im Rücken stellt der Handel höchstwahrscheinlich kaum noch ein Problem dar, und schon ist ein stetiger Nachschub an Grundstoffen garantiert.



Mit über 16 Millionen auf die erste Insel: Da heißt es klotzen, nicht kleckern!

Daniel Kerscher sandte uns diese grundlegenden Strategien:
1. Kleine Handelsschiffe eignen sich für die meisten Strecken am besten, da sie zwar nur 200 Tonnen Ladekapazität haben, aber schneller sind als die großen. Am schnellsten und besten sind natürlich die großen Kriegsschiffe, nur muß man sich die erst einmal leisten können...
2. Indianerdörfer bieten zwar nur Tabakwaren oder Gewürze, sind aber am Anfang gut zum Handeln geeignet (bis eigene Produktionsstätten aufgebaut sind), da sie für wenig Stoffe viel von ihren Waren herausgeben. Ist das Dorf auf einer anderen Insel als der eigenen, müssen die Häuptlingshütte oder das Haupthaus aber in der Nähe des Wassers liegen, um den Handel per Schiff zu ermöglichen. Es gibt bei jedem Dorf meist nur eine Stelle,

wo der Handel möglich ist. Eventuell muß man mit dem Schiff das ganze Küstenstück vor dem Dorf abfahren.
3. Jeder Aufstieg der Einwohner und ihrer Häuser braucht Werkzeuge, Holz und Ziegel. Sind also bei einem Siedler alle Bedürfnisse befriedigt und er wird kein Bürger, so liegt es daran, daß auf der Insel keine Baumaterialien mehr vorhanden sind.
4. Bei einem Angriff auf einen Gegner sollte man immer zuerst die Hauptinsel angreifen. Am besten bringt man die eigene Flotte vor dem feindlichen Hauptkontor in Stellung und beseitigt als erstes eventuell vorhandene Wachtürme. Nach und nach treffen nun die gegnerischen Schiffe ein, die man nacheinander versenkt (manchmal wehrt sich nur das Schiff, welches beschossen wird, während die anderen zusehen; man muß eventuell jedes Schiff einzeln anwählen, um es zum Angriff zu animieren). Auch die gegnerischen Landstreitkräfte werden sich zur Verteidigung des Kontors dorthin begeben. Sie können leicht von den Kriegsschiffen aus beseitigt werden. Die Flotte begibt sich nun zur feindlichen Werft und zerstört sie. Mit zwei bis drei Kriegsschiffen sollten Werften auf anderen Inseln zerstört werden, um den Gegner vom Schiffsbau abzuhalten.
Ist die Werft eingeäschert, steht die Burg auf dem Programm. Steht sie in Küstennähe, so kann sie meist direkt von der Flotte erledigt werden. Falls nicht, schießt man sich eine Landungszone frei und bringt die Armee in Stellung.
Während sich die Flotte um Wachtürme an der Küste kümmert, räumt die Armee im Landesinnern auf. Zuerst sind Holzfäller, Steinmetze und Minen zu beseitigen, dann die Produktionsstätten, da dann kein Nachschub mehr geliefert werden kann. Wachtürme sind eine effektive Verteidigungswaffe und schwer zu besiegen. Die Artillerie schießt zuerst eine Bahn zum Turm frei und beseitigt Marschhindernisse (immer außerhalb der Reichweite bleiben). Dann greifen einige Kavalleristen den Turm direkt an. Dahinter folgen die Kanoniere (mind. 10 Stück) und beschießen den Turm. Säbelkämpfer und Musketiere sind dazu weniger geeignet, da sie zu langsam sind und eine zu geringe Reichweite haben.
Der Turm schießt auf die Kavallerie und vernachlässigt dabei die Kanoniere. Ist ein Reiter getroffen, zieht er sich aus der Feuerreichweite zurück. Nach ein bis zwei Salven der Kanoniere kracht der Turm zusammen. Nach diesem Muster werden alle Türme, die von der Flotte nicht erreicht werden können, beseitigt. Nebenbei kann man Marktplätze demolieren, die allerdings erst verschwinden, wenn kein Baumaterial mehr vorhanden ist. Die Flotte kann das gegnerische Kontor beschießen, das immer wieder neu aufgebaut wird. So gehen die Baumaterialien noch schneller zur Neige. Wenn auf der Insel ein Stück Land frei wird, da ein Marktplatz aufgelöst wurde, kann man ein Kontor und eigene Marktplätze errichten. Ist man schnell genug, fallen einem sogar noch einige gegnerische Gebäude in die Hände!
Einen netten Gag am Rande bemerkte Andreas Kerbstat: Vermutlich zufallsgesteuert, oft jedoch in Tabak-, Weinbau- und Zuckerrohr-Gebieten finden sich beim Umgraben des Landes Schätze von 1.000 Talern oder mehr. Findige Buddler dimensionieren ihre Felder also erst einmal etwas größer, um eventuell versteckte Juwelen aufzuspüren.



Wer grabet, der findet (Schätze) – oder auch nicht...



Bei Geldknappheit ist es ratsamer, kurz und drastisch die Steuern zu erhöhen, als seine Untertanen über längere Zeit darben zu lassen

AMIGA

Restbestände superbillig!

AMIGA JOKER
Ausgaben 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.

Andretti Racing

Für zusätzliche Autos sollte man seine Karriere unter einem der untenstehenden Namen beginnen:

CHAO BROS	Indycars
PEACEFUL OCEAN	Stockcars

Dark Earth

Im Pausenmodus werden die Cheatcodes (klein) eingetippt und mit Return bestätigt.

fortytwo	Easy-Modus (muß zuerst aktiviert werden)
dwarf	kleiner Charakter
baffe	große Hände
bigfoot	große Füße
bighead	großer Kopf
normal	normaler Charakter
muchbetter	Arkhan „erleichtert" sich
StrG+D	Arkhans Lebensbalken auffüllen
D	Lebenspunkte des Gegners auf 1 reduzieren

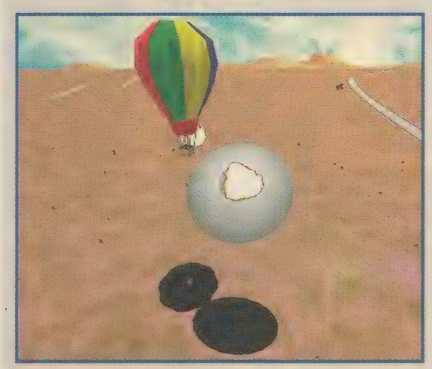


Ein Großteil der Cheats ist nur für Lacher gut

Interstate '76: Nitro Riders

Wer in der Fahrzeugauswahl den „Phaedra Rattler" anwählt und in der Konfiguration die folgenden Namen eingibt, erhält interessante (Flug-)Varianten seiner Maschine:

HOTAIR	Heißluftballon
THETRUTHISHERE	Ufo



Vorsicht: Auch Flugobjekte können miteinander kollidieren!

Army Men

Auch (grüne) Plastiksoldaten brauchen dann und wann Hilfe. Nach einem Druck auf die Escape-Taste können folgende Cheats (für jede Mission neu) eingegeben werden:

SUCCUMB	Szenario gescheitert
TRIUMPH	Szenario bestanden
OMNISCIENT	umschalten zwischen normaler und Allsicht
PYROMANCER	rechter Mausknopf löst Explosionen aus (auch in Übersicht)
AEROBALLISTICS	füllt Air Support auf
INVULNERABLE	macht den Sergeant unverwundbar
PARALYSIS	läßt Feinde erstarren
TELEKINETIC	teleportiert den Sergeant zum aktuellen Bildausschnitt
PLETHORA	volle Munition
OCCULTATION	Stealth Modus
KAHUNA	Explosionen, Unverwundbarkeit und Allsicht



Im Textfenster links unten wird die richtige Eingabe bestätigt

Fallout

Probleme mit der Anfangskonfiguration? Nicht mit Daniel Huth: Er schlägt vor, die eigene Figur mittels eines Hex-Editors nachhaltig zu trainieren. Wie? Ganz einfach: Im Ordner „Data" öffnet man die Spielstanddatei (Endung „.gcd") und verändert sie gleich zu Beginn wie unten beschrieben – schon verfügt der Held über jeweils 10 Punkte bei Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Intelligenz, Beweglichkeit, Charisma und Glück!

Offset 0000000	00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A
Offset 0000010	00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A 00 00 00 0A

Incoming

Natürlich darf auch Holger Dotzauer nicht fehlen: Wird im Hauptbildschirm „**NUMBERONEDACRESTREET**" eingetippt, so darf man in einem Cheatmenü den Startlevel, Unverwundbarkeit, unendliche Leben, unbegrenzte Munition, Smart Bombs, Cheattasten und die Zielhilfe anwählen. Angeblich aktiviert „**MASTEROFTHEUNIVERSE**" (ebenfalls Hauptscreen) alle diese Hilfen direkt, leider funktionierte dieser Code in unserer Version (noch?) nicht.

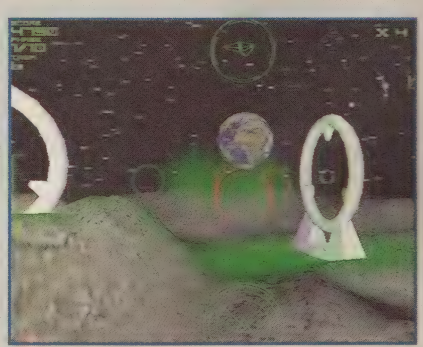
Hier die Cheatkeys:

F2	Easyshoot
F3	unverwundbar
F4	unendlich Leben
F5	unbegrenzt Munition
F6	Smart Bomb
F7	nächste Mission
W	wechselt zwischen den Darstellungsmodi

Um die Cheats während des Spiels zu aktivieren, tippt man einfach

INVULNERABILITY	unendlich Energie
INFINITELIVES	unbegrenzte Anzahl Leben
INFINITEWEAPONS	unendlich Sekundärwaffen
HAVEALL	God Mode (alle Cheats)
SUPERSHOOT	Smart Bomb als Schuß
EASYSHOOT	leichteres Zielen
WIREWEWAITING	Wireframe-Optik
WHATSTHEPOINT	Punkt-Grafik
SOLIDASAROCK	normale Darstellung
FLATBROKE	simple Polygone
GOURAUD	Gouraud-Schattierung

In zwei Geheimlevels gelangt man, wenn man während einer Geschützmission „**OLDMACDONALD**" bzw. in einem mobilen Einsatz „**FLYMETOTHEMOON**" eintippt.



Der Mondlevel entpuppt sich als eine Art Rennspiel

Forsaken

Echte Cheats sind zwar bislang nicht bekannt, mittels dieser kleinen HEXerei lassen sich aber zumindest alle Levels direkt anwählen. Dazu öffnet man einen beliebigen Spielstand (im Ordner „Savegame") mit einem Hex-Editor. Dort wird der Levelname geändert, welcher an der **neunten Dezimalstelle** beginnt. Wird ein längerer Name durch einen kürzeren ersetzt, müssen zusätzlich **Null-Bytes** am Wortende eingetragen werden, um den vorherigen Level komplett zu überschreiben. Beispiel: Beim Sprung von Mission 3 auf Mission 4 muß ein hexadezimales „00" angehängt werden, weil „nps-sp01" um ein Byte länger ist als „thermal". Das gilt übrigens auch bei größeren Level-Sprüngen, da (normalerweise) zwischendurch unterschiedlich lange Levelcodes eingetragen worden wären. Hier eine komplette Liste der Missionsnamen:

vol2	Level 1	**pship**	Level 6	**space**	Level 11
asubchb	Level 2	**spc-sp01**	Level 7	**high**	Level 12
nps-sp01	Level 3	**bio-sphere**	Level 8	**military**	Level 13
thermal	Level 4	**nukerf**	Level 9	**azt-sp01**	Schlußlevel
fedbankv	Level 5	**capship**	Level 10	**azchb**	Geheimlevel

Might and Magic 6

Nachdem diesen Monat aus einer Komplettlösung (verständlicherweise) noch nichts geworden ist, hilft vielleicht diese Liste aller möglichen Tränke dem einen oder anderen Hobby-Alchimisten auf die Sprünge. Achtung: Niemals schwarze Tränke mit gelben vermischen, das Ergebnis wäre stets ein Todestrank!

