B 12623 E

4 394225 408502 08

PC Joker Heft & Spiel

8/98 August

AKTUELL IM TEST

Battletech: Mech Commander

Conflict: Freespace

Heart of Darkness

Police Quest: SWAT 2

Robo Rumble

E3 HIGHLIGHTS

Drakan

Dungeon Keeper 2

Fallout 2

Giants

Indiana Jones and the Infernal Machine

Knights & Merchants

Knockout Kings

Need for Speed 3

Turok 2

Ultima 9

UND MEHR!

Lösungshilfen

Umfrage: Gehören manche Spiele verboten?

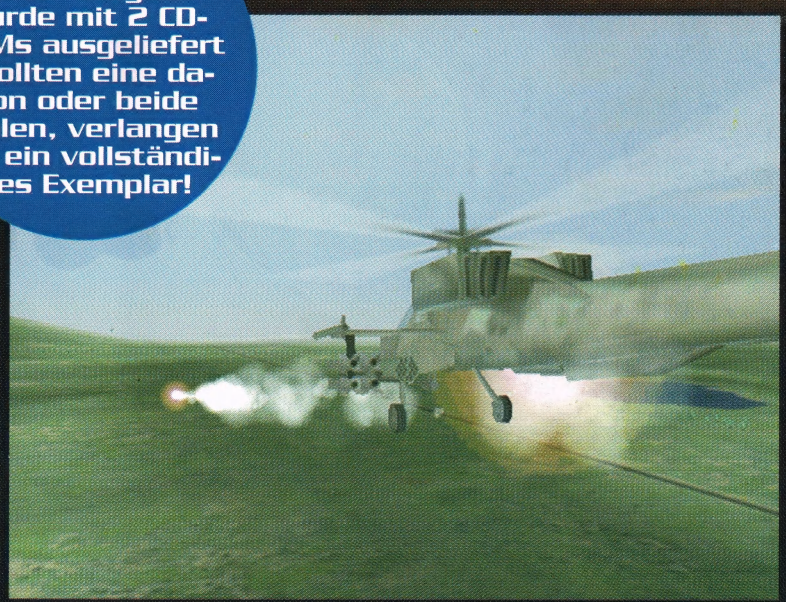
Das Online-Monster: Godzilla



TEAM APACHE

Das neue Heli-Geschwader im Testflug & Demo

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



mit 2 CD-ROMs

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

B 12623 E

4 394225 408502 08

PC Joker Heft & Spiel

8/98 August

E3 Extra

Auf 28 Seiten Trends, Facts und Neuheiten von der weltgrößten Spielmesse

Freespace

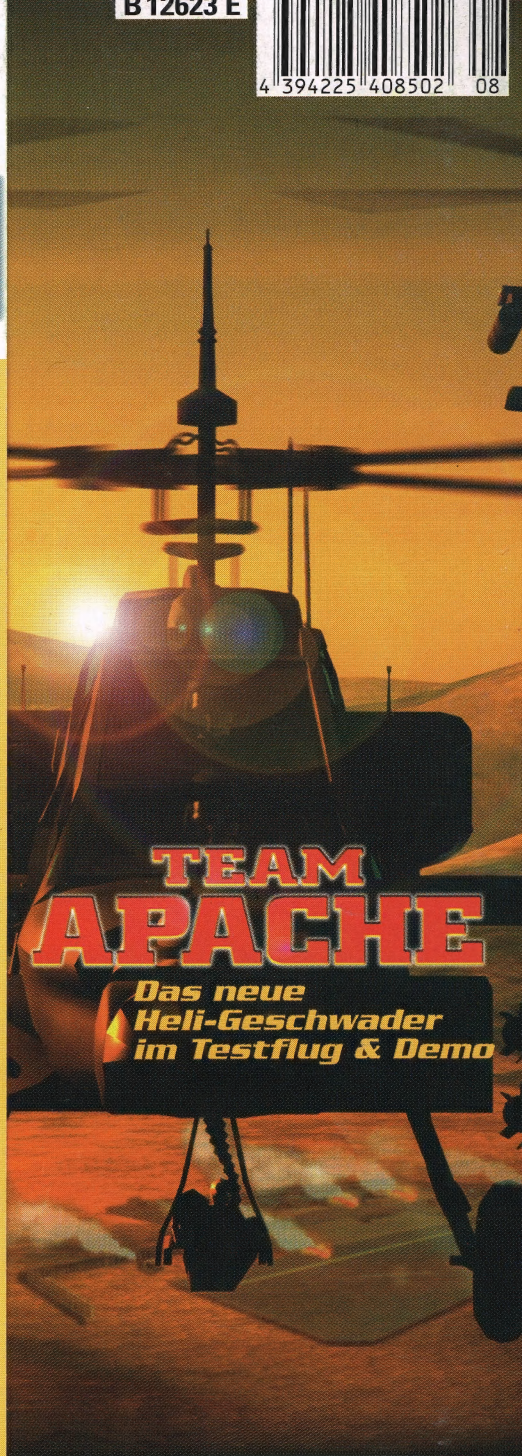
Geniale Space Opera der Descent-Macher: Test und spielbare Demo

3 Vollversionen auf 2 WM-CDs

ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

plus 15 Demos: Dungeon Keeper 2 • Babylon 5 Knights & Merchants





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

Hardware: Alternativen zu Voodoo 2 / Neue AMD-Prozessoren

2 CDs • 27 Demos & Goodies • 3 Vollversionen: ranTrainer 1+2 plus ranSoccer • PC Joker 8/98 nur 8,50 DM

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

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

VOLLVERSIONEN

ranTrainer
ranSoccer
ranTrainer 2

DEMOS

Dungeon Keeper 2

GOODIES

Norton Anti Virus für Win 95
Norton Anti Virus für DOS/Win3.X

PC JOKER HEFT & SPIEL 8/98 • Vollversionen: ranTrainer/ranSoccer/ranTrainer2 + Demo • CD 1

PC Joker Heft & Spiel

8/98 CD 1



DEMOS

- 3D Ultra Minigolf Deluxe
- Babylon 5
- Conflict: Freespace
- Grand Prix Legends
- KKND 2
- Knights and Merchants
- Malkari
- Mech Commander
- Motorhead (3Dfx- und Software-Version)
- Prost Grand Prix
- Queen: The Eye
- Stratosphere
- Team Apache
- X-COM: Interceptor

SHAREWARE

- Büchereiprogramm
- Deinstaller
- Sokofun
- Tagebuch
- Win Börse

GOODIES

- Acrobat Reader für DOS und Windows
- DirectX 5.0 deutsch
- DirectX 5.2 deutsch
- Elsa Grafikkartentreiber für Victory, Winner und Erazor
- Hexeditoren für DOS und Windows
- mIRC v5.31
- Norton Anti Virus für DOS/Win 3.1 und Win 95 Update
- Savegame Editor Construction Kit
- Univesa-Treiber für DOS und Windows
- Winzip 95

PATCHES

- Air Warrior 3 (Update Version 3.06)
- Armored Fist 2 (Update Version 1.03)
- Burnout: Championship Drag Racing (Updates Version 1.20)
- Conflict: Freespace (Update der Demo Version 1.2)
- Hardball 6 (Update Version 6.01 und 3Dfx-Patch)
- iPanzer 44 (Update Version 1.1)
- Jazz Jackrabbit 2 (Update Version 1.21 der europäischen Varianten)
- Joint Strike Fighter (Update Version 1.11 der deutschen Variante und Version 1.12 für Voodoo 2)
- M1 Tank Platoon 2 (Update Version 1.1 der deutschen Variante)
- Pro Pilot (Update Version 1.02)
- Starship Titanic (Patches für Cyrix-CPUs und 3Dfx-Grafikkarten)
- Tex Murphy: Overseer (Update Version 1.01)
- Unreal (Update auf Version 1.01)
- Xenocracy (Netzwerkupdate)

PC JOKER HEFT & SPIEL 8/98 Demos, Goodies, Patches und Shareware CD 2



DEMOS

3D Ultra Minigolf Deluxe • Babylon 5 • Conflict: Freespace • Grand Prix Legends • KKND 2 • Knights and Merchants • Malkari • Mech Commander • Motorhead (3Dfx- und Software-Version) • Prost Grand Prix • Queen: The Eye • Stratosphere • Team Apache • X-COM: Interceptor

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

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



Produktinfo 0

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

ZENSUR FINDET NICHT STATT

...bekommt zu hören, wer die BPjS nach ihrer Indizierungspolitik befragt. Schließlich dürften Volljährige ja alle Programme kaufen, mit denen die Bonner Jugendschutzbehörde Monat für Monat ihren Index füllt. Bloß ist dürfen hier nicht dasselbe wie können: Spiele, die nicht mehr frei beworben werden dürfen und fortan nur noch gegen Altersnachweis unter der Ladentheke hervorgekramt werden können, finden sich naturgemäß in nahezu keinem Händlersortiment mehr. Ganz zu schweigen von den Problemen, die sie der Fachpresse verursachen. Um trotz vierwöchiger Produktionszeit nicht mit dem Gesetz zu kollidieren, müßten eigentlich die Redakteure zur Zensur greifen – und keine Programme mehr im Heft besprechen, die auch nur theoretisch während dessen Verkaufszeit am Kiosk auf die schwarze Liste gesetzt werden könnten!

Ein unhaltbarer Zustand, weshalb sich kürzlich die Verleger der größten deutschen PC-Spielezeitschriften mit Frau Elke Monssen-Engberding, der Leiterin der BPjS, an einen Tisch gesetzt haben. Ebenfalls anwesend war Dr. Auer von der DT-Control, quasi als Vertreter des Zeitschriftenhandels. Doch trotz guten Willens bei allen Beteiligten (IDG, Weka, Computec und Joker) ist nicht viel dabei herausgekommen: Indizierungen bleiben weiterhin ein heißes Eisen. Insbesondere solche im Eilverfahren, da die Verlage keine Zeit haben, noch rechtzeitig zu reagieren. Das sei eben das unternehmerische Risiko, wenn man eine Zeitschrift über Computerspiele machen wolle...

Obwohl nicht eben als risikoscheu bekannt, hoffe ich nun irgendwann auf eine Regelung auf gesamteuropäischer Ebene – vorzugsweise mit einem neuen Ansatz: Medienerziehung bereits in der Schule ist jedem (Jugend-)Verbot vorzuziehen. Denn, daß Verbotenes nur um so interessanter ist, das ist doch eine Binsenweisheit. Daß drastische Unterschiede in der Alterseinstufung im geeinten Europa nicht mehr tragbar sind, sollte auch selbstverständlich sein. Ich meine, wenn ein Spiel in England ab 14 Jahren freigegeben und bei uns indiziert oder gar vom Staatsanwalt beschlagnahmt wird, dann kann das doch kein Modell für die Zukunft sein. Und Zensur, selbst in ihrer mildesten Form, sollte überhaupt ein Auslaufmodell sein. Damit wünscht Ihnen unzensiert gute Unterhaltung mit den Spielemodellen der aktuellen Sommerkollektion,



Ihr ***Michael Labiner***

PS

In diesem Zusammenhang recht interessant ist die Lektüre unseres aktuellen **Stadtgesprächs: Gehören manche Spiele verboten?** Hier lesen Sie, wie der „Mann auf der Straße" über Indizierungen, Zensur und PC-Entertainment denkt.

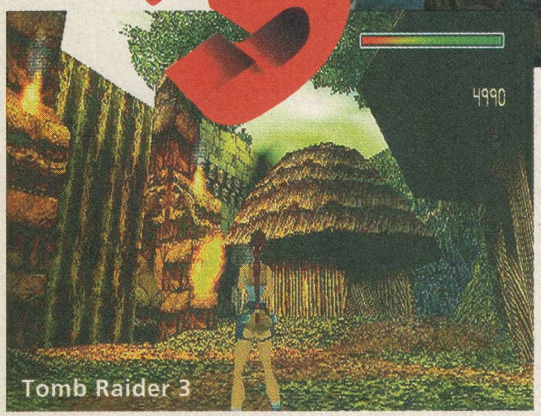
PC Joker Inhalt

Die größte Spielemesse der Welt

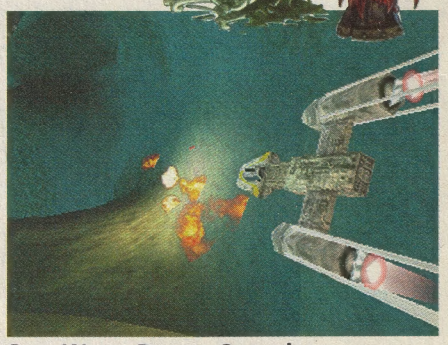
...hatte in Atlanta zwischen dem 28. und 30. Mai ihre Pforten geöffnet: Auf einer Fläche von 34 Fußballfeldern zeigten rund 440 Aussteller mehr als 1.600 Neuheiten für PC und Konsolen. Im **SCHWERPUNKT E3** zeigen wir Ihnen, was in den USA Sache war – volle 28 Seiten zu den Spieletrends von morgen!

Ab Seite **20**




Tomb Raider 3


Need for Speed 3


Star Wars: Rogue Squadron

Hot Spot

Messe
E3 Atlanta 98 . . . . . **20**
News
Hardware 18
Spiele 16
Previews
Drakan 50
Dungeon Keeper 2 . . . . . **40**
Fallout 2 41
Giants 48
Indiana Jones and the Infernal Machine 47
Knights and Merchants **38**
Knockout Kings 52
Max Payne 46
Need for Speed 3 53
Prey 46
Turok 2 44
Ultima 9: Ascension 42

Interviews

Joymania/Topware (Knights & Merchants) 38
Lionhead (Black & White) 25
Shiny Entertainment (Messiah) . . . 29
Westwood (C & C 3) 33

Lösungshilfen

Hotline-Hits
Freddy Pharkas 108
Lords of Magic 108
Komplettlösungen
Might and Magic 6 105
Tips & Tricks
Anno 1602 108
Autobahn Raser 108
Comanche Gold 108
Deadlock 2: Shrine Wars 108
Forsaken 108
Frankreich 98 108
Incoming 109
Jurassic War 109
Madden NFL 98 109
Motorhead 109
ran Soccer 110
Redline Racer 110
Shadow Master 110
Sid Meier s Gettysburg 110
Warhammer: Dark Omen 110
Worms 2 110
X-Men 110

Online Guide

Mix
Boom.de mit über 300 Seiten 98
Excite rüstet auf 98
Internet-Gambling 98
Norton Antivirus Upgrades 98
Spiele
Godzilla Online 102
Leisure Suit Larry's Casino 100

Titel in rot = Titelstory

Knall im All

Lange Zeit hatte man mit einem Nachfolger zum 3D-Klassiker „Descent" gerechnet, jetzt die Überraschung: **FREESPACE** ist eine Space Opera im Stil von „Wing Commander" – und was für eine! Lesen Sie den Test, spielen Sie die Demo...

Test ab Seite **76**



Am Altar der Strategie

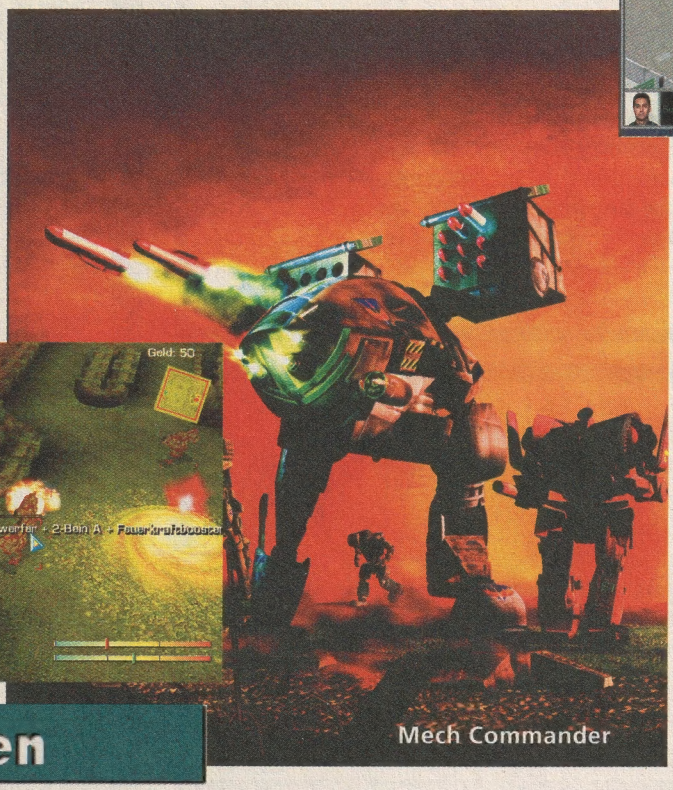
...sind in dieser Ausgabe keine Opfer zu bringen: Wir stellen Ihnen **POLICE QUEST: SWAT 2** in einem schick gefalteten Sonderteil vor und lassen mit **MECH COMMANDER** und **ROBO RUMBLE** die Roboter von der Leine.

Tests ab Seite **56**



Police Quest: SWAT 2





Mech Commander



Spieletests

ABENTEUER

Final Fantasy 7 90

ACTION

Gex 3D 82
Heart of Darkness 80

SIMULATION

Conflict: Freespace . . . . . **.76**
Team Apache . . . . . **.72**
Wall Street Trader '98: Börsenfieber . .92

SPORT

Castrol Honda Superbike
World Champions 86
DSF Fußball Manager '98 88
Game, Net & Match 89
Hardball 6 92
Johnny Herbert's Grand
Prix Championship 1998 84

STRATEGIE

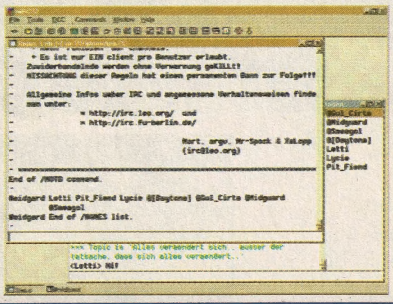
Battletech: Mech Commander . . .56
Police Quest: SWAT 2 61
Robo Rumble 70

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies **12**
ran Soccer . . . . . **.11**
ran Trainer . . . . . **.10**
ran Trainer 2 . . . . . **.10**
Charts 95
Comic 121
Editorial 3
Gewinner 122
Hardware
Alternativen zu Voodoo 2 . . . .**112**
Neue AMD-Prozessoren **116**
Impressum 122
Inserenten 69
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 124
Kleinanzeigen 122
Kostenlose Produktinfos 103
Leserbriefe 118
Lösungsindex 111
Stadtgespräch: Gehören
manche Spiele verboten? 7
Testindex 96
Update Service 97
Vorschau 126

PLAUSCH MIT JOKER

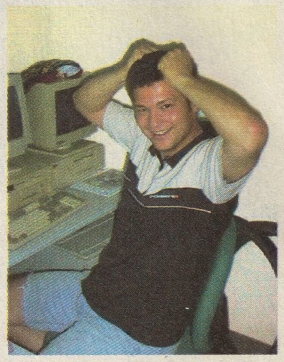
Erst zur letzten Ausgabe erreichte uns in einem Leserbrief die Anregung, doch mal **Chats mit der Redaktion** zu ermöglichen, schon haben wir die tolle Idee umgesetzt: Auf der aktuellen Begleit-CD findet sich der IRC-Client „mIRC", also Software, mit der Plaudereien über den Internet Relais Chat möglich werden. Via Modem und Internet-Anschluß erreicht man dort im Channel „pcjoker" jeden Monat ein paar unserer Heftsklaven, um mit ihnen live über die neuesten Entwicklungen diskutieren zu können – **erstmals am Dienstag, den 21. Juli 1998, zwischen 16 und 17 Uhr**, weitere Termine auf unserer Homepage (pcjoker.de). Wir freuen uns schon auf nette Gespräche!



Die IRC-Clientsoftware „mIRC" auf der Heft-CD ermöglicht Live-Diskussionen mit der Joker-Redaktion

NEU AN BORD

Nachdem sich mit „Trille" unser jüngster Neuzugang als festes Redaktionsmitglied etablieren konnte, war immer noch eine Galeerenbank frei. Diese belegt nun probehalber der 27jährige **Mourad Zarrouk**, ein Zocker der ersten Stunde: Von den frühen Atari-Konsolen über C-64 und Amiga bis hin zum Pentium mit 3Dfx-Turbo hat er kein Gerät ausgelassen. Als weitere Qualifikationen bringt der Sport-, Strategie- und Action-Freak einen Journalismuslehrgang in den USA sowie die langjährige Mitarbeit bei einem Bielefelder Stadtmagazin mit.



Kein Spielgerät ist ihm fremd: Mourad Zarrouk

POST AN JOKER

Wer lieber schreibt als plaudert, kann ab sofort jeden Redakteur einzeln erreichen – die neuen E-Mail-Adressen sind da! Sie bestehen jeweils aus dem Anfangsbuchstaben des Vor- sowie dem Nachnamen des Adressaten, Klammeraffe und der aktuellen Anschrift unserer Homepage (**pcjoker.de**) als Endung.

Reinhard „Jack" Fischer: rfischer@pcjoker.de
Steffen Schamberger: sschamberger@pcjoker.de
Jörg Spormann: jspormann@pcjoker.de
Michael „Trille" Trier: mtrier@pcjoker.de
Markus Ziegler: mziegler@pcjoker.de
Webmaster: webmaster@pcjoker.de
Abos/Fax-Weiterleitung: abo@pcjoker.de

FREUND & FEIND

Anläßlich der **Topware-Party in den Filmkulissen von „Enemy Mine"** pilgerten an die 100 Pressevertreter in die Bavaria Filmstudios, um u.a. eine Vorführung des neuen Strategicals „Robo Rumble" (Test in dieser Ausgabe) zu erleben. Ein Erlebnis auch für unseren Jack, der sich neben den beiden Models im Topware-Aufgebot etwas klein vorkam. Er schwört, das lag nur an deren 14 cm hohen Absätzen – wer's glaubt…



Hoffentlich liest Jacks Freundin nicht mit!



SCHON STEHT DIE NÄCHSTE CD IM REGAL

…war bei den „Incubation"-Tips in der Ausgabe 6/98 zu lesen – freilich **ohne jeden Zusammenhang**. Das kommt davon, wenn Redakteure dreimal rund um die Uhr arbeiten und Schlaf durch Kaffee ersetzen!