Farbe:rot
Name: Cure Wounds
Bestandteile: Widoweep Berries + leere Flasche
Wirkung: regeneriert 10 Lebenspunkte

Farbe: blau
Name: Magic Potion
Bestandteile: Rhina Root + leere Flasche
Wirkung: regeneriert 10 Spruchpunkte

Farbe: gelb
Name: Energy
Bestandteile: Poppysnaps + leere Flasche
Wirkung: erhöht Eigenschaften kurzzeitig um 10

Farbe: violett
Name: Cure Poison
Bestandteile: rot + blau
Wirkung: Gegengift

Farbe: grün
Name: Resistance
Bestandteile: blau + gelb
Wirkung: erhöht Widerstandskraft kurzzeitig um 10

Farbe: orange
Name: Protection
Bestandteile: rot + gelb
Wirkung: erhöht Rüstklasse kurzzeitig um 10

Farbe: weiß
Name: Stone Skin
Bestandteile: blau + orange
Wirkung: Steinhaut für 6 Stunden

Farbe: weiß
Name: Bless
Bestandteile: violett + blau
Wirkung: Segnen für 6 Stunden

Farbe: weiß
Name: Extreme Energy
Bestandteile: orange + gelb
Wirkung: erhöht Eigenschaften kurzzeitig um 20

Farbe: weiß
Name: Haste
Bestandteile: grün + gelb
Wirkung: Eile für 6 Stunden

Farbe: weiß
Name: Heroism
Bestandteile: orange + rot
Wirkung: Heldenmut für 6 Stunden

Farbe: weiß
Name: Restoration
Bestandteile: violett + grün
Wirkung: heilt alle Zustände außer tot und versteinert

Farbe: weiß
Name: Super Restoration
Bestandteile: grün + blau
Wirkung: erhöht Widerstandskraft kurzzeitig um 20

Farbe: weiß
Name: Supreme Protection
Bestandteile: orange + grün
Wirkung: erhöht Rüstklasse kurzzeitig um 20

Farbe: schwarz
Name: Divine Cure
Bestandteile: Restoration + orange
Wirkung: erhöht Lebenspunkte um 100 und Alter um 1 Jahr

Farbe: schwarz
Name: Divine Magic
Bestandteile: Super Resistance + grün
Wirkung: erhöht Spruchpunkte um 100 und Alter um 1 Jahr

Farbe: schwarz
Name: Divine Power
Bestandteile: Extreme Energy + violett
Wirkung: erhöht Rang kurzzeitig um 20 Levels und Alter um 1 Jahr

Farbe: schwarz
Name: Essence of Accuracy
Bestandteile: Bless + gelb
Wirkung: erhöht Genauigkeit um 15 und senkt Glück um 5

Farbe: schwarz
Name: Essence of Endurance
Bestandteile: Supreme Protection + gelb
Wirkung: erhöht Ausdauer um 15 und senkt alle anderen Eigenschaften um 1

Farbe: schwarz
Name: Essence of Intellect
Bestandteile: Stone Skin + blau
Wirkung: erhöht Intelligenz um 15 und senkt Kraft um 5

Farbe: schwarz
Name: Essence of Luck
Bestandteile: Super Resistance + violett
Wirkung: erhöht Glück um 15 und senkt Genauigkeit um 5

Farbe: schwarz
Name: Essence of Might
Bestandteile: Heroism + rot
Wirkung: erhöht Kraft um 15 und senkt Intelligenz um 5

Farbe: schwarz
Name: Essence of Personality
Bestandteile: Restoration + blau
Wirkung: erhöht Persönlichkeit um 15 und senkt Geschwindigkeit um 5

Farbe: schwarz
Name: Essence of Speed
Bestandteile: Haste + rot
Wirkung: erhöht Geschwindigkeit um 15 und senkt Persönlichkeit um 5

Farbe: schwarz
Name: Rejuvenate
Bestandteile: Extreme Energy + grün
Wirkung: behebt alle magischen Alterserscheinungen und senkt alle sieben Eigenschaften um 1

Joint Strike Fighter

Jaja, das Spiel ist schon etwas älter, aber wenn man die Cheats direkt vom Hersteller bekommt, kann man schon einmal ein Auge zudrücken, oder? Im Piloten-Auswahlscreen sollte man **beide Strg-Tasten** gedrückt halten, wenn man ein Flugzeug auswählt. Auf diese Weise erhält man Zugang zu allen Jägern und Hubschraubern im Spiel. Die restlichen Cheats werden einfach während der Missionen eingegeben:

Strg+C+O	Kampagne erfolgreich beenden
Strg+G+O	Kampagne sofort verlieren
Strg+S	farbiger Rauch

Metalizer

Direkt von den Programmierern stammen folgende grundlegenden Tips zur endzeitlichen Robo-Strategie:
– Vergessen Sie bei Arena-Kämpfen nie das Wettbüro. Indem Sie auf sich selbst setzen, können Sie immer noch etwas zusätzliches Kapital einfahren (wenn Sie den Kampf verlieren, laden Sie einfach den Spielstand neu...).
– Nachdem Sie die Gefängniswelt erobert haben, landen Sie in der vereisten Welt von Taurus A. Lassen Sie Ihre Metalizer nur normal gehen, um Stürze zu vermeiden! Langstreckenwaffen sind hier der größte Trumpf.
– Sie werden mit Ihrem Team auf einem Planeten landen, um einen Spionagesatelliten zu bergen. Leider werden Sie gleich zu Beginn übel unter Beschuß genommen. Aus diesem Grund ist es ratsam, die eine oder andere Waffe zu Hause zu lassen und zunächst auf Panzerung zu setzen, da das Landungsshuttle über eine längere Zeit verteidigt werden muß.
– In der Wüstenmission, in welcher es die eigene Freundin zu befreien gilt (Rettet Mena!), versucht ein feindlicher Metalizer, sich durch ein Wadi abzusetzen. Lassen Sie sich nicht durch die angreifenden Mechs täuschen, sondern halten Sie den Einzelgänger auf! Die nachfolgenden Missionen würden sonst ungleich schwerer.
– Beim „Waffenfabrik"-Einsatz ist pure Geschwindigkeit gefragt. Lassen Sie Ihre schnellsten Metalizer sofort losrennen, egal, ob die Gegner schießen oder nicht! Um die kann sich die Nachhut kümmern, während die vorderste Front innerhalb von 25 Tics das Feindraumschiff einnehmen muß.
Zum Abschluß hier noch eine Waffenübersicht. Die Hitzewerte spiegeln die Prozentzahlen wider, um welche die Reaktortemperatur pro Schuß steigt, wenn 10 Plasmastabilisatoren zur Verfügung stehen.

Waffenart	Gewicht in t	Reichweite	Hitze	Schaden
Leichter Laser	0,5	2	10	3
Mittlerer Laser	1,0	6	40	5
Schwerer Laser	2,0	10	90	8
Partikelkanone	7,0	12	110	10
Maschinengewehr	0,5	2	0	2
Kz st rak w. (2)	1,0	6	30	2
Kz st rak w. (4)	2,0	6	40	4
Kz st rak w. (6)	2,0	6	50	6
La st rak w. (5)	2,0	14	30	5
La st rak w. (10)	5,0	14	50	10
La st rak w. (15)	7,0	14	60	15
La st rak w. (20)	10,0	14	70	20
Magnetgeschütz	8,0	12	50	10

Lords of Magic

Diese Tricks stammen von Marco Stolle: Durch Eingabe von **Strg-** (Steuerung-Backslash) aktiviert man den Cheat-Modus. Dann kann man Folgendes eingeben:

JACKPOT	200 Einheiten gold, crystal und ale
MARATHON	1000 Bewegungspunkte für die gewählte Party
PUFF	ein Drache
HOCUSPOCUS	alle Zauber und 1000 Mana für die gewählte Gruppe

The Reap

Diese Paßwörter erleichtern das harte Spielerleben (zum Teil) doch gewaltig:

DIESHEEPDIE	bessere Anfangsbewaffnung
ABSOLUTENOT	Unverwundbarkeit
SDIVINORUM	unbegrenzt Leben
TOUGHGUY	fiesere Gegner

Level Codes:

QBKCBEDB
CCLCBUDC
5CMCB4FSB

Outwars

Nach unseren ersten Cheats in der letzten Ausgabe schickte uns Holger Dotzauer diesmal die komplette Liste:

MACLEOD	unsterblich
KEYMASTER	unerschöpflicher Jet Pack
DIRTYHARRY	unbegrenzt Munition
BUZZ	Gleiter
FRAMERATE	zeigt Framerate an
PHANTOM	mit F11 und F12 wird zwischen den Charakteren umgeschaltet
SNIPSNIP	Spielergeschlecht im Spiel wechseln
GOHOME	Missions-Neustart
THRASHER	alle Gegner auf dem Radar
TIMEWARP	Zeitlimit an/aus
WEAPONCAM	Geschoßansicht
SINGLETRAC	Nachricht
JUMPxxx	springt zu Level xxx; für „xxx" kann eingesetzt werden: „oasis", „anubis", „ragnarok", „juggernaut", „dead"

Cheats, die sich nicht zuordnen ließen, aber durch ein Geräusch bestätigt werden:

bigears	**warpme**
sneakers	**nocd**
derek7	**baumer**
bigbrother	**showall**

Triple Play 99

Auch diese Cheats gehen auf Marco Stolles Konto und lassen sich nur mit dem Sidewinder Gamepad ausführen (sehr schwierig). Während des Spiels „**T**" drücken und folgende Padkombinationen ausführen:

X, A, X, C, B, A, links, rechts	Homerun
oben, unten, X, A, X, C, B, A	Strikeout
links, A, rechts, C	Sponsorkommentar
C, rechts, A, links	Spitznamen
hoch, X, rechts, C	Geschichtliches
unten, B, rechts, C	Stadion-Info
X, oben, oben, X	Applaus
A, links, links, A	Jubel
B, unten, unten, B	Enttäuschung
C, rechts, rechts, C	Buhrufe

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

Und so wird's gemacht: Sie schicken uns Ihre Cheats, Lösungen und Karten, welche wir nach Aktualität, Nutzwert und nach dem verwendeten Format (längere Texte *unbedingt* als DOC-File oder ASCII-Text!) sortieren. Genaue Eingabe-Hinweise und aussagekräftige Screenshots werden ebenfalls gern gesehen. Wird ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert! Anderenfalls behalten wir uns vor, Lösungen bzw. Cheats unkommentiert auf unsere Homepage (**http://www.pcjoker.de**) und auf die Heft-CD zu übernehmen oder aber ohne Rücksprache in den Papierkorb zu verbannen. Wer nun seinerseits bei einem Spiel feststeckt, dem steht **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere Hotline unter der Nummer 08106/89 96 02 bzw. -03** zur Verfügung. Ihre Lösungshilfen schicken Sie bitte wie gewohnt an den...

Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 12/95 AUF EINEN BLICK

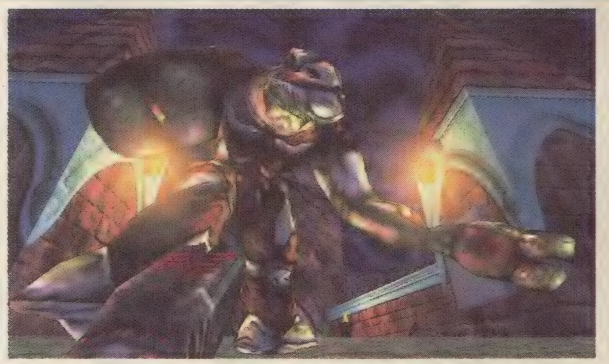
Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Earth	5/98	Lösung
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Anno 1602	6/98	Tip
Apache Longbow	11/96	Cheat
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Atlantis	9/97	Lösung
Atlantis	4/98	Tip
Bad Mojo	9/96	Lösung
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch	6/98	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
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Biing!	10/96	Cheat
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
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
Constructor	5/98	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 Produzent	10/97	HEXerei
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	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
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
Fallout	6/98	Lösung
FIFA 98	4/98	Cheats
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Frogger	3/98	Cheats
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
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hexen	1/96	Cheats
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Isnogud	9/97	Codes
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip
Jet Moto	3/98	Cheats
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
Maniac Mansion	6/98	Tip
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 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
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
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
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
Outwars	6/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
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
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
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
Starcraft	6/98	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Stonekeep	4/96	Cheats
Street Fighter Zero	5/98	Tip
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
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Synnergist	6/98	Tip
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 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
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Toonstruck	6/98	Tip
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
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Tyrian	6/96	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
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 2	5/98	Cheats
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

Alle Karten im Vergleich
MARKTÜBERSICHT: VOODOO 2

3Dfx oder nix: Kaum eine Hardwareschmiede, die derzeit nicht zumindest ein Voodoo 2-Board in Vorbereitung hätte. Wir haben alle chipsfrischen 3D-Turbos für Sie getestet – die Unterschiede sind klein, aber fein!

In die Zukunft investieren?

Zur Zeit buhlen vier Hersteller mit Add-on-Boards auf Voodoo 2-Basis um die Gunst der deutschen Spieler. Weitere Modelle wie etwa Guillemots „Maxi Gamer 3D 2" und in den USA sowie Asien bereits erhältliche Karten werden in Kürze hinzukommen und einen Preisrutsch herbeiführen – die aktuellen Einstandsta-rife ab rund 500 Mark sollten nicht von langer Dauer sein.
Wer bereits heute seine 2D-Karte im Rechner um ein Zusatzboard mit dem momentan leistungsfähigsten 3D-Chip ergänzt, wird bei der vorhandenen Software außerdem kaum Unterschiede zur ersten Voodoo-Generation erkennen können. Doch brandneue Titel wie „Incoming" und „Unreal" sind die ersten Vertreter des nächsten Spielejahrgangs mit Hires-Auflösungen (meist 800 x 600, seltener 1024 x 768 Pixel), detailreicheren und räumlicher wirkenden Texturen, etwa via Bump-Mapping.



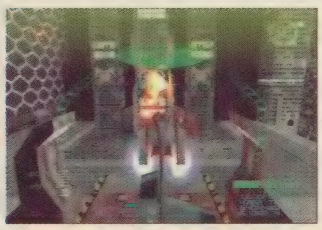
Als einer der ersten Vertreter der neuen Spielegeneration unterstützt „Unreal" Voodoo 2-Features wie eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten

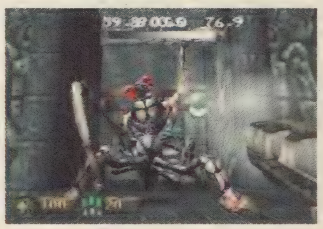
Speicher & Probleme

Begnügten sich Voodoo-Karten bisher zumeist noch mit 4 MB Speicher, machen sich auf den Nachfolgermodellen 8 bis 12 MB RAM breit. Die Mehrkosten von rund 100 DM für das besser ausgestattete Modell lohnen dabei. Die Spielehersteller werden nämlich dem allgemeinen Trend zu üppiger RAM-Ausstattung folgen und den zusätzlichen Speicher mit Grafikdaten füllen. Was nicht ins RAM der 3D-Karte paßt, muß dann eben von der Festplatte oder aus dem Hauptspeicher nachgeladen werden – das kostet Tempo. Außerdem ist eine Nachrüstung des Kartenspeichers nicht möglich.
Die Kehrseite der Medaille: Bei älteren Programmen mag das Speicherplus vereinzelt zu Grafikfehlern führen. Jedoch kann RAM über die Option „Limit Texture Memory" in den Voreinstellungen der Karte deaktiviert werden. Als weiterer Stolperstein erweist sich der alte Treiber, falls zuvor ein 3Dfx-Board der ersten Generation installiert war. Um so verursachten Abstürzen vorzubeugen genügt es, das File GLIDE2X.DLL im Spielverzeichnis zu löschen – es wird dann automatisch der aktuelle Treiber aus dem Windows-Verzeichnis benutzt. Weitere **Patches zur Fehlerbehebung** bei einzelnen Spielen sind im Internet unter der Adresse **www.voodoo2.com** zu finden.

Der Testdurchgang

Um einen direkten Vergleich zwischen den aktuellen Voodoo 2-Karten von Creative Labs, Diamond, Miro und Orchid zu ermöglichen, haben wir jeweils die Varianten mit 12 MB RAM mit den beiliegenden Standardtreibern in einem P2/266-System mit Win 95 und 64 MB RAM installiert. Zum Leistungsvergleich liefen außerdem ein Voodoo-Board der Vorgängergeneration, ein (nicht käufliches) Voodoo 2-Referenzboard des Chipherstellers 3Dfx sowie ein SLI-Paar mit – mehr zum Thema SLI in einer Extrabox.
Praxisbezogene Benchmarks geben Aufschluß über die 3D-Performance im alltäglichen Spieleeinsatz: „G-Police" von Psygnosis mißt an einer definierten Position die Zahl der Bilder, die Direct3D pro Sekunde aufbaut. Der Wert wird in Frames per Second (fps) angegeben; je höher er ist, desto besser. Und Rages „Incoming" ermittelt beim automatischen Direct3D-Rundflug einen fps-Durchschnittswert. Ähnliches gilt für Acclaims „Turok", das den 3Dfx-Chipsatz aber direkt nutzt. VNUs Direct3D-Benchmark „Final Reality" prüft außerdem die Bildqualität. Die Auflösung liegt stets bei 640 x 480 Highcolor-Pixel.




Die Testsoftware von links nach rechts: G-Police, Incoming, Turok und das Benchmark-Tool Final Reality

Die Unterschiede

In punkto Bildqualität gab sich kein Kandidat eine Blöße: Alle Karten schnitten unter „Final Reality" mit dem Maximalwert von 100 Prozent ab, unterstützen also sämtliche Direct3D-Features bei brillanter Optik. Probleme aus alten Voodoo-Tagen wie schlechte Kabelverbindungen und Moiré-Streifen im Bild sind passé. Auch legen alle vier Voodoo 2-Boards ein nahezu identisch hohes Tempo vor, arbeiten weitgehend zuverlässig und spielen ihre ganze Stärke erst ab einem P2/266 aus. Die entscheidenden Unterscheidungsmerkmale sind folgerichtig Preis und Ausstattung – mehr dazu auf der folgenden Doppelseite. (rl)

Die SLI-Pleite

Die ultimative Spielmaschine ist laut 3Dfx ein Rechner mit **zwei gekoppelten Voodoo 2-Boards**, da das Scan Line Interleaving (SLI) genannte Verfahren dabei verdoppelte Leistung garantieren soll. In der Redaktion sorgte die Probe aufs Exempel aber für lange Gesichter. Okay, GT Interactives „Unreal" und Acclaims „Forsaken" lieferten mehr Tempo und Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel, doch **die meisten aktuellen Spiele liefen nur unwesentlich schneller als mit einer einzigen Voodoo 2-Karte** – darunter auch unsere Benchmark-Kandidaten. Bis zum Beweis des Gegenteils durch neue Software ist ein immerhin knapp 1.000 Mark teurer Doppelturbo also nicht zu empfehlen.

3D-Tuning leicht gemacht

Die vom Hersteller voreingestellten Voodoo 2-Treiber liefern meist einen Kompromiß aus Bildqualität, Geschwindigkeit und Kompatibilität zu jedweder Software. Doch **mehr Tempo ist kein Problem:** Das Optionsmenü enthält ein oder zwei „Don't sync buffer swaps" bezeichnete Unterpunkte. Werden diese mit einem Häkchen versehen, schiebt die Karte das 3D-Bild schnellstmöglich zum Monitor, statt dazu das Kommando des Spielprogramms abzuwarten.

„Force Trilinear Texture Mode" bedeutet **höhere Bildqualität ohne Leistungsverlust** und sollte ebenfalls aktiviert werden. Weiterhin läßt sich der Kartentakt via Einstellmenü oder über im Internet verbreitete Tools um ein paar MHz heraufregeln. Wer hier übertreibt, riskiert freilich den Hitzetod der Voodoo 2-Schaltkreise. Effektiver ist es, die beiliegenden Treiber immer wieder durch aktuelle von den Herstellerhomepages zu aktualisieren.

Benchmarktest: Incoming

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	50,7 fps
Diamond Monster 3D 2,	52,7 fps
Miro Hiscore 2 3D,	50,4 fps
Orchid Righteous 3D 2,	48.7 fps
3Dfx Voodoo-Board,	27.9 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	50,3 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	52.5 Fps

Benchmarktest: G-Police

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	24,3 fps
Diamond Monster 3D 2,	23,4 fps
Miro Hiscore 2 3D,	22,0 fps
Orchid Righteous 3D 2,	23,8 fps
3Dfx Voodoo-Board,	18,6 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	22,9 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	23,7 Fps

Benchmarktest: Turok

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	94,0 fps
Diamond Monster 3D 2,	93,7 fps
Miro Hiscore 2 3D,	90,6 fps
Orchid Righteous 3D 2,	99,6 fps
3Dfx Voodoo-Board,	44,3 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	93,8 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	102,6 fps

Benchmarktest: Final Reality

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2,	51,0 fps
Diamond Monster 3D 2,	50,9 fps
Miro Hiscore 2 3D,	51,0 fps
Orchid Righteous 3D 2,	45,5 fps
3Dfx Voodoo-Board,	43,0 fps
3Dfx Voodoo 2-Board,	50,6 fps
3Dfx Voodoo 2-Doppel (SLI)	51,2 Fps

Testsystem: P2/266 mit Win 95, 64 MB RAM, Voodoo 2-Boards mit 12 MB RAM, Auflösung 640 x 480 Pixel Highcolor, Vsync: aus, Trilinear-Filtering: an, voreingestellte Taktfrequenz mit ca. 93 MHz

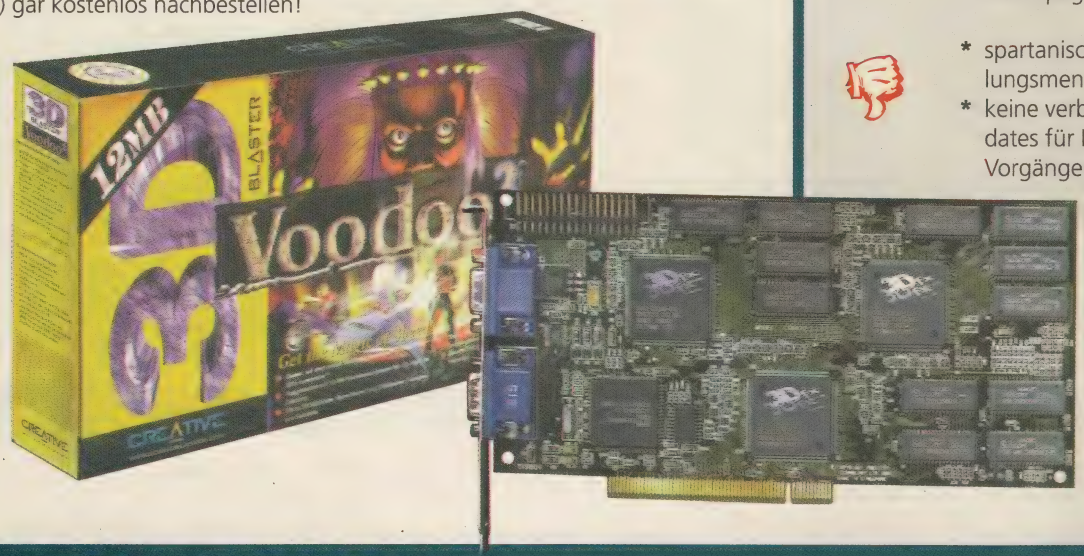
CREATIVE LABS 3D BLASTER VOODOO 2

Hardware und Treiber des Voodoo 2-Modells der kreativen Laboranten sind praktisch identisch mit dem Referenzdesign von Chiphersteller 3Dfx – welches die meisten Publisher zur Produktion kommender Spielehits nutzen wollen. Diese Kompatibilitätsgarantie will allerdings mit Einbußen beim Komfort erkauft werden: Das Installationstool und die Voreinstellungs-Menüs sind extrem spröde gestaltet, auch ist eine Justierung der Taktfrequenz hier nicht möglich.
Immerhin liegt der Packung das SLI-Kabel zur Koppelung zweier 3D Blaster gleich bei; bei den meisten Mitbewerbern muß es nachbestellt werden. Große Pluspunkte sind der gute Support und das Spielepaket mit den brandaktuellen Vollversionen von „Incoming", „Ultim@te Race Pro", „G-Police" sowie „Actua Soccer 2". Und wer bereits stolzer Besitzer einer der ersten 12 MB-Karten ist, die kurzzeitig ohne Spiele verkauft wurden, kann die CD-RÖMer via Hotline (089/95 79 081) gar kostenlos nachbestellen!

Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ●
Preis: ca. 499,– DM (8 MB) oder 599,– DM (12MB)
Online-Info: www.cle.creaf.com

* hervorragendes Spielepaket
* hohe Kompatibilität
* guter Support, deutsche Homepage

* spartanisches Voreinstellungsmenü
* keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells



DIAMOND MONSTER 3D 2

Bei Diamond ist Vielfalt Programm, denn das Grafikmonster der zweiten Generation gibt es gleich in vier Ausstattungsvarianten – mit 8 oder 12 MB RAM, jeweils mit oder ohne 40,– DM teures Spielepaket. Die offerierten Games sind dabei unterschiedlich: Käufer der 8 MB-Karte erhalten Vollversionen von „Heavy Gear", „Interstate '76" und „Need for Speed 2 SE", vier Levels aus „Tomb Raider 2" sowie diverse Eidos-Demos. Mit der 12 MB-Variante kommen dieselbe Eidos-CD (samt der vier Lara-Levels) sowie die Vollversionen von „Incoming" und eine exklusive, um zahlreiche Optik-FX aufgewertete Special Edition von „Battlezone". Das Optionsmenü läßt hier ein Justieren des Bausteintaktes zwischen 90 und 95 MHz zu, ist ansonsten aber bescheiden ausgestattet. Die Tempotests wurden mit den voreingestellten 92 MHz durchgeführt. Ein preiswertes Update des Vorgängermodells auf den Nachfolger sieht Diamond freilich ebensowenig vor wie andere Kartenhersteller.

Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 480,– DM (8 MB) oder 610,– DM (12MB) Spielepaket jeweils zzgl. 40,– DM

Online-Info: www.diamondmm.com

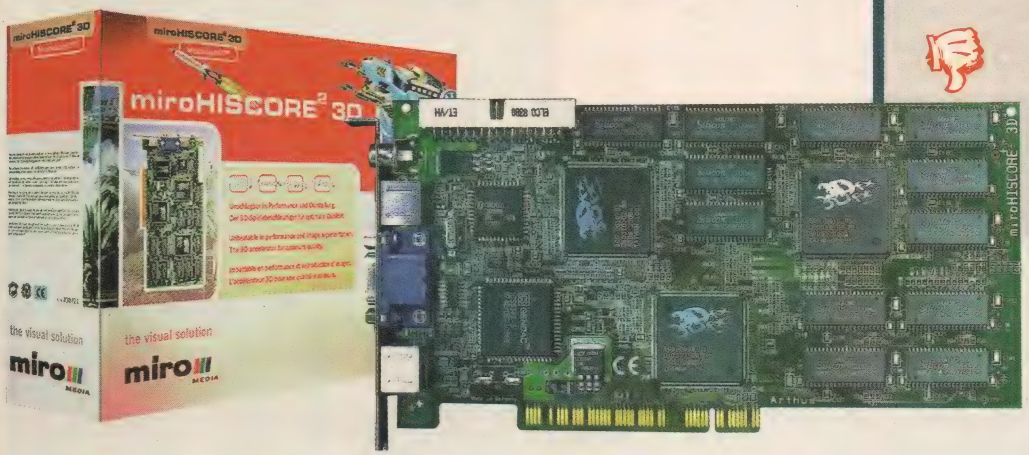
* 12 MB-Ausführung mit tollen Spielen lieferbar
* guter Support, laufend Treiber-Updates
* Die „nackte" 8 MB-Ausführung ist die preiswerteste Karte im Test

* optionales Spielepaket für 8 MB-Ausführung schwach
* SLI-Kabel muß nachbestellt werden
* keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells



MIRO HISCORE 2 3D

Miro geht andere Wege als der Rest der Voodoo 2-Welt und übernimmt das originale Kartendesign von 3Dfx nicht nahezu unverändert. Das bringt auch Vorteile mit sich: Das ausschließlich mit 12 MB RAM lieferbare Board läßt sich als einziges im Test über Videoanschlüsse mit TV oder Videorekorder verbinden, was seinen Besitzer u.U. in den Genuß tatsächlich formatsprengender Großbilder bringt. Auch die Installation geht komfortabler vonstatten als bei den Mitbewerbern. Außerdem stiehlt Miros verspieltes Einstellmenü namens „Pinboard" der Konkurrenz die Schau: Über ein Karteikartensystem lassen sich Auflösungen und Farbtiefe, Voodoo 2-Chipinterna sowie Taktfrequenzen komfortabel justieren. Schade bloß, daß die CD-ROM statt Vollversionen und Spieledemos nur Grafikdemos und Voodoo 2-Patches für rund 30 Games enthält. Dafür arbeitet der 3D-Beschleuniger vorhandene Direct3D- und Glide/3Dfx-Spiele in der Regel zuverlässig ab – was doch wieder eine Gemeinsamkeit aller Voodoo 2-Karten ist.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ● ●
Preis: ca. 649,– DM (12 MB)
Online-Info: www.miro.de

* einziger Voodoo 2-Beschleuniger mit TV-Ausgang
* umfangreiches und durchdachtes Optionsmenü
* guter Support

* weder Vollversionen noch Spieledemos anbei
* relativ hoher Anschaffungspreis
* keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

ORCHID RIGHTEOUS 3D 2

Der Hersteller mit der Orchidee im Firmenlogo war bei Erscheinen des ersten Voodoo-Chips an vorderster Front und ist es auch diesmal. Der Righteous-Nachfolger ist mit 8 oder 12 MB RAM sowie jeweils inklusive einem dicken Spielepaket mit Vollversionen von „Incoming", „Battlezone", „G-Police" und „Jedi Knight" erhältlich. Die Installation wirft keine Probleme auf, bloß läßt das komfortabel und übersichtlich gestaltete Orchid-Menü weder Änderungen der Taktfrequenz noch die Umschaltung des Direct3D-Betriebs auf einen eventuell außerdem im Rechner installierten 3D-Beschleuniger zu.
Apropos Direct3D: Im Vergleich zur Konkurrenz ist bei Verwendung der Win 95-Grafikschnittstelle ein geringes Leistungsdefizit festzustellen, während das Tempo bei speziell auf Voodoo angepaßten Programmen wiederum merklich höher ausfällt. Ein SLI-Kabel liegt im Unterschied zu einem deutschen Handbuch bei – wohl dem Käufer, der der englischen Sprache mächtig ist.



Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 579,– DM (8 MB)
oder 749,– DM (12 MB)
Online-Info: www.orchid.com

* aktuellstes Spielepaket im Test
* SLI-Kabel im Lieferumfang

* 12 MB-Variante relativ teuer
* kein deutsches Handbuch
* keine verbilligten Updates für Besitzer eines Vorgängermodells

Die Intel-Offensive:
Neue Prozessoren für jeden Bedarf

Der Branchenriese dreht mit ungebremster Begeisterung am Hardware-Karussell: Superschnelle Pentium 2-Chips mit 350 bzw. 400 MHz sollen die neue Leistungsspitze markieren, während Celeron-Prozessoren mit 266 MHz das Angebot nach unten hin abrunden. Nach den ersten Ankündigungen auf der CeBit nun die ersten Praxiseindrücke.

Das neue Flaggschiff

Seit Ende April ist die jüngste Generation von Mikroprozessoren auf Pentium 2-Basis lieferbar. Und wie erwartet, bricht sie alle gängigen Temporekorde: Bei Taktraten von 350 oder sogar 400 MHz wirken die derzeit noch üblichen Modelle wie P233 und P266 vergleichsweise müde – von Zahlen unterhalb der 200er-Marke spricht heutzutage ohnehin kein Mensch mehr.

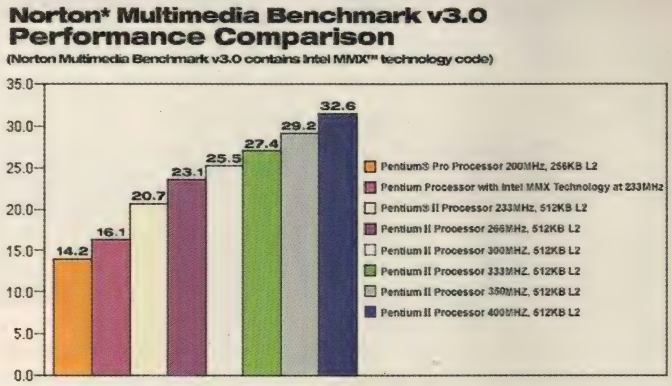
Um zukünftigen Standards wie neuen Betriebssystemen, 3D-Internet-Browsern und Spielen mit Unterstützung für AGP-Grafikkarten sowie DVD-Laufwerken Vorschub zu leisten, werden die neuen Chips auf Hauptplatinen mit neuen Features gelötet. Beispielsweise wird der neue P6-Systembus mit 100 MHz bereits vom Intel 440BX AGPset unterstützt, was den Datenfluß zwischen CPU und den restlichen Bauteilen gegenüber dem alten 66 MHz-Systembus nochmals erhöht. Vor allem macht sich dies bei speicherintensiven Texturen bemerkbar, die extrem von der reibungslosen Zusammenarbeit zwischen (AGP-)Grafikkarte und Prozessor bzw. Hauptspeicher abhängen.

Der aktuelle Chipsatz unterstützt zudem bis zu 8 Gigabyte Hauptspeicher auf dem Motherboard und erhöht die Systemleistungsfähigkeit im Einsatz als Server bzw. Workstation laut den verschiedenen Benchmarktests von Intel um mehr als 30 Prozent. Derlei Tests sind freilich mit Vorsicht zu genießen, denn im Praxisbetrieb mit verfügbaren Spielen sind die Unterschiede subjektiv nicht sooo gewaltig. Zumindest ohne AGP-Grafikkarte…

Wie die bisherigen P2-Prozessoren verfügen auch die neuen Top-Chips mit ihren 7,5 Mio. Transistoren über MMX-Technologie und den L2-Cache von 512 KB. Die gesamte Pentium 2-Familie umfaßt damit nun Taktfrequenzen von 233, 266, 300, 333, 350 und 400 Megahertz und wird zu Preisen zwischen rund 150 und 1.200 Mark offeriert.



Klein, stark, schwarz: die Pentium 2-CPU der Zukunft ist mit 350 MHz bzw. 400 MHz getaktet



Norton Multimedia Benchmark v3.0

	Pentium® Pro processor 200MHz -- 256KB L2	Pentium processor with MMX™ Technology 233MHz	Pentium II processor 233MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 266MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 300MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 333MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 350MHz -- 512KB L2	Pentium II processor 400MHz -- 512KB L2
Overall	**14.2**	**16.1**	**20.7**	**23.1**	**25.5**	**27.4**	**29.2**	**32.6**
Video	7.0	11.2	13.0	14.7	16.3	17.3	18.0	20.3
3D Graphics	23.8	17.8	28.4	31.7	34.6	37.5	40.4	44.9
Audio	17.1	25.7	27.5	30.7	35.0	38.3	40.6	45.4
CD-ROM	9.2	9.1	8.8	8.9	8.9	8.5	8.9	8.9
Imaging	17.0	30.8	39.9	44.3	48.9	52.7	59.0	66.4

Pentium processor with MMX Technology is measured with 512K L2 cache

Die P2-Familie im Vergleich zeigt den Leistungsschub der neuen CPUs hier im Norton Multimedia Benchmark v3.0 – vor allem die Leistungsunterschiede im 3D-Grafikbereich sind zu beachten (Quelle: Intel)

Das neue Sparmodell

Im Hinblick auf kostengünstige Basis-PCs wurde eine komplett neue Prozessorenfamilie ins Leben gerufen, deren erstes Mitglied der Celeron mit 266 MHz ist. Weil der Chip auf der gleichen P6-Architektur wie der Pentium 2 basiert, kann er im direkten Vergleich den Pentium1 MMX schlagen. Doch was ist das schon, wenn im Unterschied zur P2-Schwestergeneration der wichtige L2-Cache fehlt? Die Grafik des „iCOMP-Index 2.0" weist das daraus resultierende (und relativ drastische) Leistungsdefizit aus.

Zusammen mit dem eigens entwickelten Chipsatz 440EX AGPset garantiert Intel in der Celeron-Reihe ein preiswertes Motherboard-Design für Low-Cost-Rechner, das zudem einen Hauptspeicher von bis zu 256 MB unterstützt. Und das zu Preisen ab derzeit etwa 250 Mark, was im Vergleich doch etwas teuer erscheint. Produziert werden aber alle aktuellen Intel-Prozessoren mittels der 0.25 Mikrometer-Technologie, was hohe Stückzahlen ermöglicht. Bis Ende dieses Jahres sollten die Preise daher wieder deutlich nachgeben.