Haarsträubendes Schlafwandeln im Lösungsteil: Markus

RECHTSCHREIBREFORM

Vielleicht ist es schon aufgefallen: Ab sofort machen wir die **typographischen Extravaganzen** der Marketingabteilungen nicht mehr mit. Also u.a. kein Online-A in „Ultim@te Race" und keine zusammengezogenen Hauptwörter bei englischen Eigennamen (z.B. „RoboRumble") mehr. Das gilt freilich nur für den Fließtext, wo auch englische Ausdrücke jetzt nach deutschen Regeln groß bzw. klein geschrieben werden („You don't know Jack") – Originalschriftzüge bleiben natürlich original. Quasi eine kleine Vorbereitung auf die große Rechtschreibreform.

Gehören manche Spiele verboten?

Monat für Monat setzt die BPjS neue Spiele auf den Index, immer wieder verfügt ein Staatsanwalt Beschlagnahmen – probate Mittel, um die Jugend vor digitaler Gewaltverherrlichung usw. zu schützen? Wie denkt man außerhalb des redaktionellen Elfenbeinturms über das Thema? Wir haben uns auf der Straße umgehört...



Erwin E. (18); Schüler
„Einige Spiele, so wie Resident Evil, sollten ab 18 sein, doch ein Verbot kommt einer Zensur gleich."



Robert Dannenbauer (20); Schüler
„Das ist doch purer Schwachsinn: Wer zwischen Realität und Fiktion nicht unterscheiden kann, hat noch ganz andere Probleme als Computerspiele!"



Michael Berger (25); Glaser
„Ab 18 ist okay bei krassen Sachen – aber bitte keine verstümmelten deutschen Versionen oder Verbote!"



Franz Brendel (27); Kaufmann
„Verbote machen Spiele nur interessanter. Wenn einer so ein Programm vom Index hat, ist er bei seinen Kumpeln doch erst der King."



Martina Schrötter (32); Mutter und Sachbearbeiterin
„Also ich spiel' ja nicht, aber mein Mann. Verbote sind ein Schmarrn, aber Altersstufen sind schon wichtig."



Siegfried Knaus (31); Straßenbahnführer
„Da müssen die Eltern selber drauf achten – ist doch ein Witz, wenn ich mit 30 nicht spielen darf, was ich will!"



Oliver Spahr (31); Kaufmann
„Im Ausland kräht kein Hahn danach, aber hier werden für beschlagnahmte Filme oder Spiele bis zu 1.000 Mark bezahlt. Das sagt doch alles!"



Andreas F. (20); Azubi
„Erst mal sollten die bei Spielen ab 18 im Laden und Versand stärker kontrollieren, Ausweise und so. Verbote bringen gar nichts."



Kirsten Spahr (32); Sachbearbeiterin
„Da gibt's 'ne Menge anderer Ansatzpunkte für Jugendschutz. So eingleisig kann man das nicht sehen."



Oguz Okuyan (21); Konditor
„Im Spiel werden doch eher Aggressionen abgebaut: Da kann man sich richtig austoben, ohne daß es jemandem wehtut."



Frank Weinhold (46); selbständig
„Das ist wie mit dem Alkohol während der Prohibition: Mann, haben die damals gesoffen! Wichtiger sind die Erziehung und das soziale Umfeld."



Hanna S. (19); Abiturientin
„Die Reizüberflutung durch Fernsehen und Computerspiele ist zu stark, die Leute stumpfen total ab! Ich find's gut, wenn das mal eingeschränkt wird."



Florian Gudzent (22); Student
„Wenn menschenverachtende Dinge wie Vergewaltigung oder Nazi-Propaganda drin sind, finde ich ein Verbot richtig."



Christine Wolfer (20); Restaurant-Fachfrau
„Wenn Spiele Gewalt verherrlichen, ist ein Verbot sinnvoll. Aber im Fernsehen sieht's ja eigentlich noch schlimmer aus..."



Alice F. (22); Schülerin
„Verbote nützen nichts, im Gegenteil. Alles müßte frei erhältlich sein, denn letztendlich ist jeder für sich selbst verantwortlich."

Nächstes Thema

Der Deutschlandmanager von Compuserve wurde zu zwei Jahren Haft auf Bewährung verdonnert, weil sein Online-Dienst Zugang zum Internet und damit auch zu pornographischen Inhalten ermöglicht – ein **erster Schritt in die richtige Richtung oder ein krasses Fehlurteil?** Das wollen wir nächstes Mal vom Mann auf der Straße wissen – von Ihnen hätten wir dagegen gerne weitere Themenvorschläge an nachfolgende Adresse:

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


EINFACH
Vergessen Sie die Langweiler, bei denen Sie zuerst dicke Handbücher durchlesen müssen.
Vergessen Sie die Langweiler mit seitenlangen Featurelisten, die alles nur unnötig kompliziert machen.
LOSLEGEN
MAYDAY macht wieder Spaß! Spielen Sie einfach drauflos!
Die realistische 3D-Grafik und die unheimlich gut spielbaren Missionen werden Ihnen zeigen, wie Echtzeit-Strategie aussehen kann!
Die wichtigsten Features:
- Isometrische 3D-Grafik mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.
Legen Sie los!
Demnächst im Handel



Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich & Schweiz

DYNAMIC SYSTEMS

Published by

JoWooD Productions

http://www.jowood.at

Developed by

BORIS GAMES

Produktinfo 005

Vollversion ran Trainer

Hier trainieren Greenwood und die TV-Profis von SAT 1: **Bis zu vier PC-Coaches** dürfen einen Bundesligisten mit allen Mitteln zum selbstbestimmten Saisonziel (Meisterschaft, Pokalqualifikation, einstellige Plazierung, gesichertes Mittelfeld oder Klassenerhalt) führen. Es gibt Aufstellung, Transfers, Interviews, Begegnungen sowie die ran-Show mit anwählbaren Höhepunkten, Ergebnissen und Tabellen.



Hartes Konditionstraining für eine erfolgreiche Saison

Taktische Besprechungen mit Originalbildern





Im Spiel zeigt sich, was der Trainer wert ist

ran Trainer
(Greenwood)

Realistische Trainersimulation zur TV-Show

FEATURES:	4 Spielsysteme, 14 Techniken (Paßspiel, Dribbling etc.), automatisches Notizbuch, Transfers, Pokalspiele, Interviews, integrierte TV-Show, bis zu 4 Spieler an einem Rechner
STEUERUNG:	Maus (Point & Klick), Tastatur
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486er mit DOS 5.0, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatibler Soundkarte und 4 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter DOS und Win 95

Vollversion ran Trainer 2

Greenwoods zweite Trainingseinheit aus dem SAT 1-Studio bringt noch schickere **Videos mit Johannes B. Kerner** sowie verschönte Rasenaction. Dazu gesellen sich ein Namenseditor, der Jugendkader, Kotrainer und vieles mehr – natürlich wieder im Wettstreit mit bis zu drei menschlichen Kickerkollegen.



Die Highlights der Begegnungen werden in isometrischer SVGA-Grafik gezeigt



Vom Büro des Trainers aus hat man den kompletten Überblick



Training per Video

ran Trainer 2
(Greenwood)

Rundum schöne Fortsetzung

FEATURES:	Videos mit Johannes B. Kerner, Aufstellung und Taktik während der Begegnungen abänderbar, Jugendkader, Kotrainer, Namenseditor, 3D-Höhepunkte
STEUERUNG:	Maus (Point & Klick), Tastatur
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486er mit DOS 5.0, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatibler Soundkarte und 26 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter DOS und Win 95

Die Handbücher

Im CD-Ordner „Handbuch" finden Sie die vollständigen Handbücher zu allen drei Vollversionen als deutsche Word-Dokumente sowie im TXT-Format (für DOS), um mit jedem Editor eingesehen und ausgedruckt werden zu können.

Vollversion ran Soccer

Das grafisch wie akustisch exzellent präsentierte Actionsoccer **(Originalwertung: 88 bzw. 85 Prozent)** läßt 44 Nationalteams mit je acht Eigenschaften in sieben Iso-Perspektiven auflaufen. Bis zu 20 vernetzte Spieler dürfen gegeneinander in schicken SVGA-Matches antreten; an einem Rechner sind es vier. Mit Kommentaren von Jörg Wontorra!



Im Replaymodus können Sie die schönsten Szenen nochmals ganz genau unter die Lupe nehmen





Schick präsentierter SVGA-Fußball in sieben Iso-Perspektiven

ran Soccer
(Gremlin/Greenwood)

WM-Actionsoccer in toller Präsentation

FEATURES:	deutsche Kommentare von Jörg Wontorra, 44 Nationalteams mit je 8 Eigenschaften, Namenseditor, Replaymodus, 7 frei justierbare SVGA-Perspektiven, bis zu 20 Multiplayer
STEUERUNG:	Maus, Tastatur, Joystick/-pad
SPRACHE:	komplett deutsch
MINDESTKONFIGURATION:	486 DX2/66 mit DOS 5.0, 4 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Soundblaster-kompatibler Soundkarte und 28 MB auf der HD
HANDBUCH, INSTALLATION:	Infos auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter DOS und Win 95

Installation und Start unter Windows 95

Von der CD Nr.1 können Sie im Joker-Menü unter „Vollversionen" alle drei Spiele einzeln installieren. Lesen Sie bitte die Infos im Textfenster und klicken dann auf „Installation".

ran Trainer: Im Installationsmenü können Sie Laufwerk und Verzeichnis angeben, wohin das Spiel (4 MB) installiert werden soll – vorgegeben wird C:\ran. Anschließend geben Sie die Soundblaster-Konfiguration Ihrer Soundkarte an (Adresse, DMA und IRQ Kanal) und starten das Programm durch einen Doppelklick auf die Datei „ran.bat" im angelegten Festplattenordner.

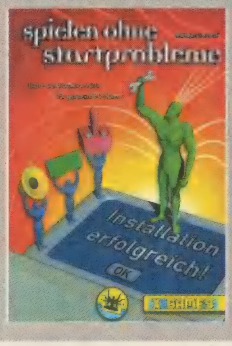
ran Soccer: Im Installationsmenü wählen Sie das Laufwerk (normalerweise C:), den Umfang (27,5 MB, 46,5 MB oder 85 MB) und den Pfad der Installation (vorgegeben: C:\RSOCCER). Nach Lektüre der „Readme-Datei" (bei Problemen kann automatisch eine Bootdisk erstellt werden), geben Sie Ihre Soundkarte an, eine automatische Erkennung ist möglich. Zum Start klicken Sie im angelegten Festplattenordner doppelt auf die Datei „Soccer.exe".

ran Trainer 2: Im Installationsmenü können Sie den Umfang (28 oder 35 MB), den Videomodus (normal, interlaced, VGA emuliert oder klein), die Mixerqualität (hoch oder niedrig) und den Pfad für die Installation (normalerweise C:\RAN2) bestimmen. Nach Lektüre der „Readme-Datei" und Programmstart durch Doppelklick auf „Ran2.bat" im angelegten Festplattenordner, wird die Soundkarte konfiguriert – eine automatische Erkennung ist möglich.

Alternativ empfiehlt sich die Installation und das Spielen rein unter DOS, was korrekt konfigurierte DOS-Treiber für Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Joystick und Maus voraussetzt. Bei Problemen raten wir zur Lektüre des Buches „Spielen ohne Startprobleme".

Der Problemlöser

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



Installation und Start unter DOS

Von der CD Nr.1 (normalerweise Laufwerk D:) können Sie alle drei Vollversionen einzeln installieren.

ran Trainer: Geben Sie den Befehl RAN ein und bestätigen mit der Return-Taste. Verfahren Sie mit dem folgenden Installationsmenü wie oben für Win 95 beschrieben, der Programmstart erfolgt mit dem Befehl RAN im neu angelegten Festplattenordner.

ran Soccer: Geben Sie den Befehl INSTALL ein und bestätigen mit der Return-Taste. Verfahren Sie mit dem folgenden Installationsmenü wie oben für Win 95 beschrieben, der Programmstart erfolgt mit dem Befehl SOCCER im neu angelegten Festplattenordner.

ran Trainer 2: Geben Sie den Befehl RAN2 ein und bestätigen mit der Return-Taste. Verfahren Sie mit dem folgenden Installationsmenü wie oben für Win 95 beschrieben, der Programmstart erfolgt mit dem Befehl RAN2 im neu angelegten Festplattenordner.

Demos, Patches und Goodies

Joker-Installer



Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich alle Programme bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen.

3D Ultra Minigolf Deluxe



GENRE: Sport
UMFANG: 2 spielbare Bahnen
BESONDERHEIT: bis zu 4 Spieler an einem Rechner
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 48 MB auf der HD

Babylon 5



GENRE: Space Opera
UMFANG: mehrminütiges AVI-Video
BESONDERHEIT: Der Trailer des Sierra-Spiels zur TV-Serie läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

Conflict: Freespace



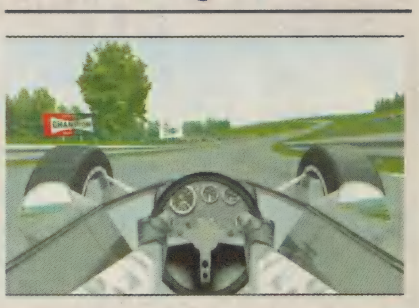
GENRE: Space Opera
UMFANG: spielbare Kampagne mit 3 Missionen
BESONDERHEIT: 3D-Karten (Direct3D und 3Dfx) werden unterstützt
SYSTEM: P133 (ohne 3D-Beschleuniger: P166) mit Win 95/NT 4.0, 32 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 39 MB auf der HD

Dungeon Keeper 2



GENRE: Strategie
UMFANG: mehrminütiges AVI-Video
BESONDERHEIT: ein Exklusivinterview mit dem Reaper! Der geniale Renderfilm läuft direkt von CD Nr.1 (Vollversionen)
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

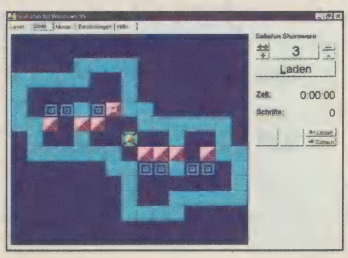
Grand Prix Legends



GENRE: Rennspiel
UMFANG: spielbare Übungsstrecke
BESONDERHEIT: 3D-Karten (3Dfx und Rendition) werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit Win 95, 32 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 33 MB auf der HD

Shareware

Fünf Leserprogramme haben wir diesmal in unserer Sharewarerubrik:
1) Das **Büchereiprogramm** schafft Ordnung in Ihrer Bibliothek
2) Der **Deinstaller 1.1** hilft unter Win 95 beim Löschen nicht mehr benutzter Daten
3) **Sokofun** ist eine sehr gelungene Variante des Knobelklassikers „Sokoban"
4) das **Tagebuch** für Ihre privaten Aufzeichnungen
5) **Win Börse 2.0** ist eine Wirtschaftssimulation



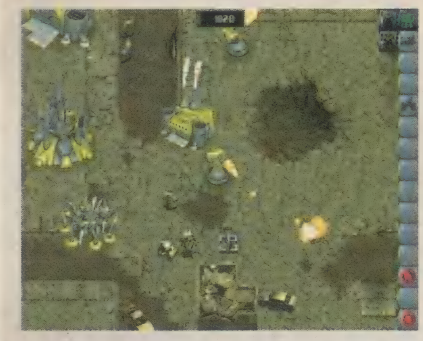
Schiebung, die Spaß macht: Sokofun

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!



KKND 2: Krossfire



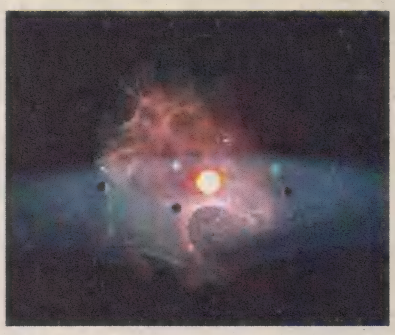
GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbare Einzelspielermission
BESONDERHEIT: Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel möglich
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 11 MB auf der HD

Knights and Merchants



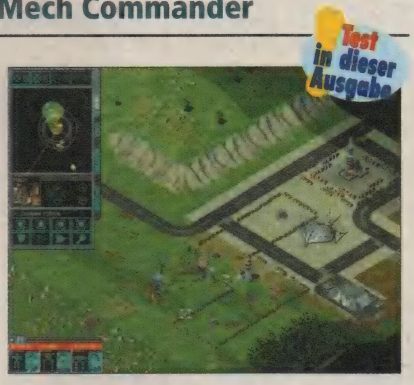
GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: spielbare Solo- und Multiplayermission
BESONDERHEIT: Auflösungen von 1024 x 768 und 800 x 600 Pixel wählbar
SYSTEM: P90 mit Win 95/98, 24 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf der CD) und 24 MB auf der HD

Malkari



GENRE: Strategie
UMFANG: AVI-Intro
BESONDERHEIT: Auflösung von 512 x 384 Pixel
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM

Mech Commander



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 2 spielbare Extramissionen
BESONDERHEIT: englische DirectX 5.0 Version enthalten
SYSTEM: P133 mit Win 95/Win 98, 16 MB RAM (32 MB mit Win 98), 2 MB SVGA-Grafikkarte, DirectX 5.0 (auch auf der CD) und 114 MB auf der HD

Motorhead



GENRE: Rennspiel
UMFANG: spielbares Einzelrennen plus Demorennen
BESONDERHEIT: eigene Version für 3Dfx-Karten anbei
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 17 MB auf der HD

Prost Grand Prix



GENRE: Rennspiel
UMFANG: komplett spielbares Rennen in Monaco
BESONDERHEIT: alle Optionen für Training, Fahrer etc. verfügbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 3 MB auf der HD

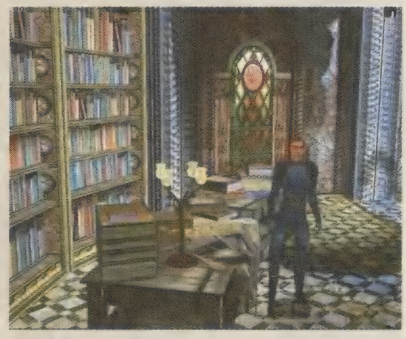
Aktuelle Patches

…finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Patches" das DOS-Programm **pkunzip** oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante **Winzip 32** für Win 95.

Air Warrior 3 (Update auf Version 3.06)
Armored Fist 2 (Update auf Version 1.03)
Burnout: Championship Drag Racing (Updates auf Version 1.20)
Conflict: Freespace (Update der Demo auf Version 1.2)
FIFA: Road to World Cup '98 (Update auf Version 1.40 für Voodoo 2 und Version 1.30 für RIVA 128/Rage Pro)
Hardball 6 (Update auf Version 6.01 und 3Dfx-Patch)
Jazz Jackrabbit 2 (Update auf Version 1.21 der europäischen Varianten)
iPanzer '44 (Update auf Version 1.1)
Joint Strike Fighter (Update auf Version 1.11 der deutschen Variante und Version 1.12 für Voodoo 2)
M1 Tank Platoon 2 (Update auf Version 1.1 der deutschen Variante)
Pro Pilot (Update auf Version 1.02)
Starship Titanic (Patch für Cyrix-CPUs plus 3Dfx-Patch)
Tex Murphy: Overseer (Update auf Version 1.01)
Unreal (Update auf Version 1.01)
Xenocracy (Netzwerkupdate)

Die Begleit-CD

Queen: The Eye



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: spielbarer Anfang
BESONDERHEIT: zahlreiche Zwischensequenzen, englische Sprachausgabe
SYSTEM: P90 mit Win 95/DOS 5.0, 16 MB RAM, VESA-kompatibler Grafikkarte und 55 MB auf der HD

Stratosphere



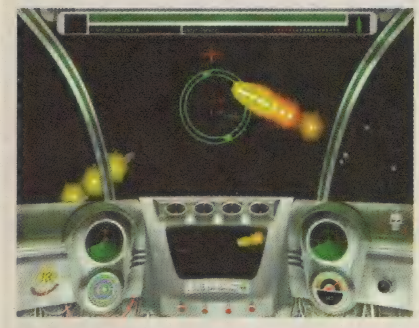
GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbares Tutorial plus Kampagnenmission
BESONDERHEIT: diverse 3D-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 32 MB RAM, DirectX 5 (auch auf der CD) und 35 MB auf der HD

Team Apache



GENRE: Hubschraubersimulation
UMFANG: spielbare Mission
BESONDERHEIT: englische Sprachausgabe, diverse 3D-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf der CD) und 37 MB auf der HD

X-COM: Interceptor

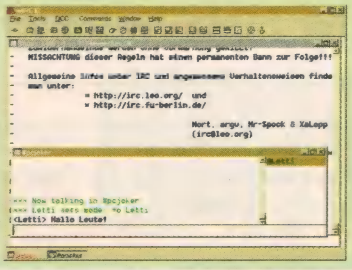


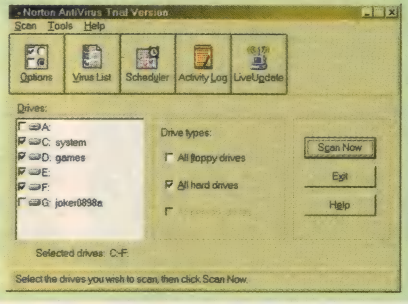
GENRE: Space Opera
UMFANG: spielbarer Einzelspielermodus mit Kampfeinsatz
BESONDERHEIT: diverse 3D-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit Win 95, 16 MB RAM, 2 MB Grafikkarte, DirectX 5 (auch auf der CD) und 48 MB auf der HD

Goodies

Ganz aktuell sind die Virenscanner aus dem Hause Symantec: Für Win 95 sowie für DOS bzw. Win 3.1 stehen die **neuesten, englischen Versionen 4.0 des Norton Anti Virus** zur Verfügung (30 Tage-Versionen auf CD Nr.1, Updates auf Version 4.0b auf CD Nr.2). Eine weitere CD-Premiere ist **mIRC v5.31**. Diese Clientsoftware ermöglicht Plaudereien über den Internet Relay Chat – zu gegebener Zeit (siehe Seite 6) auch mit der Joker-Redaktion!
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. Als aktuelles, deutsches Update für die Gerätetreiber ist **DirectX 5.2** wieder dabei. 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 **Acrobat Reader 3.0** in Versionen für 16 oder 32 Bit. Für DOSisten gibt's immer noch 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 mit diesem deutschen Tool Spielstände analysieren und editieren.