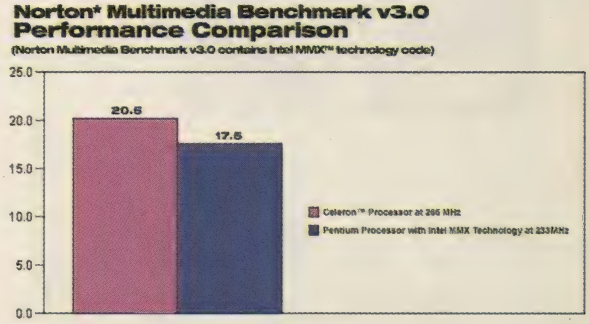
Ein Herz für preiswerte Basis-PCs: der Celeron-Prozessor mit 266 MHz, aber ohne wichtiges Level 2-Cache

Im direkten Vergleich mit einem herkömmlichen P1 233 MMX schneidet der Celeron deutlich besser ab (Quelle: Intel)

Norton Multimedia Benchmark v3.0

	Celeron™ Processor 266MHz	Pentium® Processor with MMX™ technology 233MHz
Overall	**20.5**	**17.5**
Video	11.0	12.0
3D Graphics	30.9	22.5
Audio	26.8	24.8
CD-ROM	7.1	7.1
Imaging	43.1	30.9

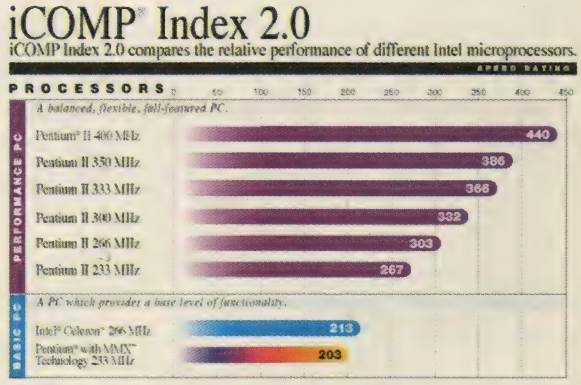
Pentium processor with MMX Technology is measured with 512K L2 cache



Weitere Aussichten

Inzwischen kommt die Software der rasanten Entwicklung der Hardware kaum noch nach: Bis zum Herbst will Intel die P6-Mikroarchitektur speziell für Server und Workstations der Mittelklasse zur Verfügung stellen, darüber hinaus sind Pentium 2-Prozessoren mit 450 MHz für Desktop-PCs sowie eine Version mit 300 MHz für mobile Rechner bereits geplant. Zusammen mit den aktuellen Trends im Grafikbereich (etwa AGP-Port und Voodoo 2-Beschleunigerkarten) und der Etablierung der DVD als Nachfolger der CD-ROM dürften sich selbst die rührigsten Spieleschmieden schwertun, das Leistungspotential in absehbarer Zeit auszureizen.

Auf der anderen Seite stellt sich die Frage, wie lange der Celeron in überwiegend für Spiele gedachten Computern noch Sinn macht – da sich Games traditionell gerne an der jeweils besten Hardware orientieren, mag ein Chip, der langsamer ist als jeder Pentium 2, auf Dauer trotz aller Preisvorteile keine gute Wahl sein. Uns Konsumenten bleiben daher wieder nur zwei Möglichkeiten: abwarten und sparen. (js)



Der „iCOMP Index 2.0" zeigt die Vormachtstellung der P2-Chips

Anzeige

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 Trilogy
Amber & Neverhood
Anno 1602
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blade Runner & Net:Zone
Cheatbuch (PC) - 14.80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
'D' & Evocation
Daggerfall
Dark Colony
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Deathtrap Dungeon
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
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
Fallout
Final Fantasy VII (Playstation)
Floyd
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
Pax Corpus
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1
Pilgrim & Titanic
Rätsel des Master Lu
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil 1 oder 2
Ripper
Riven
Sam und Max & Vollgas
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
Starcraft
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
Ultima (7, 8, oder Underworld)
Vandal Hearts (Playstation)
Versailles 1685 & Superspy
Warhammer: Dark Omen
Wing Commander IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

Ab sofort erhalten Sie bei uns zwei CDs mit je 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. 117
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

Produktinfo 005

Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Dank neuer 3D-Technologien sehen Rennspiele immer realistischer aus. Doch gesteuert wird wie zu Großmutters Zeiten mit Tastaturen, Sticks und Pads, die keinerlei Fahrbahnkontakt vermitteln. Eine neue Generation von Lenkrädern mit Force-Feedback-Technik soll die virtuelle Straße nun fühlbar machen – wir haben ein erstes Vorserienmuster auf Praxistauglichkeit getestet.



Das Sidewinder FF-Wheel ist samt Pedalerie ab Oktober lieferbar; Spielebeigaben stehen noch nicht fest

Anders als im wahren Leben oder in der Spielhalle erhält man als PC-Pilot bislang keine Resonanz vom Fahrwerk seines virtuellen Boliden – bestenfalls warnt bei Berührung des Fahrbahnrandes ein Geräusch vor dem drohenden Ausritt ins Kiesbett. Die schon länger erhältlichen Force-Feedback-Sticks geben zwar Erschütterungen weiter, doch sind deren Hebelwege und Reaktionszeiten zu lang für Fahrten auf das Siegertreppchen.

Lenkräder mit eingebauter Kraftrückkopplung (Force Feedback) sind nun die logische Ergänzung: Elektromotoren reagieren auf Kommandos der Software und bewirken Vibrationen am Rübenacker, eine verrissene Lenkung beim Crash oder Widerstände in Kurven. Zubehörhersteller wie Vidis, Thrustmaster, Jöllenbeck oder Act-Labs arbeiten derzeit an solchen FF-Richtungsreglern; gesammelte Informationen hierzu finden sich auf der Homepage **www.force-feedback.com**. Bei Microsoft war ein Exemplar bereits vorführbereit.



„Es sind die kleinen Details, die ein gutes Lenkrad von einem schlechten unterscheiden!"
(Brett Schnepf, selbsternannter „Technical Evangelist" bei Microsoft Gaming Devices)

Auf den ersten Blick handelt es sich beim Sidewinder um ein Steuer wie viele: sechs Frontbuttons und zwei rückwärtige für die Schaltung. Doch das schnittige Design des Volants würde manch realem Coupé gut zu Cockpit stehen, ist handlich und griffig. Durch die äußerst robuste Bauweise nimmt es auch hohe Belastung nicht übel. Ist das Gerät erst mit dem Schreibtisch verschraubt, weicht es keinen Millimeter mehr aus seiner Position. Durch ein Hebelsystem an der Halterung ist die sekundenschnelle De- und Wiedermontage aber trotzdem jederzeit möglich. Die platzsparend konstruierte Bodeneinheit samt Gas- und Bremspedal krallt sich unterdessen mit breiten Gumminoppen in den Teppich. Ihr Netzteil ist mit dem des Sidewinder FF-Joysticks identisch und austauschbar. Anders als bei dessen ersten Exemplaren nervt hier aber kein Ventilator das Trommelfell. Die momentan noch hörbaren Motorengeräusche werden bis zum Verkaufsstart im Oktober gedämpft.

Im Testbetrieb mit der „F1 Racing Simulation" und „CART Precision Racing" stellte das Wheel dann seine Alltagstauglichkeit unter Beweis: Der spürbare Lenkwiderstand vermittelt in der Tat deutlich mehr Gefühl für die Situation auf der Straße. Freilich hat aber längst nicht jedes Rennspiel die erforderlichen Softwareroutinen ab Werk eingebaut – gerade Oldies vibrieren bestenfalls per Patch. Bleibt zu hoffen, daß der Support bis zum Verkaufsstart im Oktober auf Hochtouren läuft. (rl)



Aktuelle Software wie die „F1 Racing Simulation" hat Force Feedback-Unterstützung bereits eingebaut

Sidewinder Force Feedback Wheel

HERSTELLER:	Microsoft
FUNKTION:	Lenkrad mit Force Feedback, Gas- und Bremspedal
ERSCHEINT:	Oktober, Preis ca. 350,- DM

Kostenlose Produktinfos



7/98

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ____

Einsendeschluß: 22. Juni 1998

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 14 Jahre
- 1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
- 1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
- 1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
- 1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat
- 2.2 ☐ nur beruflich
- 2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger
- 3.2 ☐ Fortgeschrittener
- 3.3 ☐ Profi

4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

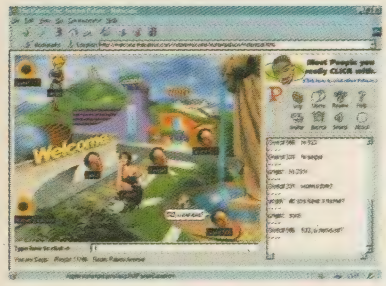
- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
- 4.2 ☐ Eindruck der Produkte
- 4.3 ☐ Preis der Produkte

Der Blender

Ich kann Andreas Bertits' Ultima-Schelte aus der letzten Ausgabe nur zustimmen: Nach allem, was ich im Internet über „Ultima Ascension" gelesen habe, scheint das Ding wirklich ein ziemlicher Blender zu werden. Naja, warten wir's mal ab. Viel mehr freue ich mich im Moment auf „Wizardry 8", das endlich mal wieder das klassische Rollenspiel in den Vordergrund stellen soll. Das wilde Herumgeklicke von „Lands of Lore 2" (ich hasse Echtzeitkämpfe!) zerstört doch jegliche Spielatmosphäre schon im Ansatz – und Eure Bilder von „Might and Magic 6" konnten mich auch nicht so recht überzeugen.
E-Mail: fuzzie@cu-muc.de, Adresse liegt der Redaktion vor

So was habe ich schon gerne: Ein noch gar nicht erschienenes Game als „Blender" bezeichnen, aber einen Joker-Hit wegen der Bilder ablehnen!

Der Talkmaster



Grafische Chat-Welten für Plaudertaschen: The Palace

Nachdem jetzt überall (nur nicht bei Euch) um „Ultima Online" gestritten wird, muß ich doch auch mal meinen Senf dazu geben. Ich persönlich halte UO nämlich für ultimativ schwach, und zwar aus einem einzigen Grund: Es fehlt einfach die Interaktion zwischen den Spielern! Da lobe ich mir „Meridian 59", wo man mit jedem reden kann, egal, in welchem Dungeon er sich gerade aufhält. Ich halte dieses Spiel für absolut genial. Und das Beste: Es ist komplett deutsch!
Mirko Timm, E-Mail: mirko.timm@leipzig.netsurf.de

Man kann über alles reden, muß aber nicht: Der Reiz von UO liegt doch im hohen Realismus der virtuellen Welt – und der verbietet natürlich die von Dir geforderten „Ferngespräche". Wenn es Dir überwiegend um nette Plauderei geht, empfehle ich reine Chatwelten wie „The Palace" (http://www.thepalace.com) oder einen guten alten Text-MUD vom Schlage eines „Unitopia" (http://www.unitopia.de).

Chat mit Joker

Ich finde Eure Zeitschrift super: Seit über einem Jahr kaufe ich mir den PC Joker regelmäßig, und er gefällt mir immer besser. Allerdings bin ich (wie einige andere Leser auch) der Meinung, daß Ihr Eure Tests wieder etwas fetziger gestalten solltet – ungefähr so wie den Ghost-Comic, der einfach klasse ist. Meinetwegen könntet Ihr gern zwei der genialen Bildgeschichten in jede Ausgabe quetschen oder zumindest die eine verlängern.
Ich würde mich übrigens freuen, wenn man sich gelegentlich zum Chat im Internet treffen könnte. Wollt Ihr nicht mal eine entsprechende Aktion starten: Einfach im Heft ankündigen, welcher Redakteur wo wie lange für ein Gespräch zur Verfügung steht!
Christian Tode, E-Mail RTode@aol.com

Noch mehr „fetzige" Abenteuer jeden Monat?! Nur, wenn ich dafür künftig weniger Briefe beantworten muß, hehe. Die Chat-Idee gefällt mir allerdings sehr gut – laß mir nur noch ein paar Wochen, in denen ich unsere maulfaulen Redakteure (Trille kriegt schon einen mittleren Herzinfarkt, wenn er bloß mal über das interne Netzwerk freundlich gegrüßt wird) überzeugen kann. Derweil empfehle ich einen Besuch auf der CeBit Home in Hannover, wo Steffen und Jörg zwischen dem 26. und 30. August leibhaftig am Joker-Stand zu bewundern sind. Aber bitte nicht füttern!



Willkommen zu einer neuen Ausgabe der Ghost-Show: Seien Sie dabei, wenn erfolgreiche Spieleserien in den Schmutz gezogen werden! Erleben Sie, wie höfliche Anfragen brutal abgeschmettert werden! Staunen Sie, wie leicht sich ahnungslose Leser verschaukeln lassen! Kurzum, hier wird mehr Schmutz aufgewirbelt, als Arabella unter den Fingernägeln hat!

Ab durch die Mitte

Ist die Aktion „Verlegt den Lösungsteil in die Heftmitte" schon wieder abgebrochen? Den Ordner hätte ich nämlich schon fertig, nur 'rausschneiden will ich die Seiten nicht. Abgesehen davon: Weiter so, dann klappt's auch mit dem Abo!
P.S.: Was ist der Unterschied zwischen Microsoft-Produkten und den „Wing Commander"-Spielen? Na, bei „Wing Commander" weiß man nie, was der nächste Teil an Features bringt. Bei MS-Produkten will man's lieber gar nicht wissen…
Markus Barth, E-Mail: mar.5d@new.wen.baynet.de

Unterjochen ist nicht abgebrochen: Noch überlegen die geknechteten Verlagssklaven, ob es nicht eine sammelbare Lösungslösung gibt, die der Heftstruktur besser zu Gesicht steht. Bis dato ließe sich Dein Ordner doch prima zum Abheften der Abo-Rechnungen nutzen. P.S.: Wie viele Microsoft-Techniker braucht man… ach nö, der kommt ja im nächsten Leserbrief!

Der Lachsack

Wie wäre es mit einer neuen Rubrik: Microsoft-Witze. Den Anfang mache schon mal ich:
• Was ist der Unterschied zwischen Bill Gates und Gott? Nun, Gott glaubt nicht, Bill Gates zu sein!
• Wie lange dauert es, bis ein NT-Netzwerktechniker eine defekte Glühbirne ausgewechselt hat? Das hängt ganz davon ab, wie viele kaputte Glühbirnen er mitgebracht hat.
• Wie wechselt ein Windows 98-Betatester eine defekte Glühbirne aus? Gar nicht. Er notiert nur, daß der Raum dunkel ist – für Problemlösungen sind andere zuständig.
• Wie viele Microsoft-Mitarbeiter braucht man, um eine Glühbirne auszuwechseln? Genau drei. Der erste ersetzt die Birne, der zweite ändert die Fassung so, daß Netscape-Glühbirnen nicht hineinpassen. Und der dritte überzeugt das amerikanische Justizministerium davon, daß das fairer Wettbewerb ist.
• Und wie wechselt Bill Gates die Birne aus? Überhaupt nicht: Er erklärt Dunkelheit zum Standard.
ein anonymer Joker-Leser aus Österreich – Angst vor Billys Rache?

Okay, einen hätte ich auch noch: Sagt J.R. Ewing zu Bill Gates: „Ich bin so reich, ich könnte die ganze Welt kaufen." Antwortet Mr. Microsoft: „Tut mir leid, ich verkaufe nicht!"

Microzoff

Sparen wir uns das Lob, kommen wir gleich zu wirklich wichtigen Sachen: Nach der Installation eines dusseligen Spieles (keine Raubkopie!) verabschiedete sich mein DirectX-Treiber. Alle Versuche, ihn per Re-Installation wieder zu animieren, verliefen im Sand, erst nach der einstündigen Neuinstallation von Win 95 sprach der Compi wieder mit mir. Ist das normal? Ich meine, wenn mein Spielkamerad wegen so einer Kleinigkeit gleich schlapp macht, was erwartet mich dann erst mit Win 98?!
Simone Niederreiner, Adresse liegt der Redaktion vor

Wenn es um DirectX-Treiber geht, ist Windows 95 in der Tat pingelig: Für das Problem, daß es auch bei versehentlicher Installation einer älteren Version (etwa DirectX 3.0, wenn bereits DirectX 5.0 auf der Festplatte war) unter Direct3D ärgere Troubles gibt, weiß man selbst bei Microsoft keinen anderen Rat als die totale Neuinstallation des Betriebssystems. Und von dieser Option mußten wir hier schon allzu häufig Gebrauch machen, da unsere Vorab-Testmuster alle naselang irgendwelche Treiber bei mysteriösen Systemabstürzen ins digitale Nirwana befördern. Tröstet Dich das?

Wer nicht fragt, bleibt dumm

Als erstes muß ich Euch mal kräftig loben: Euer Heft ist einfach (und zweifach) perfekt! Ich gehöre zwar zur Gilde der 486er-User und kann mit den ganzen Spielen, die Ihr so testet, daher nicht viel anfangen, trotzdem komme ich nicht von Euren Seiten los. So, jetzt habe ich Euch gelobt, da könnt Ihr mir bestimmt auch einige Fragen beantworten:
1) Ich bin bei T-Online angemeldet, benutze aber eigentlich nur den Internetzugang. Wäre da AOL, MSN oder einer der vielen kostenlosen Anbieter eher zu empfehlen? Und was hat es mit Germany.net auf sich?
2) Ihr schreibt, daß der bisherige 56 Kbit/s-Modemstandard X2 überholt sei. Was bedeutet das für mich als Besitzer eines US Robotics Sportster Flash 56K?
3) Ihr hattet früher massig Gewinnspiele, wo sind die hin?
4) Ghost, was ist das eigentlich für ein Gefühl, in einer gottesähnlichen Position zu stehen? Wie ist das mit der Einkommensteuer?
5) Wie viele Leserbriefe/Mails bekommst Du so nach jeder Ausgabe?
6) Stelle ich zu viele Fragen?
Björn Zimmermann, E-Mail: family.zimmermann@t-online.de

Ha, da könnte ja jeder kommen! Ein bißchen 'rumloben, und schon erfüllt einem der nette Ghost drei Wünsche – das hättest Du wohl gern? Was, „gottesähnlich"? Okay, vielleicht kann man ja doch über ein paar Antworten reden…
***1)** Wenn Du die übrigen Serviceleistungen von T-Online nicht nutzt, sind Provider ohne zusätzlich anfallende Gebühren natürlich günstiger. Germany.net bietet beispielsweise Internet zum Nulltarif, allerdings sind über diesen Anbieter nur deutsche Domains mit der Endung „.de" erreichbar.*
***2)** Am besten wendest Du Dich an den Modemhersteller bzw. dessen Webseite, um ein Bios-Update auf den aktuellen und markenunabhängigen V.90-Standard zu erhalten.*
***3)** Die Gewinnspiele von früher sind, wo sie hingehören: in der Vergangenheit. Wir werden uns aber zukünftig gerne verstärkt um neue bemühen.*
***4)** Meine Position ist „gottesähnlich"? Komisch, ich stehe doch voll HINTER den Lesern! Und für Einkommensteuer bedarf es immer noch eines Einkommens…*
***5)** Hm, reden wir jetzt von den paar rhetorisch brillanten Abhandlungen, welche durch scharfsinnige Analyse und bestechenden Wortwitz meinen Erfahrungsschatz Monat für Monat um neue, fundamentale Erkenntnisse bereichern? Oder von den Postsäcken voller Fragebögen wie Deinem?*
6) Gebe ich zu wenig Antworten?

Noch mehr Fragen

Zunächst mal einen herzlichen Glückwunsch: Meine Lieblingszeitschrift ist nach der Frühjahrskur noch attraktiver geworden, ohne Objektivität und Nachvollziehbarkeit bei den Tests zu vernachlässigen – bravo! Soviel zum Wesentlichen, außerdem hätte ich da noch ein paar Anregungen und Fragen. Da dies mein erster Leserbrief ist, hat sich doch einiges angesammelt…
1) In den letzten Monaten sind etliche Schachprogramme erschienen, z.B. „Corel Chess", „USCF Chess" oder „Mephisto Meisterschach". Warum wurden sie nicht getestet?
2) Heutzutage werben fast alle Hersteller mit angeblich äußerst pfiffigen CPU-Kontrahenten. Wäre das Thema „Künstliche Intelligenz in Computerspielen" nicht mal einen eigenen Artikel wert? Mich würde etwa wirklich interessieren, wie sich der Intellekt des Computers in verschiedenen Games auswirkt und wer eigentlich die Superhirne sind, die so etwas programmieren.
3) Die Wertungskästen im Joker sind ja recht übersichtlich, könnten meiner Meinung nach aber etwas flexibler gehandhabt werden. So dürfte doch klar sein, daß das Kästchen „Multiplayer" bei Adventures und Rollenspielen bis auf wenige Ausnahmen kaum Sinn macht. Statt dessen könnte man es durch Punkte wie „Komplexität" oder „Sackgassengefahr" ersetzen.
4) Hoffentlich wird die Grafik von „Command & Conquer 3" noch überarbeitet – auf einem Eurer Screenshots zeigten die Schatten der Einheiten in eine andere Richtung als die der Bäume!
5) Wie heißen eigentlich die definitiven (also ständigen) Lieblingsspiele der Joker-Crew?
Olaf Kühl, E-Mail: okuehl1@aol.com

***1)** Vermutlich liegt es daran, daß die gesamte Redaktion zusammen gerade mal einen ELO-Wert von 17 und ein paar Zerquetschten auf die Beine bringt. Oder daran, daß wir die Seiten für „echte" Spiele gebraucht haben. Oder daran, daß… okay, wir bringen mal wieder Schach-Tests, versprochen!*
***2)** Ohne hier aus Platzgründen näher auf das Thema „Superhirne" (seien sie nun digital oder analog) eingehen zu wollen, gefällt uns der Vorschlag eines Artikels über KI sehr gut – wird realisiert!*



Hätten Sie's gemerkt: Bei den ersten Bildern von „C&C 3" werfen die Landschaftsobjekte noch andere Schatten als die Einheiten

***3)** Zwecks Übersichtlichkeit empfiehlt sich bei den Wertungskästen schon eine gewisse Standardisierung. Aber mit etwas Glück bzw. Pech bleibt uns im Sommerloch genug Zeit, über ein sinnvolles Tuning der Boxen nachzugrübeln.*
***4)** Gut beobachtet! Ich nehme mal schwer an, daß die Probleme mit dem Schattenwurf in der Endversion behoben sind.*
***5)** Das willst Du gar nicht wissen! Falls doch: Während Jack regelmäßig eine Runde mit „Asteroids" dreht, träumt Markus noch immer vom eigenen „Virtua Fighter 3"-Automaten. Trille gibt offen zu, noch heute „Battle Isle 2" auf seinem Privat-PC installiert zu haben, und Jörg erinnert sich gern seliger „Ultima 4"-Tage. Bei Steffen wiederum dürfte es sich um den passioniertesten „Resident Evil"-Spieler jenseits des Zentralfriedhofs handeln, wohingegen Richy alles zockt, was Krach macht – angefangen bei Oldies wie „R-Type" bis hin zum brandneuen „Unreal". Die Chefetage hingegen schwört auf „Warcraft 2" (Brigitta) bzw. alles, was leicht zu bedienen ist und gut aussieht (Michael).*

Das Exempel

Ich habe ein Problem, genauer gesagt den Scanner Mustek MFS-6000CX. Allerdings erkennt mein Computer meine Mustek Interface Karte nicht. Was soll ich jetzt machen: Mein Scanner steht schon seit einem halben Jahr nur so 'rum. Ich weiß auch gar nicht mehr, was so alles an Treibern dabei war…
Simon Ley, Adresse liegt der Redaktion vor

Diese Frage kann ich leider nicht beantworten – und genau deshalb ist der Brief auch beispielhaft abgedruckt. Aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, daß Scanner und ähnliche Hardware jenseits des Spielehorizonts in unserem Heft so gut wie keine Erwähnung finden. Bei derart spezifischen technischen Fragen ist es daher bedeutend sinnvoller, sich direkt an die Kundenbetreuung des jeweiligen Herstellers zu wenden. Dort wird man allerdings nichts über den Troll im siebten Dungeon eines zwei Jahre alten Rollis wissen. Will sagen: Nicht böse sein, aber es gibt so was wie Zuständigkeiten…

Versandhändel

Weil die deutschen Versionen von Spielen meistens katastrophal schlecht übersetzt bzw. synchronisiert sind, kaufe ich lieber die englischen Originale. Gibt es in Deutschland einen Versand, der diese Versionen vertreibt? Oder muß man immer erst ins Ausland fahren, um in den Genuß atmosphärischer Sprachausgabe bzw. fehlerfreier Texte zu kommen? Von der hierzulande üblichen Blutzensur ganz zu schweigen.
Michael Sattler, E-Mail: 0814126179-0001@t-online.de

Sofern Importspiele nicht vom Versandhandel (siehe die Inserate in dieser Ausgabe) oder lokalen Softwareshops offeriert werden, kann über das Internet auch bei amerikanischen oder englischen Versendern geordert werden. Entsprechende Adressen finden Sie über Suchmaschinen; bloß ist in den meisten Fällen eine international gültige Kreditkarte erforderlich. Davon abgesehen: Also, ich finde ja, daß die Spielesynchronisation in den letzten Jahren im allgemeinen überraschend gut geworden ist. Stehe ich mit dieser Meinung etwa alleine da?