Zum Plaudern in den Internet Relay Chat mit seinen zahllosen Channels: mIRC v5.31 macht's jetzt möglich





Norton Anti Virus schützt in der brandaktuellen Version 4.0b für Win 95 und DOS/Win 3.1 Ihre Festplatte – 30 Tage lang umsonst!

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

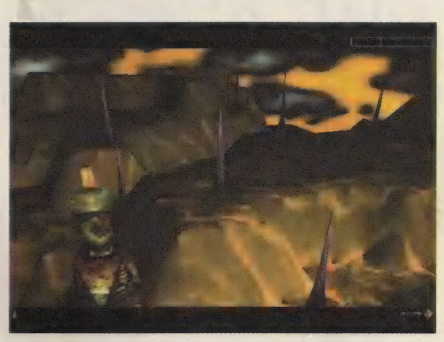
SENTINEL
returns

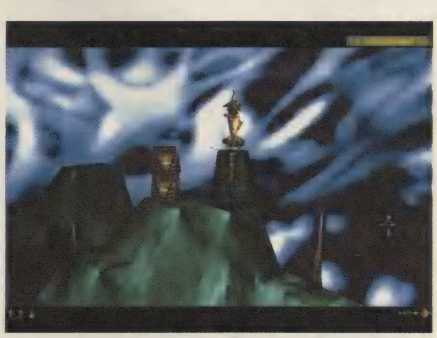


SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.





SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategiesches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht... Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...

Produktinfo 015

Hookstone NoName Games

PC CD ROM PlayStation PSYGNOSIS

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 No Name Games Limited. Published under exclusive licence from No Name Games Limited by Psygnosis Limited. Based on an original concept by Geoff Crammond. Programmed by Hookstone Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

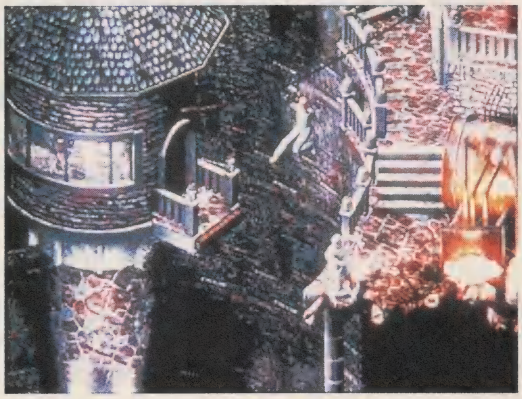
AUS FÜR WARCRAFT ADVENTURES



Soll nach dem Willen von Blizzard nie das Licht der Menschenwelt erblicken: der orkische „Lord of the Clans"

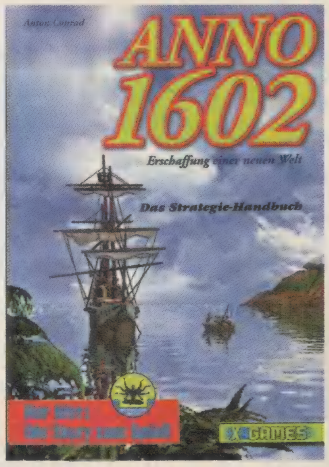
So kann es kommen: Erst in der vergangenen Ausgabe haben wir allen Fans des populären Warcraft-Szenarios anläßlich eines Previews den Mund auf das schicke Abenteuer **Lord of the Clans** wässerig gemacht, jetzt erreichte uns die überraschende Nachricht, daß Blizzard die Arbeit an dem Produkt und damit der geplanten Serie eingestellt hätte! Es würde einfach zu viel zusätzliche Zeit in Anspruch nehmen, die Adventures wirklich schlüssig in Story und Qualitätsanspruch des Strategenuniversums einzubinden. Bedenkt man den bisherigen Zeit- und Entwicklungsaufwand (u.a. wurde Adventurelegende Steve Meretzky für das Projekt verpflichtet), scheint uns die Begründung noch fragwürdiger als die traurige Entscheidung selbst. Ob kräftiges Orkgebrüll die Amerikaner noch umstimmen kann?

SANITARIUM



Reif fürs Sanatorium sei der Spieler, nachdem er in die mysteriöse Welt des neuen Titels von ASC-Games eingetaucht ist. Das Programm wird vom Hersteller als verstörender, **emotionaler Thriller** angekündigt, in dessen Verlauf allerlei Rückblenden, Visionen und Video-Cutscenes für eine enge Identifikation mit dem Protagonisten sorgen. Dieser erwacht nach einem Autounfall in einer bizarr-düsteren Umgebung, das Gesicht in Bandagen gehüllt – und irres Gelächter erfüllt den Raum! Seltsam, aber so steht es (im Presseinfo) geschrieben, und Ende des Jahres erfahren wir auch, wie es weitergeht. Dann soll das Adventure in den Läden stehen.

NEUE X-FILES



Aus der „X-Games-Reihe" sind aktuell die **Strategiehandbücher mit Tips zu „Anno 1602" und „Starcraft"** erhältlich. Was das beliebte Aufbaugame von Sunflowers (ISBN 3-8272-9038-4) betrifft, leistet Autor Anton Conrads auf 144 mit allen Karten und Einheiten bebilderten Seiten Hilfestellung im Stil eines Erlebnisberichtes. Für Blizzards Echtzeithammer (ISBN 3-8272-9036-8) geht Markus Betz konventionellere Wege und beschreibt auf 154 Seiten haarklein die drei verfügbaren Rassen sowie sämtliche im Spiel vorkommenden Einheiten, Gebäude und Missionen.





SING MIT DEM MEISTER

...ist der Titel einer trendgerecht im schrillen Blumendekor präsentierten **Karaoke-Software** – also ein Programm, das zur jeweiligen Melodie den Liedtext einblendet und taktsynchron einfärbt. Doch die Fans des zotteligen GP-Barden Guildo Horn werden enttäuscht sein: Der Meister selbst tritt nicht persönlich in Erscheinung, lediglich zwei der mageren zehn Lieder entstammen seiner Feder.
Neben „Guildo hat euch lieb" und dem boomauslösenden „Ich find' Schlager toll" laden noch acht andere Stimmungshits von „Griechischer Wein" bis zur Schwulenhymne „Er gehört zu mir" zum Mitgrölen ein. Per Mikro können Mitschnitte im WAV-Format auf die Festplatte gebannt werden. Solcherart gespeicherte Kleinode und weitere importierbare MIDI-Files lassen sich mit dem integrierten Mischpult noch nachträglich veredeln. Für den Preis von 34,95 DM immerhin eine Alternative zu teurer Hardware, die Midiart hier unter das sangesfrohe Volk wirft.

MYSTISCHE ECHTZEIT

Mit „Myth – Kreuzzug ins Ungewisse" eröffnete Bungie den Echtzeitstrategen im letzten Jahr ganz neue (Grafik-) Perspektiven: Frei dreh- und zoombare Iso-Schlachtfelder hatte es davor noch nicht gegeben. Das Sequel **Myth – Soulblighter** verspricht nun noch detailliertere Landschaften mit noch lebensechteren Animationen – inklusive singender Vögel und explodierender Küken.



Der Erscheinungstermin steht noch nicht fest: Myth 2

TOTAL DURCH-GEKNALLT

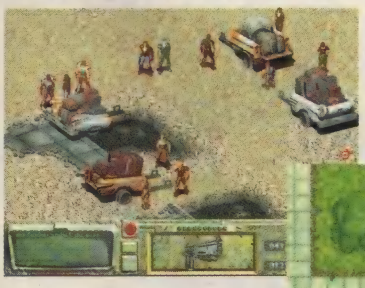
...meint in England, wer **Lunatik** sagt. Und geknallt wird beim neuen 3D-Shooter von Pure auf jeden Fall eine Menge: Der Spieler soll sich zum Jahresende durch 20 Abschnitte ballern, an deren Ende monströse Obermotze warten. Die ersten Bilder der Playstation-Konvertierung versprechen spektakuläre Grafik, die Faszination des altbackenen Spielkonzepts bleibt abzuwarten.



Ohne 3D-Beschleuniger wird man bei Lunatik statt durchs Visier bloß in die Röhre gucken

RTL RETTET DIE JUGEND

Neulich flatterte der Staatsanwaltschaft Kiel eine Strafanzeige gegen zwei von der USK ab 16 Jahren freigegebene Computerspiele ins Haus: **Der TV-Sender RTL wollte Interplays (für Deutschland ohnehin entschärften) Rolli „Fallout" sowie BMGs „Grand Theft Auto" beschlagnahmen lassen!** Wie immer die Sache ausgehen mag, bleibt doch ein schaler Nachgeschmack, wenn sich ausgerechnet ein Sender, dessen Quoten vornehmlich mit Actionstreifen gemacht werden, auf dem Umweg über ein fremdes Medium als Jugendschützer profilieren will. Unser Tip: Einfach wegzappen, Herr Staatsanwalt!





Von RTL angezeigt: Fallout und GTA

SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES



"Das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres"
(Power Play 2/98)

jetzt mit 10 Völkern, vielen Erweiterungen und neuen Extras!

Seven Kingdoms™ erhielt folgende Auszeichnungen:



Für PC CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC™

Demo und Infos unter www.imagicgames.de

Produktinfo 042

NIE WIEDER KABELSALAT

Wer im Gewirr seiner peripheren Anschlußstrippen regelmäßig den Überblick verliert – etwa beim schnellen Wechsel von Stick zu Pad oder Lenkrad – wird die aufgeräumte **Maus/Keyboard-kombination ACK - 570IR** von Keysonic schnell zu schätzen lernen. Ein Infrarotsignal macht dabei gleich zwei Datenpipelines auf dem Schreibtisch überflüssig. Der frei postierbare Empfänger gibt die per in der Tastatur integriertem Sender übermittelten Daten an den Rechner weiter. Ein Steuerkreuz und zwei Zusatztasten übernehmen überdies die Mausfunktionen. Bis zu sieben Meter Entfernung lassen sich so überbrücken – einen entsprechend großen Monitor vorausgesetzt. Mit **109,– DM** schlägt das drahtlose Vergnügen zu Buche, drei Jahre Garantie sind im Preis inbegriffen.



Schwarz, klein, praktisch: Die Maus/Tastaturkombi kommt dank Infrarot ohne Kabel aus

DAS FLIEGENDE AUGE

„Vidcall 32" ist ein **Komplettpaket zur audiovisuellen Kommunikation**, bestehend aus Video-Conference-Software und einer digitalen Videokamera. Damit werden bei 16 Bit Farbtiefe Übertragungen in Auflösungen von 160 x 120 oder 320 x 240 Pixeln über das Internet oder ein lokales Netzwerk möglich. In der niedrigeren Auflösung werden 18 Bilder pro Sekunde durch die Leitung gejagt, bei besserer Qualität immer noch deren zehn. Das an den Parallelport anzuschließende Gerät ist durch die Software „Eyewatch" und die Vernetzung mit bis zu 15 weiteren Kameras zum kompletten Überwachungssystem erweiterbar. Die gebündelten Informationen können über eine normale Telefonleitung an jeden Ort der Welt übertragen werden; in Echtzeit und zu einem Preis von **599,– DM** für das Grundpaket.



Sehen und gesehen werden: Video- und Audiosignale in Echtzeit über das Internet; Vidcall 32 macht's möglich

DER FLACHMANN

Bei dem neuen, superflachen 15-Zöller **IQ Flatman 15T TFT LCD** braucht die Typenbezeichnung schon fast mehr Platz als der eigentliche Monitor: Bei nur 17 cm Tiefe sind Darstellungen mit bis zu 1024 x 768 Pixeln bei 90 Hz maximaler vertikaler Bildwiederholfrequenz möglich. Für den guten Ton sorgen dann zwei eingebaute Stereolautsprecher. Doch das dicke Ende kommt beim Preis, denn **3.250,– DM** sind kein schmaler Betrag.

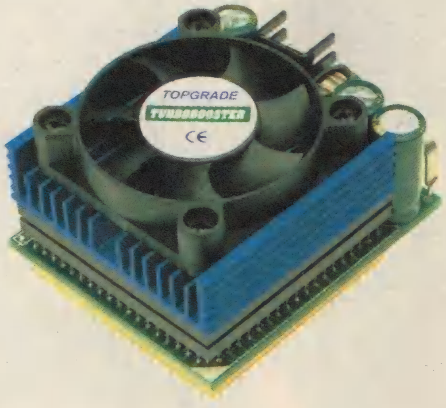


Nur 17 cm tief und optional mit Wandmontageset erhältlich: IQ Flatman 15T TFT LCD

NEUER AMD-BOOSTER

Auf Basis der fixen AMD K6-Prozessoren bietet die Firma Topgrade einen **Nachbrenner für Pentium-Systeme** älteren Semesters an. Neben Sockel 7-Motherboards kommen damit selbst die Vorgänger der 5er-Serie in den Genuß ungeahnter Leistungssteigerung – im Vergleich zu einem Pentium mit 75 MHz immerhin bis zu 400 Prozent, je nach Anwendung.

Die fällige Spannungsumwandlung von 3,3 auf sparsame 2,2 Volt erledigt der mit **266 oder 300 MHz Taktrate** erhältliche Reanimator gleich mit. Der Taktmultiplikator sorgt überdies automatisch für die korrekte interne Taktfrequenz, unabhängig von den Einstellmöglichkeiten des Motherboards. Praktischerweise ist die PC-Aufrüstung mit dem Aufstecken des Boosters schon erledigt; Bios-Upgrades oder sonstige Treiberinstallationen sind nicht erforderlich. Erforderlich sind dagegen **429,– DM** für die Variante mit 266 MHz und **599,– DM** für das 300er-Modell.



Topgrade-Booster: mit 266 oder 300 MHz erhältlich

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

OFFICIAL PRODUCT BATTLETECH UNIVERSE



MECH COMMANDER™

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...

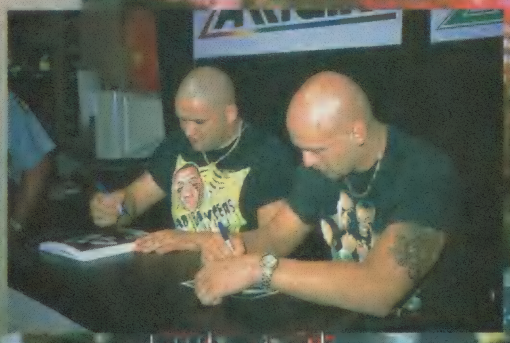
FASA INTERACTIVE
www.mechcommader.com

FASA CORPORATION

Produktinfo 018

MICROPROSE®
www.microprose.com

ELECTRONIC ENTER E3 ATLANTA '98







Wrestlingfans konnten Autogramme der Headbangers ergattern oder sich mit Lara Croft und Kiss-Imitatoren ablichten lassen. Einen Massenauflauf verursachte Gillian Anderson (Agentin Scully aus „Akte X") am Stand von Fox Interactive, wo sie den neuen Film zur TV-Serie bewarb

Wußten Sie eigentlich

...daß Journalisten beim USA-Besuch ein Arbeitsvisum vorweisen müssen? Unser Markus verbrachte in Ermangelung eines solchen drei Stunden mit den US-Behörden - erst gegen eine Gebühr von 95 Dollar durfte er dann doch noch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten betreten!

...daß Attics Pressesprecher Hiep-Trung Tran (22) sich extra die grauen Haare auszupfen ließ, um auf der Messe seinem Ruf als gut gekleideter Playboy gerecht zu werden? An Markus' Matte hat der Friseur dagegen schon länger nichts mehr verdient - welcher Redakteur hat schon so viel Zeit?

...daß die Rückflüge von Atlanta nach Deutschland allesamt überbesetzt waren und Richy trotz Reservierung nicht mehr an Bord durfte? Zwei Flüge später war dann ein Platz für unseren Chefredakteur frei - jedoch nicht für sein Gepäck, das erst Tage später in München ankam.

...daß auf der E3 insgesamt 1.600 Produkte vorgestellt wurden, die Messe aber bloß 1.440 Minuten geöffnet war? Das macht 54 Sekunden pro Person und Titel - nur kostete auch und gerade das Gedränge vor den Monitoren viel Zeit. Da war Teamwork gefragt!

Vom 28. bis 30. Mai ging die weltgrößte Messe für Computerspiele in ihre vierte Runde, zum zweiten Mal gastierte sie in Atlanta. Und alles war so groß, wie man das in Amerika schätzt: In den beiden Hallen des Georgia World Congress Center waren auf einer Fläche von rund 34 Fußballfeldern über 1.600 neue Entertainmentprodukte zu sehen, die meisten davon für den PC.

Seit die Messe 1995 in Los Angeles ins Leben gerufen wurde, ist sie nur für Fachbesucher zugänglich. Rund 41.300 davon waren diesmal gekommen, etwa 7.400 aus Europa, Australien und Asien. An den Ständen der ca. 440 Aussteller erhielten die Vertreter aus Industrie, Handel und Medien (darunter zahlreiche TV-Teams) einen Ausblick auf fast alle Neuerscheinungen bis Mitte kommenden Jahres - nur ganz wenige Hersteller waren dem größten Branchenhappening ferngeblieben.
Die beeindruckendsten und am stärksten beschallten Standbauten waren die der japanischen Konsoleros von Sony, Nintendo und Sega. Letztere nutzten die Gelegenheit, der Fachwelt das Kommen der neuen 128 Bit-Konsole „Dreamcast" anzukündigen - der alte Arbeitstitel „Katana" ist damit gestorben. In Deutschland soll das mit NECs PowerVR2-Grafikbeschleuniger und einer 200 MHz schnellen Hitachi-CPU bestückte Gerät frei-



Leicht bekleidete Messehostessen und witzig kostümierte Plüschkameraden warben für die rund 1.600 Neuheiten



Im CNN-Hauptgebäude gegenüber der Messe standen die Stars der SF-Serie „Babylon 5" Rede und Antwort

lich erst im Sommer 1999 offiziell erhältlich sein. Ob Sega zu diesem Zeitpunkt wohl noch mit der dann aktuellen PC-Technologie konkurrieren kann?

Generell setzten wieder leicht bekleidete Messehostessen, phantasievoll kostümierte Reklameschergen und Parallelevents Schwerpunkte in der schier unüberschaubaren Produktflut. So konnte man u.a. beim Wettflug mit „Forsaken" feine 3D-Beschleuniger gewinnen, sich im „Unreal"-Deathmatch um ausgelobte Rechner kloppen oder beim „Falcon 4.0"-Duell eine Reise nach Hawaii abstauben. Kleinere Umtrünke bei Blue Byte oder Microsoft sowie große Abendveranstaltungen von GT Interactive, Eidos, Sega und Sony zählten zu den weiteren Tricks aus der Marketingschublade.

Im kommenden Jahr wird die Show vom 13. bis 15. Mai laufen, dann allerdings wieder in Los Angeles. Bis zu diesem Termin sollten die auf den folgenden 33 Seiten besprochenen Spiele dann hoffentlich samt und sonders erschienen sein. (rl/mz)

Top-Trends

- 3D-Beschleuniger gelten den Programmierern mittlerweile als Standard, ohne einen P200 mit mindestens einer Voodoo 1-Karte geht in wenigen Monaten kaum noch etwas.
- Ob PC oder Konsole, Grafik ist wichtig: Die Zeiten schlechter oder zumindest schlecht aussehender Software scheinen vorbei.
- Kein Publisher, der in naher Zukunft nicht zumindest einen 3D-Aktionisten im Programm hat - viel Blut und noch mehr Spieltiefe lautet die Devise. Echtzeitstrategie ist dagegen rückläufig, sofern sie nicht mit 3D-Grafik und Actionelementen aufwartet.
- Das sportliche Genre dominieren nach wie vor die Rennspiele, nun vorzugsweise auf zwei statt vier Rädern. Besonders für Konsolen waren aber auch viele Umsetzungen uramerikanischer Sportarten wie Wrestling, Base- oder Basketball in Atlanta zu sehen.
- Das vielfach erhoffte Comeback der klassischen Rollenspiele blieb weitgehend aus, statt dessen setzen die Hersteller auf Genremixturen aus Rolli, Abenteuer und 3D-Action.
- Der Begriff „Spiel-Film" erfährt eine neue Definition, indem die Entwickler selbst plumpe 3D-Shooter in einen opulent präsentierten Storyrahmen betten.
- Online-Gaming blieb unter den Erwartungen, es wurden nur wenige reine Internet-Spiele gezeigt - allerdings solche von hoher Qualität. Mehr dazu in einer Box auf Seite 31.
- Die DVD mag das Speichermedium der Zukunft sein, vorläufig erscheinen auf diesem Format freilich fast nur Umsetzungen bereits existierender CD-Games.

3DO

Mit **Uprising 2** wandeln die Erfinder der 3D-Actionstrategie auf bekannten Pfaden: Ab Herbst will man inmitten schicker Futuro-Optik ein strategisch angehauchtes Actionfeuerwerk für Direct3D-beschleunigte Rechner abbrennen. Das rundenbasierte Strategical **Heroes of Might and Magic 3** soll die Fans dann Ende des Jahres mit größeren Karten, acht neuen Städten und mehr als 100 Units begeistern.

Außerdem in Vorbereitung:

Requiem	origineller 3D-Egoshooter	3. Quartal '98
Meridian 59 Renaissance	überarbeitetes Online-Rolli	3. Quartal '98
Vegas Games '99	24 Kasinospiele	3. Quartal '98



3D-Shootout mit Anspruch: Requiem



Acclaim

Highlight des US-Publishers sind die für September geplanten 3D-Saurier aus **Turok 2: Seeds of Evil**; mehr dazu auf Seite 44 im Preview. Mit **XG2** steht außerdem der Nachfolger zur N64-Raserei „Extreme-G" im Lastenheft - und damit rasante Achterbahnfahrten auf 36 Strecken im Sattel von 16 bewaffneten Futuro-Bikes.