Messe-Getrödel

Seit dem Relaunch von PC Joker als Heft und Spiel bin ich treuer Abonnent. Eigentlich ist mit Eurem Mag auch alles okay, ein paar Anregungen hätte ich aber trotzdem:
1) Ein neues Layout ist ja schön und gut, aber doch nicht in jeder Ausgabe! Dazu kommt, daß das Cover immer so mit Bildern und Text vollgestopft ist, daß man den Wald vor lauter Bäumen bzw. den Joker vor lauter Buchstaben nicht mehr sieht.
2) Warum wird die Seitenzahl pro Rubrik so starr festgelegt? Wenn es keine neuen, interessanten Spiele gibt, könntet Ihr doch den Online- oder Hardwareteil vergrößern.
3) Neuigkeiten von der CeBiT in der Juni-Ausgabe, also zwei Monate später? Entweder Ihr nennt das Heft Mai '98 (wann es auch erscheint), oder es sind eben keine Neuigkeiten! Meine Monster 3D 2 hatte ich jedenfalls schon drei Wochen vor dem Heft!
Joachim Hoof, E-Mail: hoof@fuessner.de

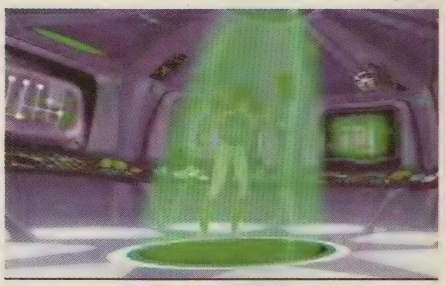
***1)** Neues Layout in jeder Ausgabe, wie kommst Du darauf? Das Heft wurde mit der letzten Folge seit Anfang 1997 zum ersten Mal überarbeitet. Außerdem scheint uns die neue Cover-Gestaltung erheblich informativer.*
***2)** Auch hier irrst Du: Die Seitenzahl pro Rubrik steht keineswegs fest, noch nicht einmal die für Previews, Tests oder Hardware. Genau genommen, handhaben wir die Sache schon immer, wie von Dir vorgeschlagen.*
***3)** Wahr ist, daß der „vorgezogene" Erscheinungstermin heutzutage nun mal Usus ist – das machen unsere Mitbewerber auch nicht anders. Wahr ist auch, daß ein Heft nun mal Produktionszeit benötigt; der Joker ist schließlich keine Tageszeitung. Wahr ist außerdem, daß die CeBit knapp den Redaktionsschluß der Vornummer verpaßt hat. Und wahr ist schließlich auch, daß Deine Grafikkarte trotz unseres Erscheinungstermins noch nicht veraltet ist.*

Neuer Look

Dem anonymen Langeweiler, der sich in Eurer letzten Ausgabe über das Layout beschwert hat, möchte ich Folgendes sagen: Ich persönlich finde es gut, daß der Joker nicht den gleichen faden Look hat wie alle anderen Zeitschriften. Spannender ist es allemal, wenn nicht ein Test wie der andere, eine Seite wie die nächste und alles zusammen dann wie ein Infoblatt meiner Krankenkasse aussieht! Schließlich geht es doch wohl um Entertainment, oder?
Störend finde ich da eher, daß die Seiten immer so dicht gedrängt und vollgepackt sind. Ab und zu ein bißchen freie Fläche schadet sicher nicht, andererseits darf der Inhalt natürlich nicht darunter leiden. Wie wär's also mit ein paar Seiten mehr? Ansonsten macht weiter so, und nicht einschlafen!
Jörg Meier, E-Mail: meier@fh-brandenburg.de

Zwar bemühen wir uns verstärkt um eine „luftigere" Seitengestaltung, doch am Ende geht der Informationsgehalt vor – das ist doch hoffentlich in Deinem Sinne? Mit zusätzlichen Seiten ist spätestens ab Herbst zu rechnen, wenn auch der Spielenachschub wieder verstärkt rollt. Darauf ein Täßchen Ektoplasma mit Extra-Koffein!

Saubere Methoden



Keine Wertungsabsprachen: Flying Saucer von Software 2000 hat seinen Hit redlich verdient

Bevor ich mit der großen Schleimerei beginne, daß Ihr das beste, tollste, aktuellste, preisgünstigste, informativste und coolste Magazin seid, möchte ich die Vermutung äußern, daß Ihr selbst zu den von Michael angeprangerten „unsauberen Methoden" in Sachen Exklusivitätswahn (Editorial 5/98) greift. Als ich im Joker 4/98 den Test zu „Flying Saucer" gelesen hatte, freute ich mich zuerst, daß das Spiel meinen hohen Erwartungen standhielt – immerhin gab's einen Hit. Einige Zeit später las ich jedoch zu meinem Entsetzen in einem Konkurrenzblättchen, daß dieses Mag nur einen Vorabtest brachte, weil Software 2000 eine Mindestwertung für einen Exklusivtest forderte. Sollte das etwa bedeuten, daß Ihr auf das fragwürdige Angebot eingegangen seid?
Jan Haupt, Am Bleek 2, 38304 Wolfenbüttel

Wie Du selbst schreibst, hat die originelle UFO-Sim ihren Hit verdient – warum also den Behauptungen irgendwelcher Kollegen Glauben schenken, die es offenbar nicht verkraftet haben, mal wieder die Zweiten zu sein? So, nachdem das nun geklärt wäre: Wo bleibt der versprochene Schleim, unser Mag wäre das tollste, coolste usw.?!

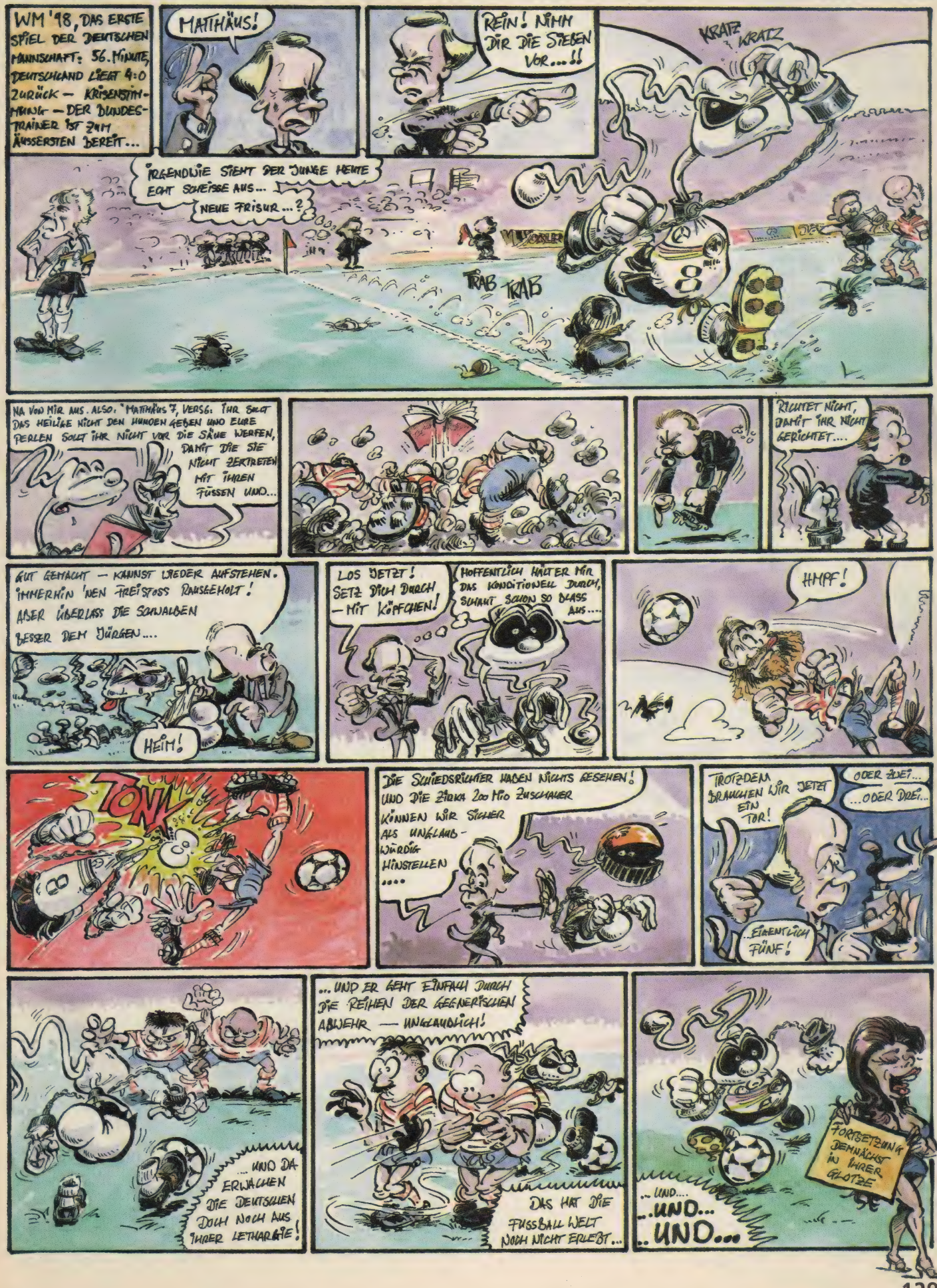
Schalten Sie auch nächsten Monat wieder ein

…wenn Sie Doktor Ghost sagen hören: „Ich operiere (Sie) auf diesen Seiten auch gerne anonym!" Wer unter chronischem Mitteilungsdrang, an akuter Lobhudelei, schwerer Kritikis oder gar unter Fragen leidet, liegt hier richtig – die interessantesten Zuschriften werden, falls nicht ausdrücklich anders gewünscht, zwecks Leser/Leser-Kontakt mit postalischer und E-Mail-Adresse veröffentlicht. Alle übrigen Zuschriften beantworte ich schnellstmöglich persönlich. Allerdings nur, sofern der Absender zu entziffern ist und bei Briefen RÜCKPORTO (außerhalb Deutschlands verwenden Sie bitte Internationale Anwortscheine) beiliegt!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

NATIONAL KICKING

GHOST-ACTIVITIES



IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



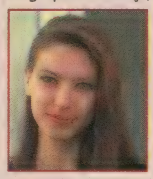
Markus Ziegler (mz)



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



Nicole Laubenberger

Tel: 08106 / 899603

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Panzer Commander"
Mindscape
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 I/98
145.581

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.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe Game Boy mit Licht und 5 Spielen für DM 150,-. Michael Paller, Mahdauweg 5, 89171 Illerkirchberg. Bitte Rückporto DM 1,10 beilegen.

Nintendo 64 + 32 Spiele + Zubehör extrem günstig zu verkaufen. Tel.: 040/71095077

Verk. Pentium 133 mit 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, Soundblaster, 1,6 GB Festpl., 8 x CD-ROM, Floppy, 15 Zoll Monitor, Canon Tst Drucker + vieles an Software für DM 1.300,–. Tel.: 06382/6680

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Close Combat - Die Brücke von Arnheim, Starfleet Academy je 50,-, Demonworld, Napoleon in Rußland je 40,-, Max, Interstate 76, Industriegigant, Flying Corps je 30,-, Silent Thunder, PGA Tour Golf 96, Win Cleaner, M1A2 Abrams, Descent 1 + 2 + Mission Builder, Baphomets Fluch, Terra Nova je 18,-. Tel.: 04503/75423

Verkaufe die PC-Spiele Madden NFL 97, FIFA 96, Jack Orlando, Chasm, Nuklear Strike und Tomb Raider 2 für je 20 DM oder zusammen für 100 DM. 14 Zoll Monitor für 100 DM. Tel.: 05241/75754

Verk. Beast & Bumpkins, Cyber Mage, BM 97 V. 1.30, Formel 1, The Last Express je 35,-; Industriegigant 40,-, FIFA 97, NFL 97 je 28,-, Siedler 2, Earth 2140 je 20,-, 15 weitere Games; Tausch möglichkeiten. Tel.: 038378/32219

CD-ROM: F1 Manager Professional 50 DM, Madden NFL '97 25 DM, Pole Position, Nascar, Indy Car 2, Syndicate Plus je 8 DM, inkl. NN, Chris Engl, Zur Eisernen Hand 5, 94315 Straubing

Turok, Monkey Island 3, Super EF 2000, I War, Jedi Knight, Longbow je 40 DM; LBA 2, The Beast Within, Sub Culture, Dark Earth, Imperialismus, Ecstatica 2, Kreuzzug ins Ungewisse je 30 DM; Tomb Raider 1, Hexen 2, Bleifuß 2, Have a nice Day je 20 DM, Space Quest 6 (Roger Wilco) 10 DM. Alles kompl. Dt., Win 95 u. orig. Verpackung! Hyper Blade, Mech Warrior beide engl. u. 3Dfx je 10 DM, Lenkrad m. Pedals: V3 Racing Wheel (NP 160 DM) kaum ben. für 80 DM. Tel.: 06226/7066

Verkaufe: Dungeon Keeper, Legacy of Kain, Little Big Adventure, Ecstatica 2. Tel.: 09191/65482

Incubation, Panzer 3D je 30 DM: NFS2, Evidence, Motoracer je 20 DM. Cybermage, Mad TV 1+2, Alien Trilogy, Return Fire, Assassin 2015 je 10 DM, und weitere. Telefon: 069/4980347. Suche: Gnap, YDKJ

Verk: Dark Reign, Starfleet Academy, Dark Colony, Conquest Earth, The Dig, Max, Sim Isle, Larry Collection, BMH, Star Control 1,2,3, Fun Pack 2 (4 Games), U.S. Navy Fighter, Wing C. 3. Preis: VB. Tel.: 06181/20170

Original PC-Spiele zu verkaufen: Imperialismus 20,-, FIFA '97 20,-, Star Control III 20,-, Jagged Alliance 20,-, Ascendancy 20,-, Terranova 20,-, Anvil of Dawn 20,-, Dark Sun 10,-, Zehnkampf 10,-, Inferno 15,- u.a. Tel.: 0711/6407620 ab 19 Uhr