Außerdem in Vorbereitung:

Forsaken 2	3D-Shooter	1. Quartal '99
Machines	3D-Actionstrategie	4. Quartal '98
NFL Quarterback Club '99	Football	August '98
Revolt	3D-Raserei mit Matchbox-Autos	2. Quartal '99
Shadowman	brutale 3D-Action nach dem Comic	4. Quartal '98
Southpark	Knobel-Plattformer zur TV-Serie	4. Quartal '98

Der PC-Nachfolger zur N64-Raserei: XG2

Accolade



Das Vorzeigespiel war eindeutig **Test Drive 5**. Im Herbst soll sich die Raserei zum Hauptkonkurrenten für EAs „Need for Speed 3" entwickeln: Während man dort den Cops zu entkommen sucht, darf der Spieler hier u.a. mit einer hochgezüchteten Polizeischleuder die Rowdies aus dem Verkehr ziehen.

Bei Star Con lassen sich Schiff und Bewaffnung individuell konfigurieren



Test the Best: Test Drive 5

Außerdem in Vorbereitung:

Redline	bewaffnete Fahrzeug-Action	November '98
Slave Zero	Mech-Action	1. Quartal '99
Star Con	farbenfroher Space-Shooter	1. Quartal '99
Test Drive Off Road 2	Rallye-Racing	3. Quartal '98

„Das neue Prince of Persia 3D ist nicht von Tomb Raider abgekupfert - Lara bewegt sich doch wie mein erster Perser schon vor Jahren!"



Jordan Mechner, Kodesigner von „Prince of Persia 3D" zu Plagiatsvorwürfen des E3-Publikums



Aufwendiges Actionabenteuer: Beneath

Activision

Der für August avisierte 3D-Egoshooter **Sin** will „Unreal" mit mehr Action Paroli bieten. Und für das spielbare Roadmovie **Interstate '82** wurden eine auf 3D-Beschleuniger ausgelegte Grafikengine, brandneue Autos sowie frische Kulissen (Militärbasis, Las Vegas) ersonnen.

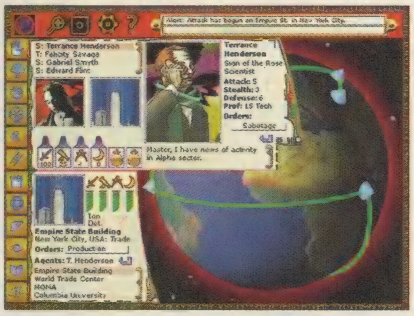
Außerdem in Vorbereitung:		
Asteroids	3D-Revival des Arcade-Oldies	Herbst '98
Beneath	3D-Actionabenteuer	2. Quartal '99
Fighter Squadron	WW2-Flugi	4. Quartal '98
Heavy Gear 2	Mechsimulation mit neuer 3D-Engine	3. Quartal '98
Heretic 2	3D-Shooter mit Magiesystem	3. Quartal '98
Legends of the five Rings	Iso-Actionrolli nach Sammelkarten	4. Quartal '98
Third World	strategisches Rollenspiel	Dezember '98
Vampire	3D-Rollenspiel nach dem RPG-System	4. Quartal '98



Krieg der fünf Mutantenrassen als strategisches 3D-Rolli: Third World

Blue Byte

Mit **Shadowpact** bereitet die amerikanische Tochter des Mülheimer Publishers eine originelle Mixtur aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel vor. Gegen Jahresende bildet dann eine fiktive Erde die Basis für Handel, Wandel und Kleinkriege zwischen 16 Geheimdiensten, von denen bis zu vier von Multiplayern kommandiert werden.



Außerdem in Vorbereitung:		
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	4. Quartal '98

Echtzeitstrategie für James Bonds Erben: Shadowpact

Broderbund/Red Orb

In Kooperation mit Trilobyte entfesselt Red Orb ab September einen sehenswerten 3D-Actionkrieg: Bei **Extreme Warfare** kommandiert man von Bord eines Panzers, Helis oder Flugis aus Luft- und Bodentruppen durch 26 Missionen.



Waffenstarrende 3D-Action: Extreme Warfare



Mach uns die Prinzenrolle: Prince of Persia 3D

Außerdem in Vorbereitung:			
Prince of Persia 3D	3D-Actionabenteuer	1. Quartal '99

Der Messerenner: Force Feedback



Toptrend Force Feedback: Vom Joystick über Lenkräder bis hin zum kompletten Gestühl ist viel neues Zubehör mit Kraftrückkopplung ausgestattet

Eingabegeräte mit eingebauter Kraftrückkopplung gab es in Atlanta in großer Zahl zu sehen: **Joysticks, Lenkräder, im Spielrhythmus wippende Multimedia-Stühle und sogar eine Force-Feedback-Maus**. Letztere nennt sich „FEELit Mouse" und kommt Anfang 1999 von der Immersion Corporation, deren FF-Patente u.a. von Thrustmaster und CH Products lizenziert werden. Zwar darf der praktische Nutzen dieser Neuheit bezweifelt werden, ein ungewohntes Gefühlserlebnis vermittelte der fest auf seiner Unterlage verankerte Nager jedoch allemal.

Aus dem gleichen Hause stammt die I-Force-2.0-Technologie, welche im „Logitech Wingman Force" Verwendung findet und derzeit die mit Abstand feinsten Stick-Ausschläge garantiert. Weitere interessante Neuvorstellungen waren der „Panther XL" von Mad Catz, eine Kombination aus analogem Stick und Trackball, sowie natürlich Saiteks „Cyborg 3D Stick", der mit wenigen Handgriffen komplett ummontiert werden kann - damit rechte und linke, große und kleine Greifer gleichermaßen gut zurechtkommen.

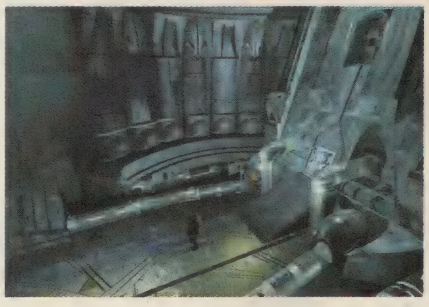


Kann jeder Hand angepaßt werden: Saiteks Cyborg 3D Stick

Cryo

Frei nach dem Ring der Nibelungen basteln die Franzosen noch bis September an **Der Ring**. Am Ende soll ein futuristisches 3D-Abenteuer mit vier Helden in den Hauptrollen, 22 Computercharakteren, 40 Minuten an Rendermovies sowie einem Wagner-Soundtrack von den Wiener Philharmonikern dabei herauskommen.

Außerdem in Vorbereitung:		
Riverworld	3D-Versoftung des SF-Romans	Juli '98
Saga	Echtzeitstrategie für Wikinger	Oktober '98



Monumentales 3D-Abenteuer mit Wagner-Soundtrack: Der Ring



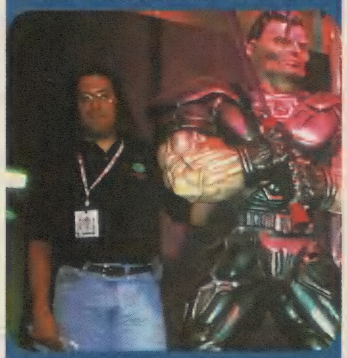
Neue Actionabenteuer in alter 3D-Grafik: Tomb Raider 3

Eidos

Wenn Lara Croft ab Oktober neue 3D-Actionabenteuer in **Tomb Raider 3** besteht, dann mit zwei neuen Waffen im Gepäck. Der Spieler bestimmt dabei selbst über die Abfolge der Missionen; Look und Animationen werden größtenteils vom Vorgänger übernommen. Inhaltlich ähnlich gelagert ist das für Anfang '99 avisierte **Urban Chaos**, doch entwickelt das Team von Mucky Foot hierfür eigens eine High-end-Grafikengine.

Außerdem in Vorbereitung:		
Anachronox	futuristisches 3D-Rollenspiel	1. Quartal '99
Confirmed Kill	3D-beschleunigter Actionflugi	4. Quartal '98
Daikatana	vielseitiger 3D-Egoshooter	3. Quartal '98
Dominion: Storm over Gift 3	Iso-Echtzeitstrategie mit Tempo	Juli '98
Gangsters	originelle Ganovensim	3. Quartal '98
Ninja	fernöstlicher 3D-Schlagabtausch	September '98
Omikron	futuristisches 3D-Abenteuer	4. Quartal '98
Revenant	schickes Iso-Actionrolli	4. Quartal '98
Tartan Army	3D-Actionstrategie	1. Quartal '99
The Dark Project	komplexes 3D-Actionrolli	4. Quartal '98
Warzone 2100	unauffällige 3D-Actionstrategie	3. Quartal '98

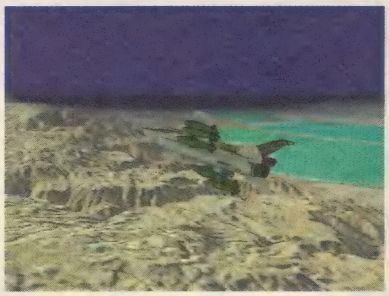
„Jeder Actionfreak sollte sich jede 3D-Ballerei kaufen - besonders meine, damit ich mit dem Geld noch viel mehr davon machen kann!"



Ex-id- und Ion Storm-Geschäftsführer John Romero auf die Frage, inwieweit „Daikatana" eine Alternative zu „Unreal" ist

Electronic Arts

Am nach Labeln sortierten EA-Stand gab es erwartungsgemäß zahlreiche Highlights zu bestaunen: Neben den mit Spannung erwarteten Titeln **Dungeon Keeper 2** und **Ultima 9** (s. Previews) standen der komplexe Ego-Shooter **Prax War** sowie **Sid Meier's Alpha Centauri** im Mittelpunkt des Interesses. Auch Jane's war mit zwei Games vertreten, wobei die **Israeli Air Force** ebenfalls erst Ende des Jahres zur Landung ansetzt.



Die „Israeli Air Force" umfaßt alle real existierenden Maschinen wie diese F-16



Im 3D-Shooter „Prax War" ist der Spieler Teil eines straff organisierten Teams

Außerdem in Vorbereitung:		
Fighter Legends: Europe 1944	WW2-Flugsimulation	3. Quartal '98
Knockout Kings	Boxen	3. Quartal '98
L.A.P.D. 2100 AD	futuristischer 3D-Shooter	3. Quartal '98
Madden NFL '99	Football	3. Quartal '98
Moto Racer 2	Motorradrennen	3. Quartal '98
NBA Live '99	Basketball	4. Quartal '98
NCAA Football '99	Football	4. Quartal '98
Need for Speed 3: Hot Pursuit	Autorennen	3. Quartal '98
NHL '99	Eishockey	4. Quartal '98
Populous: Die Schöpfung	Weltenstrategie	4. Quartal '98
Sim City 3000	Städtebau	3. Quartal '98
Tiger Woods '99	Golf	3. Quartal '98



Die erfolgreiche Verteidigung stellt nur einen kleinen Teilaspekt des komplexen SF-Strategicals „Alpha Centauri" dar

Empire

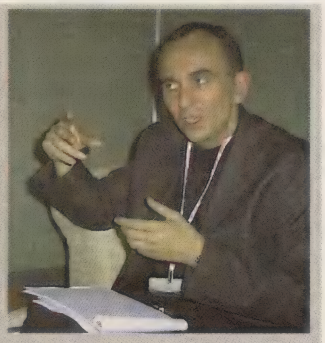
Neben **Big Race USA**, einem neuen Tisch aus der schon legendären „Pro Pinball"-Reihe, wird auch die Hubschraubersimulation **Apache Havoc** im November ihren Weg auf den PC finden. Bereits im September soll das detailverliebte Strategical **101: The 101st Airborne in Normandy** (selbst um die nächste Mahlzeit für seine Soldaten muß man sich kümmern!) zur Schlacht um die Gunst der Hobby-Generäle antreten.

Außerdem in Vorbereitung:		
MiG Alley	Flugsimulation	4. Quartal '98
War along the Mohawk	Strategie	3. Quartal '98



In „Apache Havoc" werden (hauptsächlich) der AH-64D Apache Longbow und der Mil-28N Havoc B simuliert

„Die ersten Monate waren die schlimmsten meines Lebens!"



Ex-Bullfrog- und Lionhead-Chef Peter Molyneux über die Gründung eines eigenen Softwarehauses

Seit der Gründung seines neuen Labels Lionhead war Bullfrog-Legende Peter Molyneux nicht untätig. Hinter verschlossenen Türen präsentierte der 39jährige Gamedesigner sein neuestes Projekt: **Black & White**.

„Dabei geht es um Völkerscharen, die sich unter der Leitung des Spielers langsam entwickeln, das Land besiedeln und Kriege führen. Im Gegensatz zu Populous konzentrieren wir uns diesmal aber auf die Evolution: Wer seinen Untertanen einen Ball schenkt, kann erleben, wie sie eines Tages Tore errichten und drauflosbolzen; harmlose Schafe mutieren mit der richtigen (bzw. falschen) ‚Erziehung' zu riesigen Monstern. Was hier auch geschieht, soll direkt den Charakter des Spielers widerspiegeln. Wenn wir also im Büro zocken, sind meine Kreaturen meist angriffslustig und gemein - während die zahmen Viecher der Kollegen vor ihrem eigenen Schatten davonlaufen!"

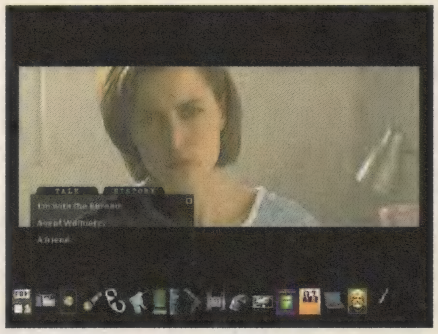
Und der Erscheinungstermin? Klassische Antwort: „When it's done!"



So soll der Populous-Enkel „Black & White" in der endgültigen Version aussehen

Fox Interactive

Der größte Rummel am Stand wurde um das Adventure zur erfolgreichen Mystery-Serie **The X-Files** (hierzulande: „Akte X") gemacht. Doch auch einige „echte" Aliens kriechen noch in diesem Quartal auf den PC, etwa in der zeitgemäßen Konvertierung des Egoshooters **Aliens vs. Predator** von Ataris glückloser Jaguar-Konsole. Die Titel der Fox Sports-Reihe sollen allerdings nur in den USA veröffentlicht werden.



Die Wahrheit ist irgendwo da drinnen: The X-Files, das Adventure

Außerdem in Vorbereitung:		
Alien: Resurrection	3D-Action zum neuesten Alien-Movie	3. Quartal '98
Fox Sports Soccer '99	Fußball	4. Quartal '98
Fox Sports Tennis '99	Tennis	4. Quartal '98
Fox Sports Hockey '99	Eishockey	4. Quartal '98
Fox Sports Golf '99	Golf	4. Quartal '98
Team Losi RC Racer	Rennen mit Modellautos	3. Quartal '98

Funsoft

In Kooperation mit Egosoft startet der Kaarster Publisher im September seine 3D-Spacesim **X**, um in nichtlinearen Missionen 3D-Action mit Wirtschaftselementen zu verknüpfen. Gehandelt wird auch beim futuristischen **Stratosphere**, der Schwerpunkt liegt hier aber auf Strategie und 3D-Action – mehr dazu anläßlich des Tests im nächsten Heft.



Handel, Wandel und Lasergefechte: X

Außerdem in Vorbereitung:		
500cc	Arcadesim der Motorrad-WM '97	Juli '98
Enemy Infestation	komplexe Iso-Action	4. Quartal '98
Spellcross	rundenbasierte Fantasy-Strategie	August '98
Wired!	kunterbunte 3D-Puzzles	Oktober '98

Gremlin

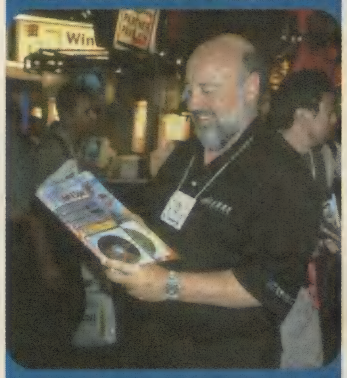
Drachen, Orks und Minotauren sind die Gegner in den 19 Abschnitten des actionlastigen 3D-Fantasyabenteuers **Blade**. Ab November will das Game seiner eigens entwickelten Grafikengine für Direct3D-, PowerVR- und 3Dfx-Karten sagenhafte Effekte entlocken.



Düsteres Rollenspiel in phantastischer Grafik: RPG

Außerdem in Vorbereitung:		
Actua Tennis	Arcade-Tennis	August '98
Buggy	knuffige Stockcarrennen	Juli '98
Hardwar	SF-Flugi	3. Quartal '98
RPG	Fantasy-Rollenspiel	1. Quartal '99
Soulbringer	Fantasy-Rollenspiel	1. Quartal '99
Tanktics	Cartoon-Strategie	3. Quartal '98
Tribal Lore	3D-Echtzeitkämpfe im Mittelalter	4. Quartal '98

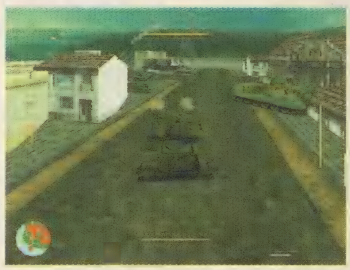
„Klar bin ich in meiner langen Karriere gelegentlich über den Tisch gezogen worden. Aber ich habe die Leute öfter reingelegt als sie mich - so macht sich der Job doch bezahlt!"



„Larry"-Designer Al Lowe zu den Härten seines Berufsstandes

Grolier Interactive

Die bereits vor zwei Ausgaben vorgestellten Titel **V2000** und **Asghan** waren am Stand schon voll spielbar. Weiter fortgeschritten ist auch das Iso-Rollenspiel **Dragonflight: Chronicles of Pern** sowie der Panzerknacker **Hard Corps** - beide Games sollen bis Weihnachten fertig sein.



Destruktion für Panzerknacker: Hard Corps

Außerdem in Vorbereitung:		
Roland Garros 1998	Tennis	3. Quartal '98
Tank Racer	Panzer-Rennspiel	4. Quartal '98

GT Interactive



Wegen Indizierungsgefahr in Deutschland vermutlich nicht offiziell erhältlich: Duke Nukem Forever

Zwar werden einige der unten aufgeführten Titel nur als Import erhältlich sein, doch dürften sich 3D-Shooter wie **Duke Nukem Forever** oder **Dark Vengeance** Anfang nächsten Jahres auch hierzulande eines eigenen Fankreises erfreuen. Abgesehen davon, warten mit **Abe's Exoddus** der Nachfolger zu „Abe's Oddysee" sowie einige Cavedog-Titel (etwa die Fantasy-Echtzeitstrategie **Total Annihilation: Kingdoms**) auf ihre Veröffentlichung im Oktober bzw. Dezember.



Das Gameplay von „Abe's Exoddus" entspricht weitgehend dem des Vorgängers

Außerdem in Vorbereitung:		
Amen: The Awakening	3D-Actionadventure	2. Quartal '99
Beavis & Butthead	Genremix zu den MTV-Chaoten	4. Quartal '98
Blood 2: The Chosen	3D-Egoshooter	November '98
Elysium	Rollenspiel	3. Quartal '99
Good & Evil	Actionstrategie	3. Quartal '99
Krieg der Welten	Strategie nach H.G. Wells	September '98
Lode Runner 2	Iso-Remake des Oldies	3. Quartal '98
NAM	3D-Egoshooter	Import bereits erhältlich
Powerslide	Offroad-Rennspiel	4. Quartal '98
Prey	3D-Egoshooter	4. Quartal '98
Rebel Moon Revolution	3D-Egoshooter	4. Quartal '98
Tides of War	Echtzeitstrategie	Juli '98
Trans Am Racing '68 - '72	Rennen mit Amischlitten	September '98
Wheel of Time	3D-Actionadventure	1. Quartal '99
Youngblood	Iso-Actionadventure	Juli '98

Hasbro Interactive

Ab September kommt **H.E.D.Z.** auf den PC: Man darf anhand vorgegebener Köpfe und der damit festgelegten Charakteristika seinen eigenen Plattformhelden erstellen und gegen Artgenossen hetzen. Im Oktober folgen zwei Versoftungen zum Dreamworks-Movie „Small Soldiers". Bei **Small Soldiers: Squad Commander** kommandiert man einen Trupp Plastikkameraden durch ein 3D-Strategical, in **Small Soldiers: Globotech Design Lab** bastelt man eigene Fighter für eine Prügelarena.



Quirlige Plastiksoldaten auf der kleinen Leinwand: „Small Soldiers: Squad Commander"

Außerdem in Vorbereitung:		
Centipede	3D-Remake des Arcade-Oldies	Oktober '98
Glover	3D-Actionpuzzelei	Oktober '98
Monopoly WM-Edition	Brettspielversoftung zur Fußball-WM	Juli '98
Spiel des Lebens	Brettspielversoftung	September '98

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-, LAND- UND AMPHIBIENEINHEITEN



INTERAKTIVE TERRAINS



BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG



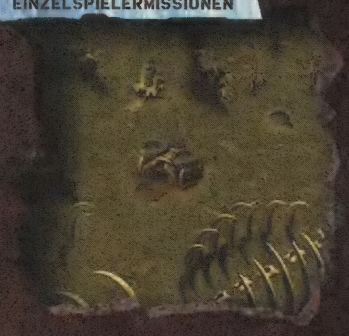
INGAME-KONSTRUKTION VON EINHEITEN



3 VERSCHIEDENE RASSEN



51 NON-LINEARE EINZELSPIELERMISSIONEN



KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND MULTIPLAYER-EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT SYSTEM



„WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL"-FUNKTION



„51 EINSÄTZE, DIE SELBST GESTANDENE ECHTZEIT-STRATEGIE-EXPERTEN EINIGE WOCHEN BESCHÄFTIGEN DÜRFTEN."
(PC GAMES 7/98)

„SCHON DIE SPIELBARE BETA-VERSION BESTACH DURCH EINE SEHR GUTE SPIELBALANCE UND SPEKTAKULÄRE OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR ALS EINEN GEHEIMTIP FREUEN DÜRFEN."
(PC ACTION 7/98)

„DIE COMPUTER-KI GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DAS GENRE ZUR ZEIT ZU BIETEN HAT."
(PC ACTION 6/98)

„ZUM ERSTEN MAL HATTE ICH BEI EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTERGEGNER (...) JEDE KLEINE SCHWACHSTELLE ERBARMUNGSLOS AUSNUTZEN."
(PC ACTION 5/98)

PC ACTION GOLD

KROSSFIRE

KKND 2

DIE LETZTE GROSSE HERAUSFORDERUNG.

Enthält PCdash Karte

Produktinfo 016

Melbourne House

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Infogrames

Wenn die Kicker aus **Canal + Soccer '99** ab Januar nächsten Jahres mit Action- und Managementelementen aufspielen, wird vielleicht Weltfußballer Ronaldo seinen Kopf für die Verpackung hinhalten – die Lizenz ist jedenfalls gekauft. Noch davor lädt der französische Publisher in den **Space Circus**, wo sieben komplexe Welten und rund 300 Charaktere auf gewiefte Plattformer warten.



Top-Rollenspiel aus deutschen Landen: Attics „Legenden der Magierkriege" (LMK) erscheint bei Infogrames

Außerdem in Vorbereitung:		
Airline Tycoon	Flughafenmanagement	3. Quartal '98
Aironauts	Cartoon-Shooter	3. Quartal '98
Die Völker	Aufbaustrategie	September '98
F-22 Total Air War	Strategie/Simulation	3. Quartal '98
Jest	Cartoon-Plattformer	4. Quartal '98
LMK	vielversprechendes DSA-Rollenspiel	4. Quartal '98
Mayday	Echtzeitstrategie	August '98
Outcast	komplexes 3D-Actionabenteuer	3. Quartal '98
Rushdown	3D-Kanusim	4. Quartal '98
Wargasm	Strategie/Simulation	4. Quartal '98
Wetrix	motivierende 3D-Actionpuzzelei	3. Quartal '98



Aufbaustrategie von den „Industriegiganten": Die Völker

Interactive Magic

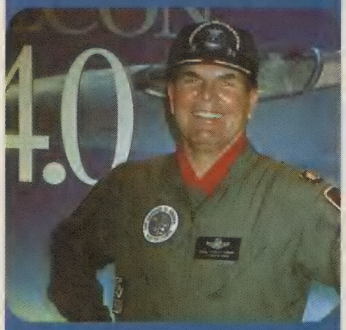
Von gelegentlichen Gastauftritten des berühmten Firmenchefs „Wild" Bill Stealey abgesehen, lag das Hauptaugenmerk auf **Ultra Fighters**, einer actionlastigen Simulation futuristischer Jagdbomber. Anfang Oktober heben Multiplayer damit zu wilden Dogfights ab. Bereits nächsten Monat können sich PC-Piloten auf den **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** stürzen, der auf der Engine von „iF-22" basiert.



Gleiche Engine, besseres Finish: Bei „iF/A-18E" werden kleinere Grafikmängel von „iF-22" ausgemerzt

Außerdem in Vorbereitung:		
Malkari	Rundenstrategie	4. Quartal '98
Theocracy	Latino-Strategie	4. Quartal '98
Vangers	origineller SF-Genremix	3. Quartal '98

„Ach, ich schaue mich hier bei Microprose nur mal um, was meine ehemaligen Schäfchen so treiben..."



„Wild" Bill Stealey, einst Mitbegründer von Microprose und heutiger Chef von Interactive Magic auf die Frage, was ihn auf den Stand der direkten Konkurrenz verschlägt

Interplay

Ab November bekriegen sich Menschen, Klingonen, Romulaner und bislang selbst Mr. Spock unbekannte Rassen in Echtzeit. Das Strategical **Star Trek: Starfleet Command** versetzt den Spieler auf den Kommandostand einer drei Raumschiffe umfassenden Flotte. Zu gleicher Zeit tritt die 3D-Ballerei **Descent 3** mit brandneuem Multiplayermodus und Direct3D-Optik, Tunnels und Oberwelten sowie zehn neuen Waffen in Konkurrenz zu „Forsaken".

Außerdem in Vorbereitung:		
Alien Intelligence	SF-Handelsstrategie	3. Quartal '98
Baldur's Gate	Draufsicht-Rolli mit AD&D-Lizenz	3. Quartal '98
Earthworm Jim 3D	spritziger 3D-Hüpfer	3. Quartal '98
Fallout 2	Iso-Rollenspiel	Oktober '98
Giants	ausgefallene 3D-Actionstrategie um Inseln	4. Quartal '98
Kingpin	abstrakter 3D-Egoshooter	1. Quartal '99
Messiah	originelle 3D-Action	1. Quartal '99
Star Trek: Klingon Academy	3D-Raumschlachten	4. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Renderabenteuer der Klassik-Crew	4. Quartal '98
VR Baseball 2000	Baseball in 3D-Topgrafik	3. Quartal '98
VR Football '99	Football	4. Quartal '98



Taktische Winkelzüge an Bord der Enterprise: Star Trek – Starfleet Command

„Unsere Grafikengine ist den herkömmlichen Verfahren weit überlegen!"



(Shiny-Geschäftsführer David Perry über das kommende 3D-Actionabenteuer „Messiah")

?: Auf der E3 wurde „Messiah" vielfach für die innovative Grafik gelobt. Was genau ist daran so neu?

DP: *Das übliche Verfahren bei 3D-Objekten ist, eine Figur auf Basis eines fixierten Polygon-Koordinatennetzes auf den Screen zu malen. Unser RT-TAD (Real Time Tesselation and Deformation) genanntes Verfahren speichert aber nur den markanten Umriß einer Figur und füllt diesen dann je nach Rechnerleistung mit der maximalen Polygonmenge aus. Und bei der Animation werden nicht bloß Skelettdaten, sondern auch Muskelgruppen berücksichtigt, so daß sich Körperpartien realistisch verformen. In der Summe reizt unsere Engine daher einen P133 genauso aus wie einen P400.*

?: Wie sieht das Gameplay hinter der famosen Grafik aus?

DP: *Da steht bislang nur das Grundkonzept. Man fliegt mit einem kleinen Engelchen auf die Erde, um sie vor verschiedenen Bösewichtern zu retten. Dazu erhält der Spieler allerlei Waffen an die Hand, kann aber auch in die Körper der Angreifer schlüpfen – um damit vielleicht direkt vor ein laufendes Raketentriebwerk zu marschieren. Dann verläßt man die sterbliche Hülle schnell wieder und guckt gemütlich zu, wie sie verkokelt...*



Himmlische 3D-Action, höllisch gut präsentiert: Messiah

Kalisto

Kurz vor Weihnachten rollt das Sequel zu „Ultimate Race" an den Start: Für **Ultimate Race Rally** verspricht der französische Publisher wendige Stockcars, Schotterpisten und ein erneut geniales Handling.

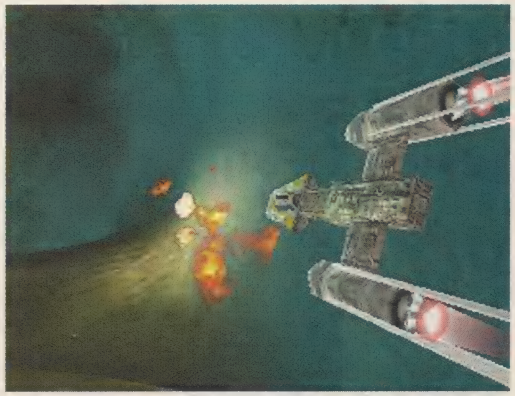


Test zum Weihnachtsfest: Ultimate Race Rally

Außerdem in Vorbereitung:		
Das fünfte Element	actionreiche 3D-Filmumsetzung	August '98

Lucas Arts

Die Mannen um George Lucas schrauben gerade an den X-Wings und Snowspeedern, die ab September in **Star Wars: Rogue Squadron** die Wälder, Städte und Canons des 3D-Imperiums unsicher machen. Beim 3D-Actionabenteuer **Indiana Jones and the Infernal Machine** bildet die Engine des Shooters „Jedi Knight" die technische Basis; mehr dazu auf Seite 47.



Flotter Sternenkrieg für Direct3D-Beschleuniger: Star Wars - Rogue Squadron

Außerdem in Vorbereitung:		
Grim Fandango	Abenteuer im Reich der Toten	Herbst '98
Star Wars: Force Commander	3D-Echtzeitstrategie	4. Quartal '98
Star Wars: Behind the Magic	CD-Enzyklopädie	Herbst '98

Microprose

Mit bis zu zehn Waffensystemen gehen **Mechwarrior 3**-Piloten ab Januar 1999 auf Jagd nach Megarobotern. Für **X-COM Alliance** liefert dagegen „Unreal" die technische Basis: Ab April kommenden Jahres ist in 3D-Korridoren Jagdsaison für clever kämpfende CPU-Aliens.

Alienjagd im Stil von „Unreal": X-COM Alliance

Außerdem in Vorbereitung:		
Civilization 2: Test of Time	Handelsstrategie	2. Quartal '99
European Air War	WW2-Dogfights	3. Quartal '98
Falcon 4.0	High-Tech-Flugsimulation	4. Quartal '98
Guardians: Agents of Justice	taktisches 3D-Adventure	3. Quartal '98
Gunship 3	High-end-Helikoptersim	3. Quartal '99
Nightlong	Cyberpunk-Abenteuer	3. Quartal '98
S.G.P.	launige Stuntraserei	1. Quartal '99
Star Trek: Birth of Federation	Rundenstrategie	3. Quartal '98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Egoshooter auf „Unreal"-Basis	3. Quartal '98
Starship Troopers	Actionstrategie zum Film	4. Quartal '98
Top Gun: Hornet's Nest	F-18-Luftkämpfe	4. Quartal '98



Und ewig rattern die Roboter: Mechwarrior 3

Microsoft

Die Gates-Company zeigte die neuesten Versionen jener Produkte, die Joker-Leser aus dem Vorbericht der Ausgabe 5/98 kennen - auf das ersehnte **Age of Empires 2: The Age of Kings** werden Aufbaustrategen allerdings bis zum kommenden Frühjahr warten müssen. Auch die flexibel konfigurierbaren Futuro-Boliden des 3D-Shooters **Inertia** stehen nicht eher auf der Piste. Etwa, weil man bei Microsoft jetzt auch Spiele für die Playstation produziert?

Außerdem in Vorbereitung:

Close Combat 3	Nahkampfstrategie	Juli '98
Combat Flight Simulator	WW2-Flugi	September '98
Motocross Madness	Arcaderennen auf Crossbikes	August '98
Oblivion	3D-Weltraumshooter	1. Quartal '99
Pinball Arcade	7 klassische Flipper	3. Quartal '98
Revenge of Arcade	mäßige Arcade-Compilation	August '98
Urban Assault	aufwendige 3D-Actionstrategie	Juli '98



3D-Shooter mit Drehmoment: Inertia

Midway

Die amerikanischen Spielhallenveteranen geben sich gewohnt martialisch: Mit **Mortal Kombat 4** und **Bio Freaks** stehen im August zwei Beat'em-ups an, die ohne Entschärfungen kaum für den deutschen Markt geeignet sind. Auch eine PC-Umsetzung des „San Francisco Rush"-Nachfolgers **Rush 2** ist derzeit noch nicht sicher; hier ging es vornehmlich um Konsolen- und Arcadegames.

Außerdem in Vorbereitung:

NFL Blitz	Football	3. Quartal '98



Im vierten Teil der hierzulande indizierten Serie werden mortale Kombattanten erstmals in 3D zuschlagen



Mindscape

Neben unzähligen, nur für den US-Markt konzipierten Edutainment-Titeln waren in den geschickt versteckten Mindscape-Räumlichkeiten vornehmlich Simulations- und Strategiespiele zu finden. Prominentestes Beispiel ist der für Oktober geplante **Dynasty General**, eine Weiterentwicklung des inoffiziellen Vorgängers „Panzer General 3D". Einen Monat davor kommt mit **Creatures 2** die Fortsetzung der Kultknobelei.

In „Creatures 2" wird man auch Kreaturen des Vorgängers importieren dürfen

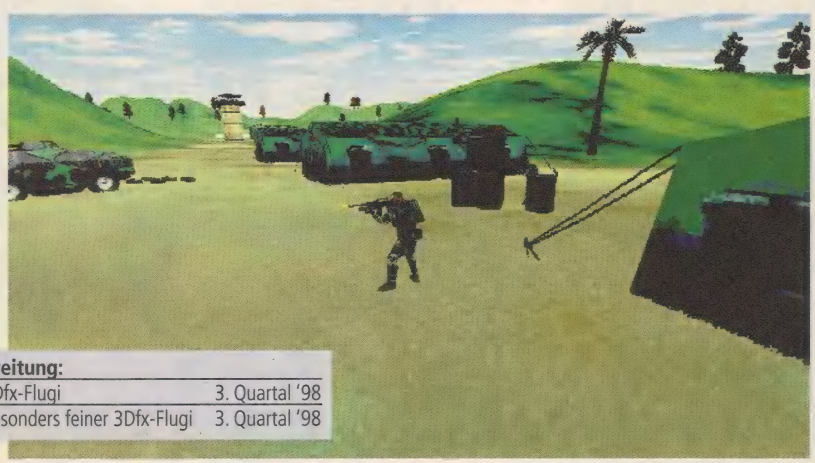
Außerdem in Vorbereitung:

Blackstone Chronicles	Adventure	November '98
Fighting Steel	strategisches Schiffeversenken	November '98
Flanker 2.0	Flugsimulation	November '98
Warhammer 40.000: Chaos Gate	SF-Rundenstrategie	September '98

Novalogic

Die Simulanten wildern in fremdem Terrain: Ab November kommt die neue Voxelspace 3-Engine erstmals im 3D-Actionspektakel **Delta Force** zum Einsatz. Dann haben Söldner abwechslungsreiche Missionen in realistischem Gelände zu bestehen, dessen 24 Bit Farbtiefe keiner 3D-Beschleunigung bedarf. Neu ist außerdem der Multiplayer-Server „Novaworld" als Kriegsschauplatz für *sämtliche* Novalogic-Games.

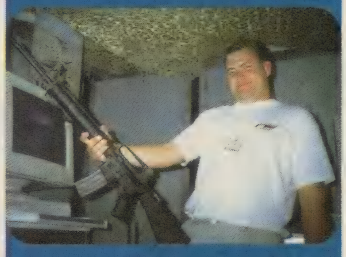
Novalogics erster Abstecher in den 3D-Aktionismus: Delta Force



Außerdem in Vorbereitung:

F-16 Viper	3Dfx-Flugi	3. Quartal '98
Mig-29 Fulcrum	besonders feiner 3Dfx-Flugi	3. Quartal '98

„Viper ist der Spitzname der US-Piloten für die F-16. Die wollten einfach keinen Vogel fliegen, dessen Name irgendwie verwundbar und französisch klingt..."



Mat Jennings, Senior Mission Editor bei Novalogic, erklärt, warum „F-16 Viper" nicht die offizielle NATO-Bezeichnung „Falcon" trägt

Psygnosis

Etwa ab Oktober rollt **Formel 1 '98** aus den Boxen - mit stark optimierter 3D-Engine, Splitscreenmodus, Rückspiegeln und neuer Boxen-Animation. **Drakan** ist ein 14 unterteilte Missionen umfassendes Fantasy-Actionabenteuer mit 3D-Bodenkämpfen und Flugsequenzen am Rücken eines Drachen, rund 50 Waffen und Magiesystem.



Psygnosis-Blitzkrieg aus deutscher Produktion: Panzer Elite

Außerdem in Vorbereitung:		
Attack of the Saucerman	witzige 3D-Plattformen	1. Quartal '99
Eliminator	3D-Spaceshooter	4. Quartal '98
Expert Pool	vielseitiges Billard	1. Quartal '99
Global Domination	futuristische Militärsimulation	4. Quartal '98
Hired Guns	3D-Egoshooter auf „Unreal"-Basis	1. Quartal '99
Lander	NASA-Simulation	4. Quartal '98
Nations Fighter Command	actionlastiger WW2-Flugi	1. Quartal '99
Newman/Haas Racing	CART-Rennen	3. Quartal '98
O.D.T.	3D-Actionabenteuer mit RPG-Elementen	4. Quartal '98
Panzer Elite	komplexe 3D-Panzersim anno '45	1. Quartal '99
Pro 18 World Tour Golf	realistische Golfsimulation	4. Quartal '98
Sentinel Returns	abstrakte 3D-Knobelei	3. Quartal '98
Tellurian Defense	komplexer 3D-Spaceshooter	4. Quartal '98
Wings of Destiny	storybasierte Dogfights 1939 - 1945	4. Quartal '98



Nachbereitung der laufenden Saison: Formel 1 '98

Rage Software

Statt sich auf den für „Incoming" geernteten Lorbeeren auszuruhen, arbeiten die Liverpooler bereits eifrig am Nachfolger: **Hostile Waters** soll Anfang nächsten Jahres mehr Strategie in die schöne 3D-Action bringen. Schon diese Weihnachten wird der Söldner-Shooter **Expendable** in den Regalen liegen.



In „Expendable" setzt eine freie Kamera den Söldner stets in rechte 3D-Licht

Außerdem in Vorbereitung:		
Aftershock	Autorennen	1. Quartal '99
Cyball Zone	futuristischer Ballsport	4. Quartal '98
Ruud Gullit Striker	Fußball	4. Quartal '98

Sega

Riesiger Messestand, aber wenig Neues: Bei den Arcadespezialisten war die erste spielbare Version der Automatenkonvertierung **Sega Rally Championship 2** zu sehen. Ebenfalls gegen Jahresende ist **Conflict of Nations** zu erwarten, ein erfrischend humorvolles Echtzeitstrategical, das vom NMS Software-Team eigens für den PC entwickelt wird.



Läuft dank 3D-Beschleunigung bereits jetzt rund: Sega Rally 2

Außerdem in Vorbereitung:		
Enemy Zero	Actionadventure	3. Quartal '98
Sonic R	Rennen mit dem Turbo-Igel	3. Quartal '98
Yoot's Tower	Wirtschaftssimulation	3. Quartal '98
International Football '98	Fußball	3. Quartal '98

Online-Gaming für Feinschmecker

Während das Internet hierzulande noch im Dornröschenschlaf liegt, werden gerade in den USA immer hochwertigere Titel für Online-Gamer produziert. VR-1 stellte beispielsweise eine neue Version des **Fighter Ace** vor, die über ein größeres Spielareal, Täler, Städte und Bodentruppen verfügt. Im Herbst wird der Flugi in Microsofts „Internet Gaming Zone" zu finden sein - ebenso wie **Ultracorps**, ein rundenbasiertes Weltraumstrategical von beachtlichem Umfang. Bis dahin dürfen sich die rund 7.000 Spieler auf **http://vr1.com** austoben. Actionlastiger geht es bei der Panzerschlacht **Nomads of Klanth**, der Gleiterjagd **Pepelaz** oder der U-Boot-Sim **The Sarac Project** zu.



Gleiter für Surfer: Pepelaz

Zu den über 100 bereits verfügbaren PC-Zockereien auf Segasofts Internet-Spieleserver **Heat.Net** gesellen sich demnächst sechs Eigenentwicklungen. So handelt es sich bei **10Six** um reine Online-Strategie für (theoretisch) bis zu einer Million Teilnehmer. Mit **Vigilance** steht eine schicke 3D-Söldnersim mit starkem Taktikeinschlag zu erwarten, während man in der mythologischen Welt von **Skies** den verschiedensten Kreaturen begegnet. Mal werden sie vom Computer, meist von Mitspielern kommandiert - ähnlich wie in „Ultima Online".



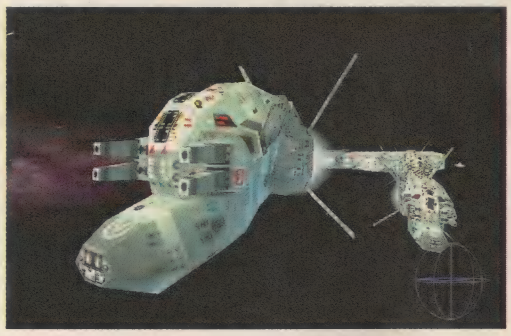
Das Online-Rollenspiel Skies glänzt mit aufwendiger 3D-Optik

Sierra/Cendant

Ein wahres Potpourri an Highlights hatten die Amerikaner um Roberta Williams zu bieten: Neben schon länger angekündigten Titeln wie der historischen Rennsimulation **Grand Prix Legends**, dem Grusel-Adventure **Gabriel Knight 3** und dem anspruchsvollen Egoshooter **Half-Life** gab es erste Einblicke in **Homeworld**. Darunter hat man sich intergalaktische Echtzeitstrategie vorzustellen, deren umwerfende Polygongrafik durch freie Kameraführung besonders gut zur Geltung kommt. Alle Titel sollen noch in diesem Quartal verschifft werden.

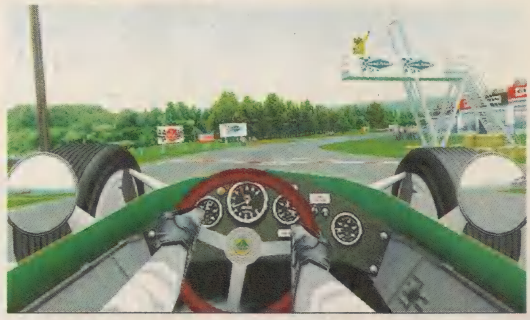


Renderfiguren statt realer Schauspieler: Gabriel Knight 3



Für ein Strategiespiel optisch wirklich beeindruckend: Homeworld

Außerdem in Vorbereitung:		
Babylon 5 Space Combat Game	strategischer Spaceshooter	1. Quartal '99
Caesar 3	Wirtschaftsstrategie	3. Quartal '98
Cyberstorm 2: Corporate Wars	Strategie	Juli '98
Diablo 2	Action-Rollenspiel	3. Quartal '98
King's Quest 8	Adventure	3. Quartal '98
NASCAR Racing 3	Rennsimulation	November '98
Quest for Glory 5: Dragon Fire	3D-Rollenspiel	September '98
Return to Krondor	Rollenspiel	4. Quartal '98
Sierra Sports Basketball '99	Basketball	November '98
Sierra Sports Football Pro '99	Football	September '98
Sierra Sports Golf Pro '99	Golf	September '98
Starsiege	SF-Simulation	September '98



Das beliebteste Rennspiel der Messe: Grand Prix Legends

South Peak Interactive

Da dieser Vertrieb nur in den USA aktiv ist, werden die angekündigten Spiele wohl bloß auf Importwegen nach Europa gelangen. Schade, hat man doch soeben einen Kooperationsvertrag mit Red Storm Entertainment, dem Label des Bestsellerautors Tom Clancy abgeschlossen.