Rebellion, Dark Omen, Pademon. 2, Dark Rift usw. Viele Action, Sport und Strategie Games. Liste gratis von: Franz T. Mayer, Theresienbadg. 4/34, A - 1120 Wien; E-Mail: T_Mayer@HOTMAIL.COM

Verkaufe CD-ROM Spiele: FIFA 98, Fighting - Force, jeweils 70 DM; Flying Corps 15 DM, Test Drive Off-Road 20 DM, Baphomets Fluch 2 50 DM, Command & Conquer Vergeltungsschlag 10 DM. Alles per Nachnahme! Tel.: 06566/8766

Cindy Crawford, Christina Applegate, Shannon Doherty u.v.a. auf Diskette. Bestellt Euch für nur 15 DM diskret dieses Angebot. Bestellungen an postlagernd, 29221 Celle - 3, Stichwort "Pamela"

Battle A. Toshinden; Pin. Dreams/Fantasies Deluxe; Grav. Game P. Pro, ET4000, W32P 2 MB PCI, CR562b 2xCD, 14" Moni., div. A500 Games, div. Compi Mags 89-98. Suche: Priv.2, S2 Gold. Tel.: 05199/367 (Jörn)

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Comanche 3 gewinnt
Bogdan Sobainski, Berlin

Flipper Mania geht an
Liane Scazzari, Dietzenbach

Croc bekommt
Liane Babilon, Mömlingen

CD-ROM: Dungeon Master 2 10,-, Rayman 10,-, Bermuda Syndrome 15,–, Bleifuß 20,-, Die Fugger 2 20,–, Alien Trilogy 15,–, 10 versch. Lucas Arts Adventures 25,–. Tel.: 04361/1238

Verk. MDK, Earth 2140, Dark Colony, Star Trek Generations je 28 DM; Siedler II Gold Edition 39 DM, Uprising 45 DM, Sub Culture 30 DM; alle Spiele jeweils inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/662499

SUCHE HARDWARE

Ich suche einen PC mit mind. 486DX2-66, 8 MB RAM, Monitor, CD-ROM, MS-DOS ab 6.0, Festplatte, Maus, Tastatur, eventuell Soundkarte. Ich kann höchstens 200 DM/Fr. bezahlen. Adrian Leuthold, Landgarben, CH - 3152 Mamishaus

SUCHE SOFTWARE

Badmojo, Deathkeep, EoB3, Schleichfahrt, Lemmings 1-3 CD, Nascar R. 2, M. Carpet 1+2, Return Fire. Suche 3D Spiele. Tel.: 07931/44773, Sebastian ab 18 Uhr

Suche alle interaktiven Filme von Sierra (zahle gut) und die Alone in the Dark-Trilogy. Martin Rothballer, Uhlandstr. 12, 92224 Amberg, Tel.: 09621/21964

Suche: Blade Runner, Warcraft 2, Anstoß 2, Age of Empires 1+2, Bundesliga M. Pro, Baphomets Fluch 2, Command & Conquer 2. Verkaufe: Monkey Island 3, Ubik, Club Manager 97/98, Caesar 2. Oliver Pinno, Ferdinantenstr. 203, 47475 Kamp-Lintfort

Suche: Versails o. Sim Park, Bermuda Synd., Jack Orlando, Admeral, Age of Sails, Buccameer, Silence und Lösungsheft für Prince (2) Miss. CD für Siedler (2), Overboard, Lady Di Spiel, Cesar 2. Angebot unter 03721/25500 ab 13.00

Suche: Frontier Elite 3, Daggerfall und Syndicate Wars. Packung sollte gut erhalten sein! (Gilt auch für Anleitung) Tel.: 08062/5813, Martin Wolters

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Jedi Knights gegen I-War oder Comanche 3 oder Star Fleet Academy oder Monkey Island 3. Tel. + FAX: 036845-50335, e-Mail: till.joachim@t-online.de

Biete: Carmageddon, Siedler 2, EF 2000, Starfleet Academy. Suche u.a. Tomb R. 2, Wing 5, Bleifuß Rally. Tel.: 05233/7169

Diablo, Dung. Keep., Comanche 3, WC5, MDK, Starfl. Acad., Schleichf., Biing, Panzer Gen. 3D, G-Nome u.a. Suche: Incoming, Armor. Fist 2, Fallout, Jedi Knight, Forsaken, Battle Zone, Titanic, Apache 2, Red Baron 2. Tel.: 0387770736

VERSCHIEDENES

Computer-Club 3000 sucht weitere Mitglieder. Wer will noch mitmachen? Für Infos bitte 3,30 in BM oder bar beilegen! M. Martin, Silcherstr. 7, 78054 VS-Schwenningen

Biete, suche und tausche Lösungen aller Art. Bitte schickt mir Eure Angebote. Auch an Brieffreundschaften interessiert. Alexander Julen, Hotel Europe, CH - 3920 Zermatt

Verkaufe Super Nintendo mit einem Controler, einem Adapter und versch. Spielen (z.B. Secret of Evermore) Tägl. ab 15.15 h erreichbar unter 05254/65871 (Preis verhandelbar!)

Über 2000 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Specialdisks ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich!

KONTAKTE

Suche Mitspieler in Stuttgart für gelegentliches Multiplayerspiel (ISDN). Habe: FIFA 97, Heroes of M&M, Panzer Gen. 3D, Magic The Gathering, Moto Racer u.a. Tel.: 0711/6407620 ab 19 Uhr / Daniel

Suche zu Reunion sämtliche Cheatcodes, die Bodentruppen sowie die Kreuzer und sämtliche Bewaffnung. Schreibt bitte an Steffen Krull, Chausseestr. 21 B, 18375 Born



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 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

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

VERSANDSHOP 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben aktuelle Neuheiten, sowie Oldies aus allen Bereichen. Diesen Monat haben wir unsere Preise nochmals gesenkt, sodaß wir nun mehrere Top-Titel für nur 39,90 DM verkaufen. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel/Fax: 08374 - 588196 an. Es lohnt sich.

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755 (ab 18.00), FAX: 55766, E-Mail: HSMS007@AOL.COM

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298

JOKER-SHOP

je 29.– oder 49.– im Set



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



nur noch 5.–

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



24,95

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben

nur noch je 9,80



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



nur noch 7.–

MAUSPAD

NEU!!



29.–

SCHLÜSSELANHÄNGER
exklusiv für Joker-Fans aus hochwertigem Edelstahl



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,–



je 5.– oder 20.– im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER



JOKER CD-MIX
3 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 ☐ 5/98 ☐ 6/98
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 ☐ 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
Joker Hit Collection	☐Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Joker-Schlüsselanhänger	☐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.

PC Joker Heft & Spiel VORSCHAU

Ausgabe 8/98 erscheint am 30. Juni

mit WM-CDs: 3 sportliche Vollversionen und Demos bis zum Schlußpfiff!

Joker vor, noch ein Tor! Zur nächsten Ausgabe liefern wir drei starke Fußballspiele für die Weltmeisterschaft vor dem PC, dazu natürlich die neuesten Demos, Patches und Goodies auf zwei Begleit-CDs. Also nichts wie „ran", denn obendrein gibt's ja noch das Heft mit aktuellen Tests, Previews, News, Specials und Lösungshilfen. Und das alles zum Preis aus der Kreisliga: **nur 8,50 DM** am Kiosk, für Abonnenten sogar noch etwas preiswerter und schneller.

VOLLVERSION
ranTrainer

Hier trainieren Greenwood und die TV-Profis von SAT1: Bis zu vier PC-Coaches dürfen einen Bundesligisten mit allen Mitteln zum selbstbestimmten Saisonziel führen. Es gibt Aufstellung, Transfers, Interviews, Begegnungen sowie die ran-Show mit anwählbaren Höhepunkten, Ergebnissen und Tabellen.

* **komplett deutsch**
* **4 Spielsysteme, 14 Techniken wie Paßspiel, Dribbling etc.**
* **automatisches Notizbuch**
* **Transfers, Pokalspiele, Interviews**
* **integrierte TV-Show**
* **Multiplayer: 4**



VOLLVERSION
ranSoccer

Die Actionvariante läßt 44 Nationalteams mit je acht Eigenschaften in sieben Iso-Perspektiven auflaufen: Bis zu 20 vernetzte Spieler dürfen gegeneinander antreten, an einem Rechner vier. Kommentiert werden die schick präsentierten SVGA-Matches von keinem Geringeren als Jörg Wontorra.

* **deutsche Kommentare von Jörg Wontorra**
* **44 Nationalmannschaften mit je 8 Eigenschaften**
* **Namenseditor**
* **Replaymodus**
* **7 frei justierbare SVGA-Perspektiven**
* **Multiplayer: 20**



VOLLVERSION
ranTrainer 2

Greenwoods zweite Trainingseinheit aus dem SAT1-Studio bringt noch schickere Videos mit Johannes B. Kerner sowie verschönte Rasen-Action. Dazu gesellen sich ein Namenseditor, der Jugendkader, Kotrainer und vieles mehr – natürlich wieder im Wettstreit mit bis zu drei menschlichen Kickern.

* **komplett deutsch**
* **Videos mit Johannes B. Kerner**
* **Aufstellung und Taktik während der Begegnungen abänderbar**
* **neue Features wie Jugendkader und Kotrainer**
* **Namenseditor**
* **3D-Höhepunkte der Begegnungen**



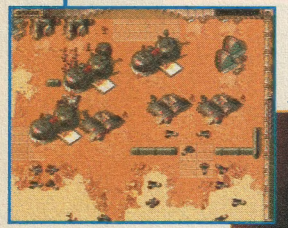
SPIELBARE DEMOS & GOODIES

...können wir in großer Zahl versprechen, doch die Titel stehen noch nicht fest: Um Ihnen brandaktuellen Stoff zu garantieren, packen wir erst nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe die ersten Highlights unter unsere praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Dune 2000 * Freespace * Heart of Darkness * M.A.X. 2 * Mech Commander * Police Quest: SWAT 2 * Team Apache und viele mehr



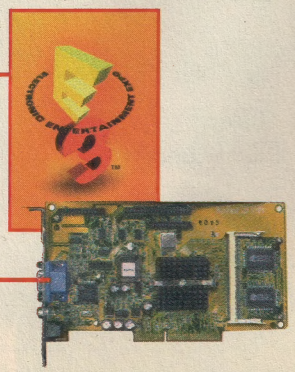




Messe
Live aus Atlanta: E3 1998

Hardware
Alternativen zu Voodoo 2

Online
Kostenlose Internet-Zugänge



Manche Fans übertreiben etwas ...



PC Magazin
TESTSIEGER
Vergleichstest 4/98:
3D-Grafikkarten

PCgo! 3/98
TESTSIEGER

GRAFIKKARTE
PC WELT
TOP 10
PLATZ 1
im Januar 1998
Elsa Victory Erazor
(4 MB)

Die CHIP
Empfehlung
14 Grafikkarten im Test
11/97

Grafikkarte
ELSA VICTORY Erazor

CG CHOICE
Testsieger
Computer Gaming World 1/98, USA

Computer Bild
Qualitäts-Sieger
Testsieger Computerbild 5/98

GameStar
ELSA Victory
Erazor
Testsieger GameStar 10/97

PC SHOPPING
EMPFEHLUNG
Empfehlung PC Shopping 11/97

PC Direkt
EMPFEHLUNG
Empfehlung PC Direkt 12/97

... aber wir können das verstehen!

ELSA VICTORY ERAZOR

Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D



Perfekte Abstimmung auf AGP bzw. PCI

Highspeed Direct3D-Support mit bis zu 1024 x 768 Bildpunkten

Komplettes Video-In und TV-Out onboard

Brillante Leistung unter Windows® 95/98

Brandneue Bundle-Software auf CD

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Produktinfo 002

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · FaxBox +49-(0)241-606-9830 · www.elsa.de

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG.
Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und Auslassungen.

„Ich habe fertig“

DER TRAINER TOBT ... TORSKANDAL UND AUS FÜR DIE DEUTSCHEN ... WM STEHT VOR DER TÜR ... STADION IST AUSVERKAUFT ... HEKTIK IM PRESSEKABUFF ... HOCHSPANNUNG IN DER FANKURVE ... JETZT BIST DU DRAN ... ZEIG DEM GEGNER DIE ROTE KARTE ... FÜHR DEN VEREIN ZU UNSTERBLICHEM RUHM ... HOL DIR DEN TITEL

- Beschleunigte 3D-Darstellung
- Freundschaftsspiele im WM Modus
- Mannschafts-Prämiensystem
- 32 Bit Windows 95 Version

AKTUELLE SAISONDATEN '98 UND '99





DIE BUNDES LIGA

RTL SPIELEDITION

Produktinfo 003

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