Zwei TV-Mäuse erobern die Welt bzw. kunterbunte Labyrinthe: Pinky & The Brain

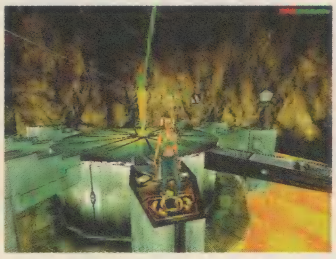


Erica Kohnke von Sierra Sports beim Anblick eines senkrecht in der Leitplanke verkeilten Boliden aus „Grand Prix Legends"

Außerdem in Vorbereitung:		
20.000 Leagues: The Adventure continues	Abenteuer	3. Quartal '98
Dark Side of the Moon	Abenteuer	4. Quartal '98
Dominant Species	Echtzeitstrategie	4. Quartal '98
Pinky & The Brain World Conquest	Geschicklichkeit zum TV-Cartoon	3. Quartal '98
Soldier	Actionadventure	1. Quartal '99
Tom Clancy's Rainbow Six	Anti-Terror-Strategie	3. Quartal '98
Tom Clancy's ruthless.com	Wirtschaftsstrategie	4. Quartal '98

Take 2

Durch die Zusammenarbeit mit Gathering of Developers (G.O.D.) und Ripcord Games sowie die Übernahme von BMG Interactive verfügt Take 2 über eine beeindruckende Produktpalette. Natürlich werden einige der folgenden Titel möglicherweise über andere Vertriebe oder nur als Import nach Deutschland gelangen, doch steht das bei Topspielen wie dem fast fertigen **Railroad Tycoon 2** oder dem atmosphärischen 3D-Shooter **Max Payne** (siehe Preview in dieser Ausgabe) nicht zu befürchten.



„Space Bunnies must die!" - und zwar durch eine trashige Lara-Konkurrentin



„Nocturne" versetzt den Spieler in eine morbide 3D-Welt voller Monster und Gefahren

Außerdem in Vorbereitung:		
Biosys	Öko-Simulation	Oktober '98
Fading Suns: Starship Diplomacy	Space-Strategie	1. Quartal '99
Fly!	Flugsimulation	4. Quartal '98
Guardian	Action	1. Quartal '99
Heavy Metal FAKK2	3D-Shooter	2. Quartal '99
Legend of Blade Master	Action-Rollenspiel	1. Quartal '99
Majesty: Empires of the Darklands	Fantasy-Strategie	März '99
Monkey Hero	japanophiles Actionadventure	Oktober '98
Nocturne	3D-Action	3. Quartal '99
Space Bunnies must die!	abgedrehte 3D-Action	September '98
Spearhead	Panzersimulation	Oktober '98
Terra Victus	Echtzeitstrategie	September '98
Thrust, Twist'n Turn	SF-Rennen	Oktober '98

Topware Interactive

Vom Kooperationspartner Sirtech werden die schick beleuchtete Isografik, die 74 Spielcharaktere und die nichtlineare Story des rundenbasierten Taktikabenteuers **Jagged Alliance 2** noch bis September feingeschliffen. Das Rollenspiel **Septerra Core** erinnert dagegen an fernöstliche Konsolentitel und steht ab April kommenden Jahres ins Haus.

Außerdem in Vorbereitung:

Devastator	missionsbasierte 3D-Actionstrategie	4. Quartal '98
Earth 2150	Sequel zum Echtzeitstrategical	1. Quartal '99
Gorky 17	militaristisches Iso-Actionabenteuer	1. Quartal '99
Knights and Merchants	Aufbaustrategie im Stil der „Siedler"	August '98
The Prince & the Coward	Cartoon-Abenteuer	Juli '98
The Show	ausgeflippte Iso-Action	1. Quartal '99
The Witcher	Rollenspiel	2. Quartal '99
Wizardry 8	Fantasy-Rollenspiel	1. Quartal '99



Von Strategen herbeigesehnt: Jagged Alliance 2

UBI Soft

Erstes Highlight aus Frankreich ist das für November geplante Jump & Run **Rayman 2** im frei begehbaren 3D-Raum. Der agile Comic-Held vermag hier zu fliegen und seine Ausstattung um Extrawaffen zu ergänzen. Im Oktober startet dann mit **Speedbusters** ein interessantes Rennspiel: Boliden aus den 50er Jahren, sieben Strecken, Waffen und Radarfallen. Etwa zeitgleich ist mit **F1 Racing 2** zu rechnen - mehr zum heiß ersehnten Flitzer in der kommenden Ausgabe.

Außerdem in Vorbereitung:

Buck Bumble	3D-Comicballerei	Oktober '98
Chaos	vielschichtiger 3D-Shooter	1. Quartal '99
D. Jump	3D-Actionabenteuer im Cartoon-Look	1. Quartal '99
Hype - The Time Quest	3D-Hüpfer im Playmobil-Szenario	4. Quartal '98
S.C.A.R.S.	waffenstarrende 3D-Raserei	4. Quartal '98
Tonic Trouble	bunte 3D-Cartoonhüpfer	September '98



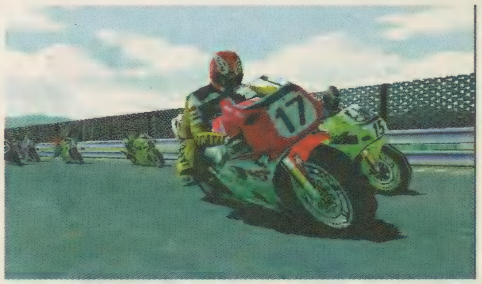
Freie 3D-Bahn für freie Hüpfer: Rayman 2

Virgin

Mehr zu den strategischen Highlights **Command & Conquer 3** und **Dune 2000** verrät Westwood-Vize Louis Castle im Kasten unten. Das optisch wie inhaltlich stark aufgebohrte Rolli-Sequel **Lands of Lore 3** soll jedenfalls bis Oktober fertig werden, genau wie **SBK Superbike World Championship**, ein Direct3D-beschleunigtes Motorradrennen der „Bleifuß"-Macher mit zwölf Strecken.

Außerdem in Vorbereitung:

Recoil	Actionstrategie	August '98
Billard Nights	Pool	August '98
Cromagnon	Steinzeitstrategie	August '98
Mana	Echtzeitstrategie der „X-COM"-Macher	September '98
VIVA Fußball	Action-Kick	September '98
F-16 Aggressor	realistische 3D-Luftkämpfe	September '98
Sword & Sorcery	Rollenspiel	Oktober '98
Sports Car	Arcaderennen mit GT-Boliden	4. Quartal '98



Arcadebikes mit offizieller Lizenz: SBK Superbike World Championship

„Die Zeit ist noch nicht reif für echte 3D-Strategie!"



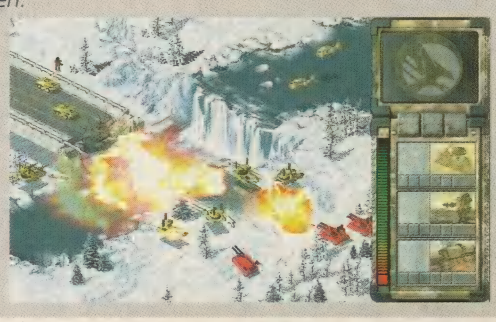
Westwood-Vizechef Louis Castle über „Dune 2000" und „Command & Conquer 3: Tiberian Sun"

?: Mit „Dune 2000", „Lands of Lore 3" und „Command & Conquer 3" hat Westwood aktuell drei Top-Produkte in Vorbereitung - viel für ein doch eher kleines Entwicklerteam. Leidet da nicht die Kreativität?

LC: *Nun, „Dune 2000" wird ein gutes Produkt, aber kein innovatives. Wir wollen damit vielmehr den deutlichen Fortschritt durch „C&C 3" hervorheben, wo interaktives Gelände ab Spätherbst erstmals ganz neue Taktiken ermöglichen wird. Marschiert etwa ein Angreifer über einen zugefrorenen See, läßt sich das Eis schmelzen und der Gegner so versenken. Friert das Wasser dann wieder, steht der eigenen Attacke nichts mehr im Wege. Neu sind außerdem aufrüstbare Units und Naturkatastrophen wie Meteoritenschauer.*

?: Während allerorten aufwendige 3D-Optik zum Einsatz kommt, setzt Westwood bei „C&C 3" weiter auf die alte Draufsicht - warum?

LC: *Immerhin sind zumindest die Units ja nun realistisch animierte 3D-Voxelobjekte. Ich glaube aber, daß die Zeit für voll und ganz auf Dreidimensionalität abgestellte Strategie noch nicht da ist. Wir jedenfalls haben bisher keinen Weg gefunden, um Handlung, Steuerung und Gameplay auf überschaubare und überzeugende Weise in die dritte Dimension zu übertragen.*



Command & Conquer 3: Auch ohne 3D okay?

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 kiosküblichen 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

Knights and Merchants
The Shattered Kingdom

Bald bekommen Blue Bytes „Siedler" Konkurrenz aus den eigenen Reihen: Zwei der Blaubeißer haben sich mit der Firma Joymania selbständig gemacht und veröffentlichen im September bei Topware ein neues Aufbauspiel in Echtzeit.

„Irgendwann will man sein eigenes Ding durchziehen!"



Peter Ohlmann (24), ehemaliger Blue Byte-Programmierer („Siedler 2") und Mitbegründer von Joymania-Entertainment in Mülheim/Ruhr

?: Wieso haben du und dein Kollege Adam Spyrs Blue Byte verlassen?

PO: Wir wollten einfach mehr Selbstbestimmung. So interessant und erfolgreich die Zeit bei Blue Byte auch war, irgendwann möchtest du halt auch mal ein Spiel programmieren, ohne daß dir jemand jedes Detail vorgibt. Und das geht eben nur in der eigenen Firma.

?: Dennoch sind die Ähnlichkeiten des ersten Titels in Eigenregie zum Bestseller „Die Siedler 2" unübersehbar...

PO: Wenn man versucht, ein Wirtschaftssystem aus dem Mittelalter nachzustellen, dann kommt man eben um bestimmte Gebäude wie Sägewerke oder Getreidemühlen nicht herum. Der Spielraum für Neuheiten ist begrenzt, will man nicht das gesamte System über den Haufen werfen.

?: Sind für die Zukunft eigenständigere Entwicklungen von Joymania zu erwarten?

PO: Auf jeden Fall! Aber zunächst wollen wir unseren Erstling sauber auf den Weg bringen. Was dann kommt, steht noch in den Sternen – oder termingerecht auf unserer Homepage unter der Adresse http://www.joymania.com.

Siedler anno 1602

Kaum verwunderlich also, daß den Rittern und Händlern am PC kein ganz neues Spielprinzip zuteil wird, wenn sie in 15 Missionen ein verfallenes Königreich zu neuer Blüte führen: Beginnend mit einem kleinen Lagerhaus sollen auf einer scrollbaren und bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Karte zuerst Schulen errichtet werden, um dem Land Baumeister, Transporteure oder Handwerker aller Art zu bescheren. Im Rahmen seiner Finanzen wird der Spieler insgesamt 13 Berufssparten ausbilden dürfen, darunter auch Untertanen mit Doppelfunktion. So können Landwirte Felder oder Weinberge bestellen, Schreiner arbeiten in Sägewerken oder Waffenfabriken, und Viehzüchter wählen zwischen Schweinen und Pferden. Darüber hinaus werden im Fantasy-Reich Steinmetze und Förster für das Baumaterial zuständig sein, Müller, Bäcker und Metzger kümmern sich um die Nahrungsmittelproduktion, während Minenarbeiter Gold, Eisen und Kohle aus den Bergen kratzen. Das fleißige Volk bewegt sich dabei auch außerhalb der angelegten Pfade, doch dürfte ein durchdachtes Straßensystem auch hier zu den Erfolgsgaranten zählen – Spediteure wandeln ausschließlich auf befestigten Wegen, und ohne sie gelangen Rohstoffe und fertige Handelsgüter nun mal nicht an die richtigen Stellen.



In den Schulen können 13 Berufe erlernt werden, wobei die Turmuhr das Ende des Unterrichts anzeigt



Bis zu 25 verschiedene Gebäude sollen mit einem durchdachten Wegenetz verbunden werden



Bis zu sechs Untertanen gleichzeitig laben sich in einem der lebenswichtigen Wirtshäuser (links im Bild) an Brot, Wurst und Wein

Ohne Mampf kein Kampf

Im Gegensatz zu den „Siedlern" werden sich hier gleich mehrere Baumeister um die Fertigstellung der 25 Gebäude kümmern. Zudem soll eine (abschaltbare) Renovierungsautomatik den Fortbestand der Produktionsstätten nach feindlichen Angriffen garantieren. Wichtig werden auch die Gasthäuser sein, da die Untertanen ihre von einem harten Arbeitstag oder langen Märschen geschwächten Energiebalken nur in solchen Etablissements auf Vordermann bringen können.
Beim flexiblen Kampfsystem orientieren sich die Designer mehr an Sunflowers' Bestseller „Anno 1602" denn an den eigenen Produkten: Insgesamt sollen in der zuvor errichteten Kaserne neun Truppenteile vom einfachen Axtschwinger über Armbrustschützen bis hin zu berittenen Spähern und Soldaten ausgebildet werden können. Die Armee läßt sich dann über die Iconleiste in beliebigen Kombinationen formieren, wieder trennen, zusammenlegen oder zum Angriff in Echtzeit animieren.



Je nach Verfügbarkeit und Arbeitsaufkommen werkeln mehrere Baumeister an der Fertigstellung der Gebäude



Die Reiter und Fußsoldaten erhalten ihre Befehle für Bewegung, Angriff oder Formation über eine eigene Iconleiste

Schöner wird's nicht?

Grafisch darf man sich bei diesem Mix aus Wirtschafts- und Echtzeitstrategie auf eine wahre Flut an Details freuen: Bereits in unserer frühen Vorabversion konnten wir buchstäblich den Weg eines jeden Digi-Männchens verfolgen; da wird geschaufelt und gehämmert, gesät und geerntet, geschmiedet und gehobelt. Auch der Werdegang eines Gebäudes läßt sich vom Ausheben der Baugrube bis zum Richtfest in unzähligen Schritten beobachten. Ja, sogar die animierten Untergründe wie Sand, Gras oder Berge verändern durch den Abbau von Granit, Holz und anderen Rohstoffen ihr Aussehen. Die Steuerung via Maus und Keyboard schien uns weitgehend narrensicher gelöst, zumal eingeblendete Textnachrichten den Spieler jederzeit am Stand der Dinge halten.
Daß bei Veröffentlichung im Herbst auch bis zu vier Multiplayer im Netzwerk oder dem Internet und auf speziellen Karten antreten können, versteht sich heutzutage schon fast von selbst. Bleibt die Frage, ob Knights and Merchants solchen Genrehighlights wie „Die Siedler 2" und „Anno 1602" den Rang ablaufen kann – und vor allem, wie es im Vergleich mit dem für Weihnachten angekündigten „Siedler 3" abschneidet. (rf)



Dank detaillierter Grafik läßt sich der Bestand einer Werkstätte oder Mine auch ohne Info-Klick erkennen



Die 15 Missionen werden von Rendersequenzen verknüpft, von denen bislang nur Entwürfe existieren

Siehe auch Begleit-CD

Knights and Merchants

HERSTELLER:	Topware Interactive
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	September 1998

DUNGEON KEEPER II



Der Vorgänger war Drittplazierter bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1997 und erhielt mit 91 Prozentpunkten eine der höchsten Joker-Wertungen aller Zeiten – ob Bullfrog nächstes Jahr mit einem Plus an Monstern, Räumen und Grafikpower noch eins draufsetzen kann?

Böser ist besser!

Weil bekanntlich nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, wird sich an der Anti-Helden-Strategie prinzipiell wohl wenig ändern: Als Herr über einen ausbaufähigen Kerker läßt man seine untergebenen Imps wieder markierte Bereiche aushöhlen, um dort nahrhafte Hühnerfarmen, Trainingslager oder Bibliotheken für Zaubersprüche zu errichten.
In der Fortsetzung soll zusätzlich noch ein Kasino die Moral der Monster heben, während eine Todesfalle Freund (Horny Reaper, Drache usw.) und Feind (Ritter, Fee etc.) in kürzester Zeit in Geister verwandelt. Mit Dieb und Spion stehen zudem zwei neue Kreaturen auf der Soldliste des Bösen, um die verhaßten Abenteurer um ihr Gold erleichtern und die Konkurrenz ausspähen zu können. Im Zauberbuch wird sich neben Sprüchen für Erdbeben, Wasserfluten oder Golderschaffung auch ein Spell finden, mit dem sich Hühner in kampfstarke Krieger verwandeln lassen. Zur Freude aller Fans soll darüber hinaus das meistgewünschte Feature verwirklicht werden: Endlich werden Multiplayer als Held, Fee oder Samurai auch für die Sache des Guten in den Kerker kommen dürfen!
Der größte Fortschritt dürfte dennoch bei der verbesserten Optik zu finden sein. Statt pixeliger Bitmap-Bösewichter werden nämlich texturierte Polygonkreaturen durch die Unterwelt staksen. Das Höhlensystem selbst soll dank Unterstützung für 3D-Karten ebenfalls detaillierter, effektvoller und schöner in Szene gesetzt werden. Und die geforderten 32 MB RAM werden bis zum Frühjahr vermutlich ohnehin schon Standard sein... (rf)



Eine Storyline aus 20 FM-Videos soll sich als roter Faden durch das Spiel ziehen: Der Horny Reaper läßt grüßen





Alte Features in neuem Look: Auch die Polygongrafik wird man drehen, zoomen oder durch die Augen eines Monsters betrachten können





Neue Freunde und alte Feinde wie der Held und die Fee werden als Vektorobjekte berechnet





Die zwei neuen Dungeonkammern existieren bisher nur als Entwurf, hier die Todesfalle

Siehe auch Begleit-CD

1 Dungeon Keeper 2

HERSTELLER:	Bullfrog/EA
GENRE:	Strategie
ERSCHEINT:	Frühjahr 1999

Fallout 2

Interplay schickt die Fans des packenden SF-Rollis bald erneut ins postnukleare Wasteland. Dort warten, wie gehabt, knackige Rätsel neben knallharten Rundenkämpfen mit Mutanten, Robotern und üblen Outlaws.



Die Story spielt 50 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers, weshalb der Spieler einen direkten Nachkommen des Helden aus Teil eins mimt. Dessen Eignung als zukünftiger Clanführer wollen die Dorfältesten testen, indem sie ihn auf eine gefährliche Reise schicken: Im legendären „Vault 13" befindet sich angeblich das sogenannte „Garden of Eden Creation Kit", mit dem man Ödland in ein fruchtbares Paradies verwandeln kann. So was können Überlebende eines atomaren Holocausts natürlich gut gebrauchen, wenn die Ressourcen zur Neige gehen…

Bedingt durch den Plot, läßt sich ein gewiefter Recke aus dem Vorgänger ja leider nicht in Fallout 2 importieren. Davon abgesehen, wird man aber auf jede Menge Bekanntes und Bewährtes treffen: von der detailreichen Iso-Optik über die stimmige Sounduntermalung bis hin zum intuitiven Benutzerinterface. In den Black Isle Studios lautete die Devise denn auch „mehr & größer" – insgesamt soll der Umfang des SF-Rollenspiels den des ersten Teils um gut und gerne 50 Prozent übertreffen. Im postnuklearen Nordkalifornien (inkl. San Francisco) warten auch deutlich mehr Aufträge, neue Waffen sowie bisher nicht gekannte Skills.

Mit Interplay in eine strahlende Zukunft

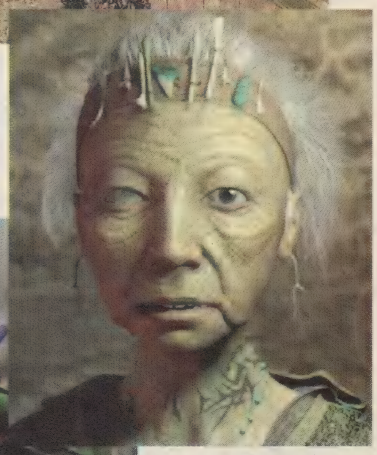
Für das Durchforsten des Wastelands steht dann auch ein fahrbarer Untersatz zur Verfügung. Damit kommt man nicht nur flotter voran, sondern vermeidet auch Zufallskämpfe. Außerdem läßt sich in der aufrüstbaren Karre gerade nicht benötigtes Equipment verstauen. Gar eine Runderneuerung spendieren die Designer der KI von NPCs und Monstern; den Attributen Intelligenz und Wahrnehmungsvermögen wird daher eine weitaus größere Rolle als bisher zufallen. Warum? Darum: Nur noch Wachen in Hör- und Sichtweite stürzen sich auf die Spielfigur, falls diese einen ihrer Kollegen attackiert. Gleichzeitig kann man den Non-Player-Characters differenziertere Befehle erteilen, ihre Ausrüstung abändern und sie sogar ein paar Dinge lehren.

Kürzer werden sollen dagegen die Wartezeiten – auf das Nachladen von der Festplatte ebenso wie auf das Spiel selbst. Dank eines neuen Tools für die Lokalisierung dürfte die deutsche Version nämlich schon kurz nach dem US-Release, also noch deutlich vor Weihnachten, im Laden stehen. (st)



An der Iso-Optik wird sich im Nachfolger zum populären SF-Rolli relativ wenig ändern





Einen Tick „hübscher" als beim Vorgänger: zwei der vielen Gesprächspartner



Fallout 2

HERSTELLER:	Interplay
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Ultima 9 ASCENSION

Seit bald 20 Jahren steht Richard Garriotts Rollenspielreihe für ultimative Abenteuer: Rechnet man Ableger wie „Ultima Underworld" und „Ultima Online" hinzu, bringt es die Origin-Saga mittlerweile auf über ein Dutzend Kapitel – von denen nicht alle ganz unumstritten sind.





Renderintro und Zwischensequenzen werden die neuen 3D-Abenteuer in Britannia begleiten

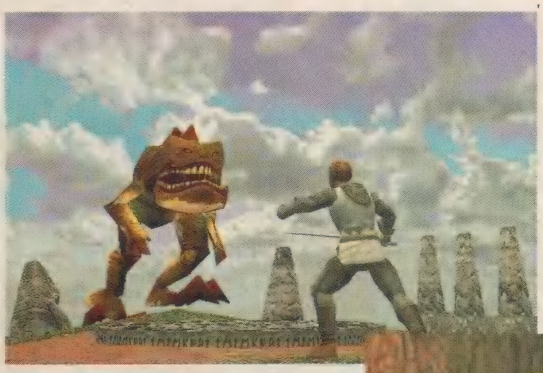


Durch Multiple-choice-Gespräche mit rund 150 Charakteren wie dieser Königin gelangt der Spieler an wichtige Informationen

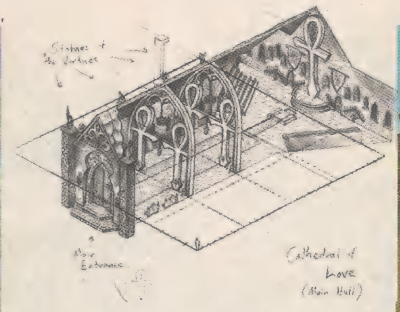


Modrige Sümpfe, düstere Kerker: An grafischer Abwechslung sollte kein Mangel herrschen

Insbesondere „Ultima 8: Pagan", der direkte Vorgänger dieses Spiels, gilt bei den Fans als zu actionlastig. Und auch der Nachfolger ist bereits im Vorfeld Gegenstand hitziger Diskussionen: Seit ruchbar wurde, daß der Titel als actionreicher Solo-Rolli in der Nähe von 3D-Shootern angesiedelt ist, reißen die Proteste empörter Avatare mit Hang zu den epischen Abenteuern vergangener Tage nicht mehr ab – auf der Homepage **http://www.ultima-ascension.com** kann man sich selbst ein Bild machen. Hier wollen wir die Sache indessen nüchtern angehen. Wenn der Kampf des bzw. der Guten (Lord British alias Designer Richard Garriott und der Spieler als Avatar) mit dem bzw. den Bösen (Magier Mondain nebst Nachfolger Baitlin, der Guardian etc.) im Herbst offiziell in die neunte Runde geht, wird das Fantasyreich Britannia mal wieder von Krieg, Hunger, Not und Elend heimgesucht. Die Säulen dieser Plagen sind acht an der Zahl, aufgestiegen aus den Tiefen des unterirdischen Guardian-Imperiums. Als Avatar fällt dem Spieler damit die Aufgabe zu, diese Manifestationen des Üblen wortwörtlich zu Fall zu bringen.
Wie in einem waschechten Rollenspiel al-



Zum Leidwesen aller Rolli-Puristen werden Kämpfe wohl stark im Vordergrund stehen





Die Häuser, Dörfer und Tempelanlagen entstehen zunächst auf dem Zeichentisch: hier die „Kathedrale der Liebe" als Skizze und fertiges Polygongebäude



Der (Solo-)Held wird über ein reiches Bewegungsrepertoire verfügen; hier schleicht er sich an einen Troll an



3D-Effekte und Verfolgerkamera – das ultimative „Tomb Raider"?

Die ultimative Streitfrage: Rollenspiel oder Ego-Shooter?

les andere als üblich, wird man seinen Charakter nicht selbst erschaffen können. Von einem Inventar kann kaum, von einer Party gar nicht die Rede sein – kein Wunder, wenn Puristen sich da mit Grausen abwenden. Schon eher dürfte sich in der Tat die Fraktion der Ego-Shooter angesprochen fühlen, wenn von über 150 Charakteren wie Menschen, Trollen, Drachen und Druiden die Rede ist, denen man mit 40 Waffen (Schwert, Kampfstab etc.) sowie 45 Zaubersprüchen begegnet. Daß hier nicht ganz die ultimative Version von „Hexen 2" entsteht, dafür sprechen immerhin die ebenfalls möglichen Multiple-choice-Gespräche.

Zumindest die Qualität der 3D-Grafik dürfte von keiner Fraktion in Zweifel gezogen werden, fanden schicke Polygonwelten doch schon anno „Ultima Underworld" viel Anklang. Hier bekommt man sie aus einer Verfolgerkamera im Stil von „Tomb Raider" zu sehen – dank Unterstützung für diverse 3D-Beschleuniger zusammen mit reichlich Spezialeffekten wie Rauch, Nebel, Wellen am Wasser und verschiedensten Lichtquellen. Auch über mangelnde Abwechslung wird kaum klagen, wer auf düstere Kerker, modrige Sümpfe und prachtvolle Schlösser in hügeligen Landschaften voller Pilze, Bäume und Gräser stößt. Ja, sogar Unterwasserexkursionen in der Tauchglocke wird es geben! Dazu natürlich vielfältige Geräusche von atmosphärischer Musik über (eingedeutschte) Sprachausgabe bis hin zum Pfeifen von Wind und Vögeln, der Meeresbrandung etc.

Bei allem Verständnis für die Zweifel der Hardcore-Rollenspieler möchten wir den Stab daher über Ultima 9 nicht brechen. Zumindest noch nicht, denn wenn uns Origin im Herbst einen abenteuerlichen 3D-Shooter mit Tiefgang zum Test schickt, dann sind wir auch nicht abgeneigt – ein bißchen Flexibilität muß schließlich sein... (rf)

Ultima 9: Ascension

HERSTELLER:	Origin/Electronic Arts
GENRE:	3D-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Herbst 1998

Ultimativer Zeitspiegel

DIE KERNREIHE

Ultima 1:
The first Age of Darkness (1980)

Ultima 2:
The Revenge of the Enchantress (1982)

Ultima 3:
Exodus (1983)

Ultima 4:
Quest of the Avatar (1985)

Ultima 5:
Warrior of Destiny (1988)

Ultima 6:
The false Prophet (1990)

Ultima 7/1:
The black Gate (1992)

Ultima 7/2:
Serpent Isle (1993)

Ultima 8:
Pagan (1994)

DIE ABLEGER

Akalabeth (1979)
The Savage Empire (1990)
Martian Dreams (1991)
Ultima Underworld: Stygian Abyss (1992)
Ultima Underworld 2: The Labyrinth of the World (1993)
Ultima Online (1998)

TUROK 2

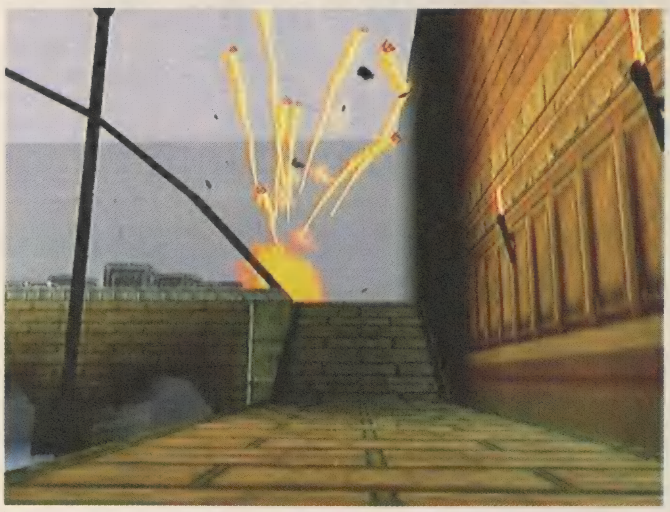


Direktvergleich: der erste Turok (links) neben seinem Nachfolger Joshua Fireseed

Ein Jahr nach dem Erfolg des 3D-Aktionisten schicken Iguana und Acclaim den Spieler zurück in das verlorene Land: Im Herbst steht die wehrhafte Rothaut wieder furchterregenden Sauriern gegenüber – und der Käufer einem Sequel, dessen Qualitäten offensichtlich sind.

Verkalkuliert

...hat sich, wer mit dem üblen „Campaigner" auch die Gefahr gebannt wähnte. Als Turok nach seinem Sieg im ersten Abenteuer nämlich das „Chronoscepter" vernichtete, beschwor er damit den oberüblen „Primagen" und noch mehr Unheil herauf: Jetzt droht gleich dem gesamten Universum die Unterjochung!
Nur sieben Energietotems stehen der endgültigen Befreiung des machthungrigen Aliens aus seinem havarierten Raumschiff im Wege, und die Schergen des Bösen machen sich bereits an die Arbeit. Weil der erste Turok inzwischen in die Jahre gekommen ist, darf er im Wigwam das verdiente Friedenspfeifchen schmauchen – mit Joshua Fireseed steht ein neuer Held Bogen bei Fuß. Unter Führung des Spielers macht sich der junge Krieger daran, die Totems zu schützen und Primagen zu finden. Die ewigen Jagdgründe warten schon...



Das Abenteuer beginnt in einer von Dinosauriern verwüsteten Stadt

Dinostarke Gegner

Zum Aufwärmen soll Joshua erst mal eine Stadt vor Sauriern schützen, doch wird er zu spät kommen: Verwüstete Häuser, explodierende Fahrzeuge und ständige Kampfgeräusche sind die Merkmale des ersten von insgesamt acht Szenarien bzw. Missionen. Nachdem die desolate Hafenstadt von allen herumstreunenden Echsen befreit ist, geht es durch unheimliche Sümpfe und Höhlensysteme im Stil eines Insektenbaus bis zur düsteren Heimstatt des Oberschurken.
Die Palette der monströsen Gegner wird 40 Gattungen umfassen – von eher harmlosen Kleintieren über flinke Raptoren bis hin zu schwer bewaffneten Techno-Dinos. Jeder Abschnitt wird neue Feinde, jeder zweite einen stattlichen Endgegner mit sich bringen. Im Gegenzug verstreuen die Designer 21 Waffen für unseren Action-Winnetou im Gelände: Bogen, Bowiemesser und Pistole haben sich bereits beim Vorgänger bewährt, Flammenwerfer, Plasmagun und Raketengewehr sind neue Feuerspucker. Außerdem wird es ein Visier für den Bogen geben, das punktgenaue Schüsse ermöglicht. Dazu Minen, die automatisch oder auf Knopfdruck zünden. Unter Wasser soll man dank Speer und Torpedowerfer mit integrierter Schwimmhilfe bald auch effektiver kämpfen können. Und wer lieber auf Manitu vertraut, der erlernt im Gebet zusätzlich noch Zaubersprüche wie „Schweben" und „Feuerball".



Nicht nur die Texturen in der Alienhöhle werden auf dem PC gegenüber dem N64-Original viel detaillierter sein

Gameplay & Grafik

Wo Turok draufsteht, ist aber traditionell mehr als nur Run & Gun drin: Um das jeweilige Missionsziel zu erreichen oder die vielen Miniquests zu lösen, wollen auch Schalter bedient, Geheimgänge entdeckt, Gegenstände transportiert und Kinder befreit werden. Wer im anspruchsvollen Gameplay steckenbleibt, dem wird die ebenfalls neue Assistentin Adon hilfreich zur Seite stehen. Sie ist es auch, die zwischen den Abschnitten die Story erzählt und alle anstehenden Aufgaben erklärt.

Bei gleich großem Bewegungsrepertoire für den Helden (laufen, klettern usw.) ermöglichen Erweiterungen der Grafikengine ein deutliches Plus an Effekten. So wirken Ausleuchtung und Schattenwurf viel realistischer als in Teil eins, und es gibt Softmapping für die Texturen. Allerdings nur für Besitzer einer Voodoo- (auch Voodoo 2-) oder Direct3D-Karte, denn ohne 3D-Beschleunigung geht mal wieder nichts.

Neuer Held, neue Feinde, neue Optionen – aber so viel Action-Spaß wie gehabt!

Weitere Verbesserungen betreffen den Surroundsound, Geschwindigkeit und Cleverneß der Gegner sowie die Multiplayer-Modi per LAN oder Internet. Hier wird man alle möglichen Charaktere wie den Helden, Gehilfin Adon, einen Raptor oder gar den ersten Turok verkörpern dürfen. Auch ein spezieller „Frag Tag"-Modus (Jagd auf einen menschlichen Hasen) ist bereits fest vorgesehen, während die Anzahl der Teilnehmer (16 oder 32) noch ebenso wenig feststeht wie der Einbau einer generellen Speicherfunktion. Hier werden sich wissensdurstige Rothäute noch bis zum Erscheinungstermin im Oktober gedulden müssen. (js)



Die meisten der 21 verfügbaren Waffen sind neu, hier ein Flammenwerfer

Sehr realistisch: die Schattenwürfe der Monster vor dem Feuer



Die Nahaufnahme der Echse zeigt das weiche Mapping der Haut

Neue Features

- Einzelspielerkampagne mit 8 Missionen
- Multiplayermatches (16 oder 32 Teilnehmer) gegeneinander, im Team oder „Frag Tag"-Modus
- 40 verschiedene Feinde plus 4 Endgegner mit verbesserter KI
- 8 verschiedene Grafiksets
- Lichteffekte in Echtzeit, detaillierte Monstertexturen
- Assistentin Adon als Online-Hilfe

Turok 2

HERSTELLER:	Iguana/Acclaim
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Heiße 3D-Games selbst produzieren!



3D GameStudio

Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- Enthält World Editor und die **ACKNEX** 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung **320x400**, 256 Farben
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial

3D GameStudio lite ..... DM 169,-

3D GameStudio commercial DM 349,-

(mit SVGA und 2-Player-Modus)

Preise inkl. MwSt. • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!

Weitere Infos & Demos → http://www.conitec.com

Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

CONITEC GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c

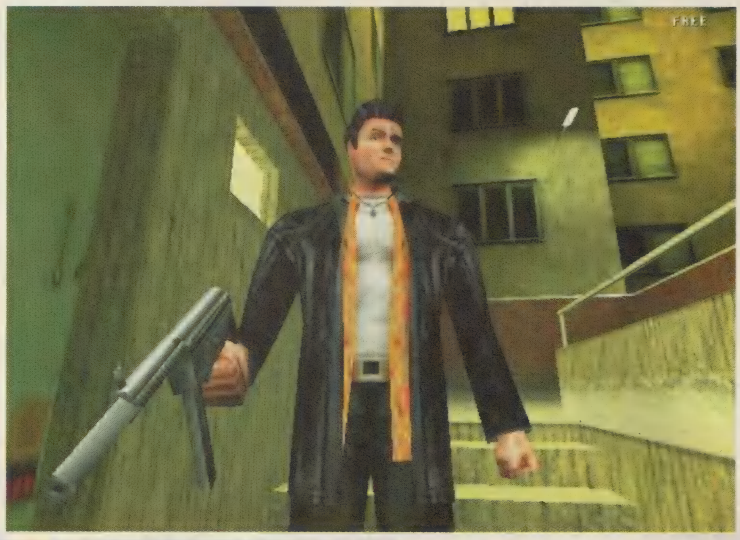
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

Max Payne

Fugitive Undercover Cop

Das Motto der Herbst- und Winterkollektion für verspielte PC-Models ist klar: Run & Gun. Soweit es Polizeiuniformen betrifft, kommt ein schicker Genrevertreter aus Finnland.

Für 3D-Realms arbeiten die Finnen von Remedy Entertainment derzeit an den Abenteuern des Undercoverpolizisten Max Payne. Der Titelheld steht dabei unter Verdacht, seinen Vorgesetzten Alex Balder ermordet zu haben, und ist daher auf der Flucht. Unterbrochen von 80 eingescannten Comicseiten, wird die Suche nach dem wahren Killer durch das nächtliche New York führen – zu sehen aus zwei dreidimensionalen Kameraperspektiven. Geplant sind ein rundes Dutzend sammelbarer Waffen sowie zumindest so viele Gegner aus den Reihen von Mafia und Polizei; auch von kleinen Knobeleinlagen ist die Rede. Zu erleben noch dieses Jahr ab einem P200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleuniger mit zumindest 4 MB onboard. Weitere Infos im Internet unter der Adresse **http://www.maxpayne.com**



Ansichtssache: Es darf zwischen Ich-Perspektive und einer dreh- wie zoombaren Außenansicht gewählt werden



Der Ego-Shooter soll bei Licht- und Schatteneffekten ebenso neue Maßstäbe setzen, wie bei den Hardwarevoraussetzungen

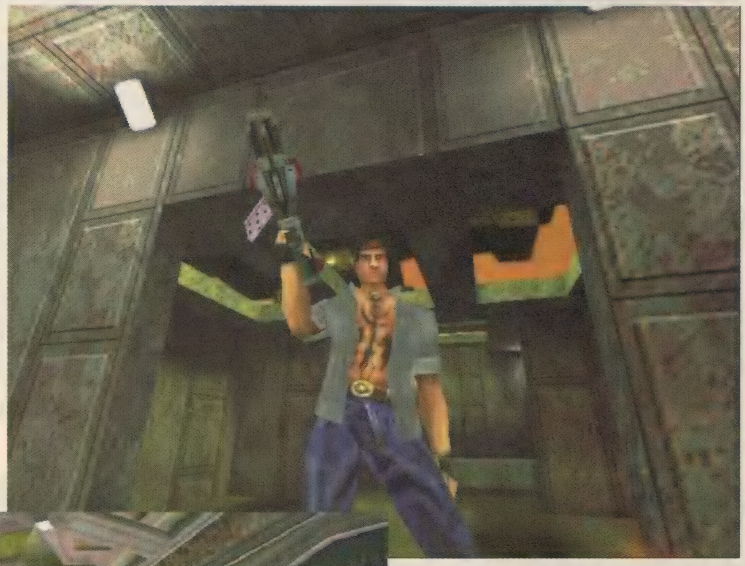
Max Payne

HERSTELLER:	Remedy Entertainm./3D-Realms
GENRE:	3D-Shooter
ERSCHEINT:	Ende 1998

Prey

Bei 3D-Realms läßt man nicht bloß arbeiten, man nimmt auch Aufträge an – wie diesen von GT Interactive: Bis zum Winter soll ein weiterer 3D-Shooter Beute unter PC-Aktionisten machen.

Held der Veranstaltung wird ein Apache-Indianer, den ein außerirdisches Trio (die „Trocara") auf einen fernen Planeten entführt hat. Dort soll die Rothaut mit Waffengewalt das Rätsel einer vierten Alienrasse lösen. Wer Acclaims „Turok" kennt, weiß, daß man wohl den richtigen Mann für die Aufgabe geholt hat… Für das Spiel wird eigens eine neue Grafikengine entwickelt, die beliebige Farben, Reflexionen und Lichteffekte auf die 3D-Wände zaubern kann. Da nimmt es nicht wunder, wenn auch hier High-end-Hardware wie ein P2-Prozessor nebst 3D-Turbo vorausgesetzt wird. Aber so was kann man sich ja noch zu Weihnachten wünschen, denn vorher wird auch der Titel nicht erhältlich sein. Online-Infos gibt es unter **http://www.3drealms.com**



Turoks Blutsbruder: Gut bewaffnet durchstreift Talon Brave fremdartige Alienwelten



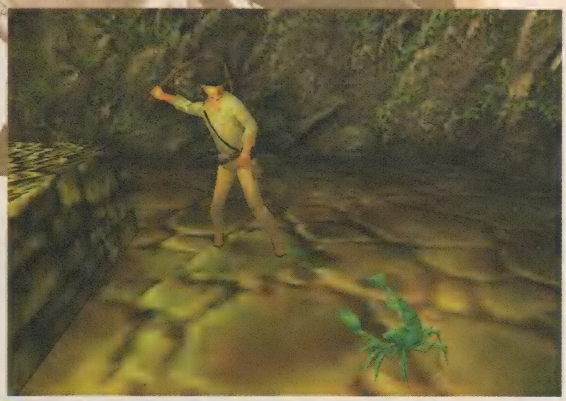
Eine neue Grafikengine garantiert stimmige Lichteffekte in detaillierter 3D-Umgebung

Prey

HERSTELLER:	3D-Realms/GT Interactive
GENRE:	3D-Shooter
ERSCHEINT:	Ende 1998

Indiana Jones and the Infernal Machine™





Was wäre Indiana Jones ohne seine Peitsche?

Auch auf der digitalen Leinwand hatte der Filmheld mit dem Schlapphut schon etliche Auftritte, doch noch keinen in der dritten Dimension. Das will Lucas Arts noch diese Weihnachten nachholen – in einem Actionadventure ohne konkrete Kinovorlage.

Seit seinen dürftigen „Desktop Adventures" aus dem Jahr 1996 hat sich der tapfere Archäologe nicht mehr auf den PC gewagt. Zum Fest der Liebe will er sich die Schau aber endgültig nicht mehr von Frauen wie Lara Croft stehlen lassen: Eine abenteuerliche 3D-Weltreise mit nicht weniger als 16 Stationen steht bevor.

Diesmal wollen die Mannen um Starregisseur George Lucas die indytypische Atmosphäre ohne die sonst unvermeidlichen Nazis schaffen – zu Beginn des kalten Krieges anno 1947 sind die Russen die Bösen. Ansonsten wird sich storytechnisch gegenüber bereits klassischen Adventures wie „Last Crusade" und „Fate of Atlantis" aber nicht viel ändern, denn im Wettlauf mit Sowjetagenten soll man die Artefakte für ein Dimensionstor in den Ruinen des Turms zu Babel zusammentragen. Sind Gräber, Tempel, Pyramiden und die Bergregionen Kasachstans abgegrast, gilt es, die Welt und die titelgebende „Infernomaschine" im Finale vor der Roten Gefahr zu schützen.

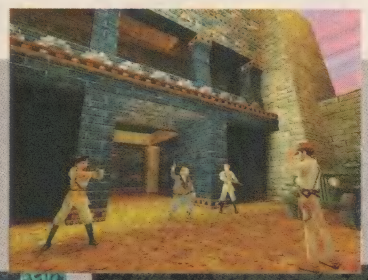
„Indy ist der ultimative Actionheld und geradezu prädestiniert für 3D-Abenteuer!"
(Projektleiter Hal Barwood, der Dr. Jones am PC bereits nach Atlantis geschickt hat)



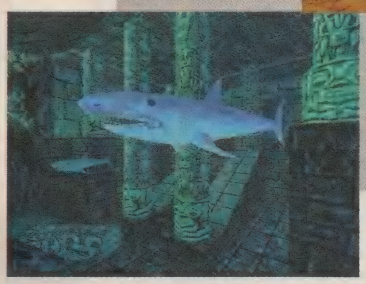
Die 16 Szenarien des Spiels führen an exotische Schauplätze wie diese Aztekenpyramide

Um uns alle zu retten, wird Dr. Jones wieder alles geben: Er kann laufen, springen, robben, klettern und sich auf Lianen durch den Urwald schwingen. Wer ihm dabei in die Quere kommt, schließt mit der Peitsche oder dem aufgesammelten bzw. Feinden abgeknöpften Waffenarsenal Bekanntschaft – es soll von Pistolen über Granaten und Kalaschnikows bis hin zur Panzerfaust so ziemlich alles umfassen, was BUMM macht. Schlechte Zeiten also für Agenten, Haie, Riesenschlangen, Eismonster und Roboter.

Für Kopfarbeit werden unterdessen Fallen, uralte Mechanismen und Geheimräume sorgen. Zudem wollen die Designer spezielle Sequenzen integrieren, etwa Verfolgungsjagden im Jeep, eine Floßfahrt über Stromschnellen und einen wilden Ritt in einer Minenlore. Doch auch das reguläre 3D-Abenteuer sieht schon recht gut aus, einen (erforderlichen) 3D-Beschleuniger im Marschgepäck vorausgesetzt. Zu erleben wird es via LAN oder Internet auch von mehreren Spielern sein, wobei deren genaue Anzahl noch nicht feststeht. Lara wird sich diesen Winter jedenfalls warm anziehen müssen… (maz)



Als Gegner sind u.a. Sowjetagenten, Haie und Riesenschlangen vorgesehen





Indiana Jones and the Infernal Machine

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	Ende 1998

Giants

High-Tech gegen Urgewalt: Ein Trupp Meccaryn stürzt sich auf Kabuto



Die frisch aus der Taufe gehobenen Planet Moon Studios debütieren Ende des Jahres mit einem vielversprechenden Cocktail aus Action, Abenteuer und Strategie: ein Blick vor und hinter die Kulissen der Software-Giganten.

Die Macher

Damit kein falscher Eindruck entsteht: In den planetaren Mondstudios sitzen nicht etwa komplette Branchenfrischlinge, ganz im Gegenteil. So hat Firmenchef Nick Bruty seit seinem Einstieg im zarten Alter von 15 Jahren schon an über 50 Konsolen- und PC-Titeln mitgearbeitet – darunter die bereits klassischen Hüpfer „Aladdin" und „Earthworm Jim". Zusammen mit Dave Perry von Shiny Entertainment (er hatte mit ihm zusammen Virgin verlassen) erschuf er im letzten Jahr außerdem die kultige 3D-Action „M.D.K.".
Aus dem Team um Aktionist Kurt hat Nick denn auch seine Mitstreiter Andy Astor, Bob Stevenson, Tim Williams und Shawn Nelson rekrutiert, dazu kommt noch der versierte Software-Ingenieur Scott Guest. Was die Planet Moon Studios nun als Erstling zur Welt bringen möchten, ist mehr als ungewöhnlich und war ansatzweise auf der E3 zu bewundern.



„Verbrenne, ersäufe, entführe, vergrabe oder friß deine Opfer!" – die glorreichen sechs aus den Planet Moon Studios lassen dem Spieler die Qual der Wahl



Man schlüpft wahlweise in die Rolle von Sea Reapers, Meccaryn oder Kabuto

Kult um Kurt: M.D.K.



Der erste Publikumserfolg der Planet Moon Studios, damals noch für Shiny Entertainment/Acclaim: M.D.K.

Mit dem spektakulären 3D-Actionfeuerwerk um den kultigen Helden Kurt hat sich das Team der Planet Moon Studios für Shiny Entertainment einen Namen gemacht: Ausgeklügeltes Spieldesign in fünf riesigen Welten, starke Grafik, furioser Sound und hervorragendes Handling vereinten sich zu einem Hit mit **87 Joker-Prozent in der Ausgabe 4/97**. Vor allem das gezielte Feuern auf bestimmte Körperteile gefiel den Fans – genau wie der Humor der Programmierer. Wo sonst lockt die „interessanteste Bombe der Welt" neugierige Monster in Scharen an, ehe man den Zünder betätigt? Wo sonst winkt das Kanonenfutter mit Zielscheiben?!

Die Story

...handelt auf einer wunderschönen Inselwelt, die von den bezaubernden „Sea Reapers" beherrscht wird. Besser gesagt, beherrscht wurde, denn die Mädels haben einen bösen Fehler gemacht: Mit der Schöpfung des mächtigen Giganten Kabuto wollten sie ihr Reich gegen Eindringlinge schützen, doch der Riese erwies sich als Kaputto – und plättete aus schierer Langeweile gut die Hälfte seiner Herrinnen!
Die überlebenden Damen fristen seither auf hoher See ein Dasein als Meerjungfrauen wider Willen. Als eines Tages ein schwer angeschlagenes Schlachtschiff der Meccaryn im Orbit auftaucht, wittern die Exilierten ihre Chance: Falls es gelänge, die Krieger aus dem All gegen Kabuto zu hetzen, wäre der geschwächte Sieger dieser Auseinandersetzung wohl leichte Beute. Kurzum, hier entsteht ein Action-Strategical der etwas anderen Art.

Das Gameplay

Vor Spielbeginn wird man sich für eine der drei Parteien (Sea Reapers, Kabuto oder Meccaryn) entscheiden dürfen, was unterschiedliche Vorgehensweisen mit sich bringen soll. Abgesehen von anderen Stärken und Schwächen verspricht da auch das jeweils ganz andere Waffenarsenal einen abwechslungsreichen Kampf zwischen High-Tech, Magie und brachialer Gewalt. Wo die Aliens nämlich auf Technologie setzen, da schwören die graziösen Exilnixen auf ihre Macht über die Elemente. Und der (arbeits-)titelgebende Gigant zerbröselt seine Feinde eben mit der bloßen Faust...
Eine besonders spielbedeutende Rolle wird aber noch einer vierten Spezies zukommen, den Smarties. Sie lassen sich von jeder der Parteien finden und unter die Fittiche nehmen. Sobald genügend der parteilosen Kerlchen beisammen sind, bedanken sie sich bei ihrem Beschützer mit netten Geschenken wie neuen Waffen, Beförderungsmitteln oder Fallen. Diese Errungenschaften können dann auch in die nachfolgenden Kämpfe mitgenommen werden, denn immerhin wollen gut 40 Inseln erobert sein.



Über 40 wunderschöne Inseln wollen erobert werden



Nicht so bunt wie die namensgleichen Schokokuller, aber erheblich cleverer: Viele zufriedene Smarties sind der Schlüssel zum Erfolg



An beeindruckenden Lichteffekten wird nicht gespart

Die Technik

Die wunderschönen 3D-Landschaften, welche man wahlweise aus der First- oder Third-person-Perspektive durchstreift, werden munter manipulierbar sein. Beispielsweise lassen sich den Kontrahenten unüberwindbare Hindernisse in den Weg legen, indem man ihnen förmlich den Boden unter den Füßen wegzieht. Das soll laut Hersteller zumindest steuerungstechnisch kein Problem sein, während ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad die Motivation auch unter versierten Insulanern unter Dampf hält.
Sobald Deutschland im Winter reif für die Inseln ist, werden die teils wirklich abgefahrenen Features des originellen Konzepts natürlich auch den Multiplayern im Lande zugänglich gemacht. Soviel steht bereits fest: Die Strategen in der Redaktion bekamen beim Anblick der gigantischen Schlachten schon so lange Zähne, wie sie eines Kabutos durchaus würdig wären. (st)

Giants

HERSTELLER:	Planet Moon Studios
GENRE:	Action-Strategie
ERSCHEINT:	Ende 1998

DRAKAN

Da mag Supermacho Indy noch so mit der Peitsche knallen, seit Lara Croft weiß man, wer in 3D-Actionabenteuern die Hosen anhat: Rynn heißt die neue Heroine von Psygnosis – und ihr liegen sogar Drachen zu Füßen!



Dank des Flugdrachens Arokh werden auch Luftkämpfe möglich

Ein geflügelter Lindwurm als Reittier, Trolle und Orks als Gegner – hier kann es sich nur um ein Fantasy-Szenario handeln. Mittendrin liegt das Heimatdorf unserer Heldin. Nach einem Überfall wüster Monsterhorden wird klar, daß ein mysteriöser Magier die Welt mal wieder ins Chaos stürzen will. Nur das sagenumwobene „Schwert der Macht" könnte dies verhindern, doch gilt der Säbel längst als verschollen…

Damit sich Rynn in die Dimension des Bösen durchschneiden kann, muß sie erst mal 14 Abschnitte durcheilen. Sie werden von den Designern bei Surreal Software in fünf Grafikwelten angesiedelt. Auf die streitbare Lady und ihren Begleitdrachen Arokh sollen hier 100 unterschiedliche Gegner warten, weshalb man ihr gleich 50 (!) Waffen zur Hand geben will – darunter sechs Drachenattacken sowie sieben Zaubersprüche. Doch nicht nur Klingen sollen bei Drakan sprechen, denn mit 25 Charakteren wird man auch erhellende Pläusche führen können.



Konkurrenz für Lara: Rynn sieht ähnlich gut aus, soll dank der neuen Single-Skin-Skeletal-Engine aber noch besser animiert sein

Eine Drachenlady will auf Laras Thron

Wie in diesem Genre üblich, soll aber die Grafik die Glanzpunkte setzen. Um dem Spieler das Gefühl zu geben, in einer lebendigen Welt unterwegs zu sein, werden die Übergänge zwischen Räumen und freier Natur etwa fließend gestaltet – die „Heckkamera" erinnert dabei wiederum an Lara. Besonders stolz sind die Hersteller zudem auf ihr neues Animationssystem: „Single-Skin-Skeletal" will im wahrsten Sinne für bewegende Momente sorgen, was die Begegnungen von Freund und Feind betrifft. Und wenn man mit dem Drachen (u.a. zu Luftkämpfen) abhebt, ist der eben noch feste 3D-Boden unter den Füßen dann aus luftiger Höhe zu sehen: Eine Mischung aus „Tomb Raider" und „Magic Carpet" hat den PC-Abenteurern womöglich gerade noch gefehlt.

Fehlen weiterhin ein flotter Pentium nebst (erforderlichem) 3D-Beschleuniger und der Jahreswechsel, dann kann es losgehen. Was wir bisher von Drakan gesehen haben, macht auf jeden Fall Appetit auf mehr. (maz)



Mit 50 Waffen gegen 100 verschiedene Fantasy-Monster

Fakten

- 5 Welten, 14 Levels
- 100 Gegner, 25 Gesprächspartner
- 50 Waffen
- Boden- und Luftkämpfe
- wechselndes Wetter
- neues Animationssystem
- Mehrspielermodus für bis zu 8 Drachenreiter(innen)

Drakan

HERSTELLER:	Surreal Software/Psygnosis
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

Manche Fans übertreiben etwas ...

PC Magazin
TESTSIEGER
Vergleichstest 4/98:
3D-Grafikkarten

PC go! 3/98
TESTSIEGER

GRAFIKKARTE
PC WELT
TOP 10
PLATZ 1
im Januar 1998
Elsa Victory Erazor
(4 MB)

Die CHIP
Empfehlung
11/97

Grafikkarte

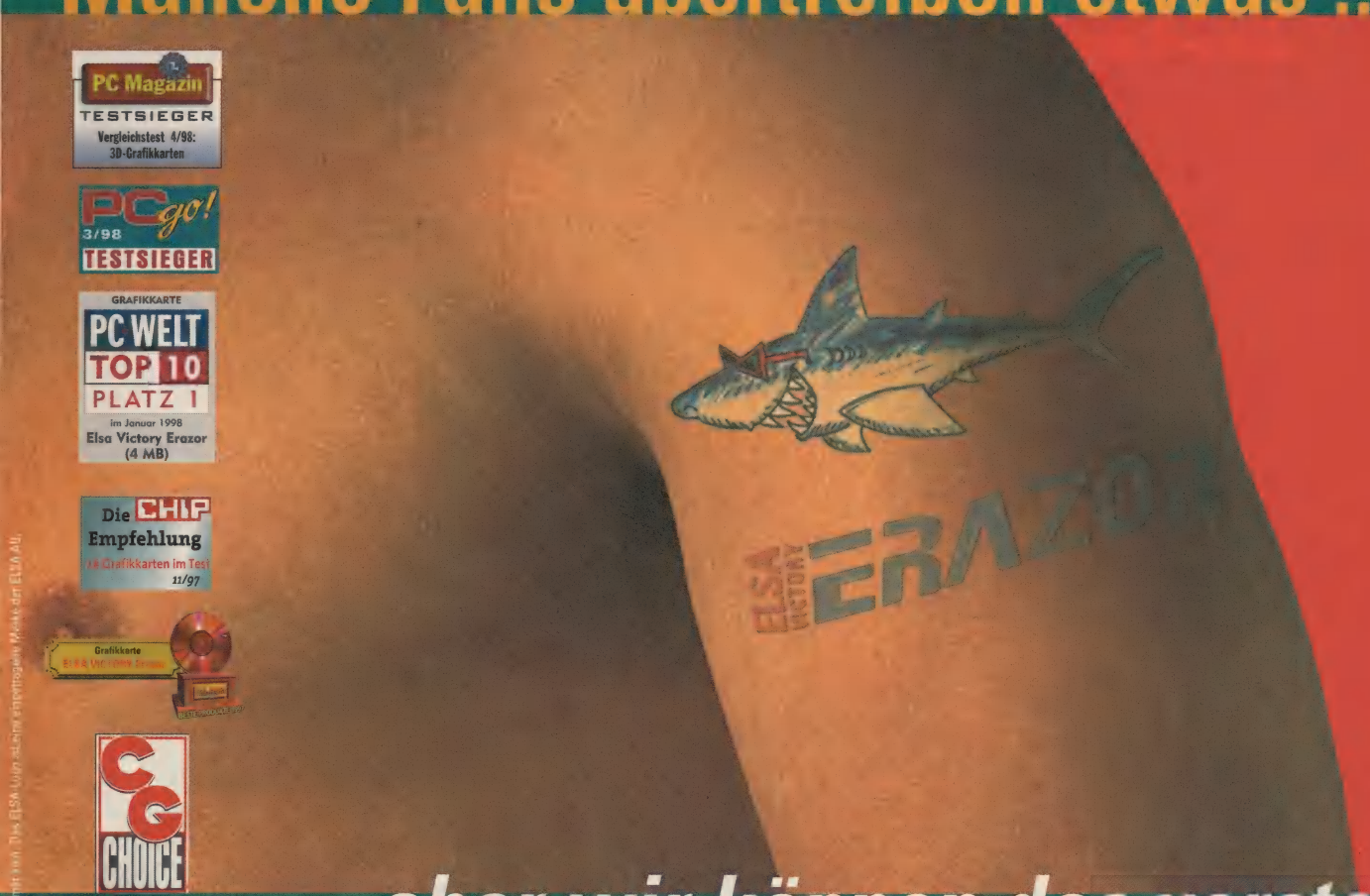
CG
CHOICE

Computer Bild
Qualitäts-Sieger

GameStar

PC
SHOPPING
EMPFEHLUNG
Empfehlung PC Shopping 11/97

PC Direkt
EMPFEHLUNG



... aber wir können das verstehen!

ELSA VICTORY
ERAZOR
Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D



AGP ODER PCI

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

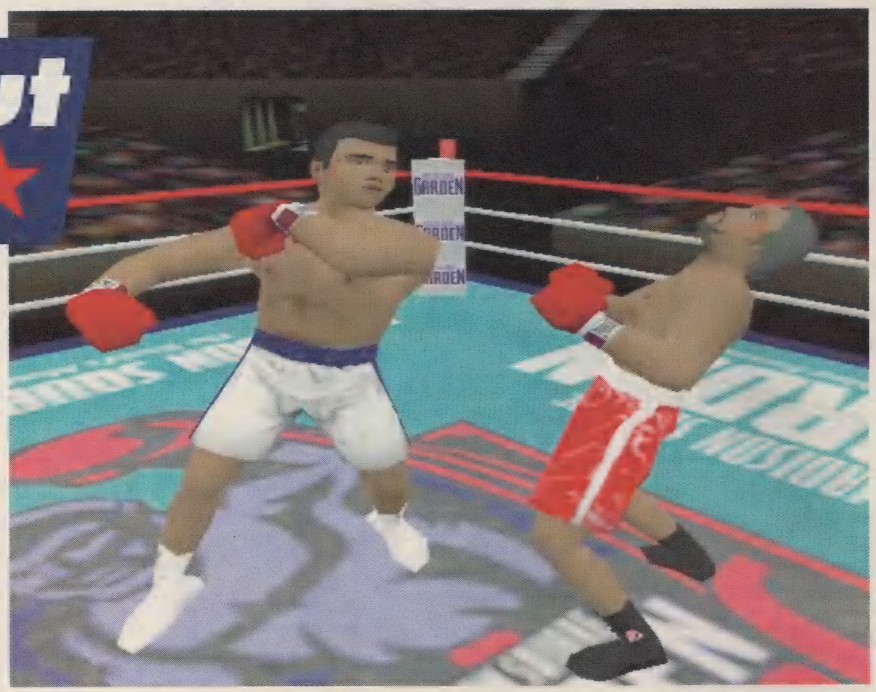
ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · FaxBox +49-(0)241-606-9830 · www.elsa.de

Produktinfo 017

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, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Keine Gewähr für angegebene Umgebungsdaten und Abbildungen.

KnockOut Kings ★★

Wer erinnert sich an das letzte Boxspiel für den PC? Während Sie noch grübeln, hier die gute Nachricht für alle Fans des Genres mit Seltenheitswert: Wer demnächst mit Electronic Arts in den Ring steigt, findet große Champions wie Muhammed Ali oder Evander Holyfield als digitale Sparringspartner.



Wenn das mal kein KO-Sieg wird!

Get ready to rrrrumble: Satte 38 Boxlegenden werden hier antreten, alle mit individuellen Charakteristika und Werten hinsichtlich Stil, Gewicht, Größe, Tempo, Kraft, Reichweite, Ringleistung sowie Erfahrung. Und wer die sportlichen Programmierer von EA („FIFA '98", „NBA '98" usw.) kennt, der glaubt auch, daß diese Attribute vom Programm während der Fights um die Meisterschaft in Leicht-, Mittel- und Schwergewicht genauestens berücksichtigt werden.

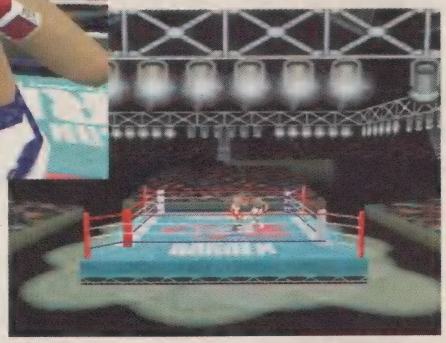
Auch die Präsentation verspricht firmentypische Opulenz, denn echte Fighter wie Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley steuern mehrere hundert realistische Bewegungsabläufe per Motion Capturing bei. Gleiches gilt für den Ringrichter, da den Programmierern auch der erfahrene Referee Mills Lane zur Verfügung steht. Er gibt den Machern zudem reichlich Tips, auf daß es am Monitor zu keinen Tiefschlägen kommen möge.

Wenn Sugar Ray Leonard dann seinen berühmten „Bolo Punch" ins Ziel bringt oder Oscar De La Hoya blitzschnelle Jabs vom Stapel läßt, fliegen Fäuste und Schweißtropfen gleichermaßen. Dazu werden die Gesichter der Getroffenen von Runde zu Runde sichtbar gezeichnet. Aus den Hallenlautsprechern tönen derweil (deutsch lokalisierte) Kommentare; sogar der Einmarsch der Gladiatoren wird von unterschiedlichen Musikstücken stets standesgemäß begleitet.

Von der Steuerung konnten wir uns bislang noch kein klares Bild verschaffen, doch EA hat schließlich einen Ruf zu verlieren: Wenn im Herbst der Gong ertönt, will man alle Faustkämpfer anderer Digi-Ställe gnadenlos auf die Matte schicken! (st)

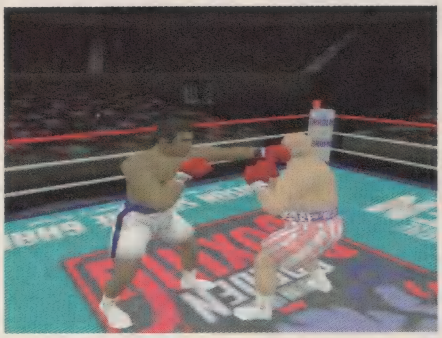


Auch aus nächster Nähe machen die per Motion Capturing animierten Boxer eine gute Figur



Zu den Austragungsorten zählt natürlich auch der berühmte Madison Square Garden

Ich schlage meine Gegner zukünftig erst am Monitor nieder, um mich in Stimmung zu bringen!"
(Oscar De La Hoya, amtierender WBC-Weltmeister im Weltergewicht und Olympiasieger 1992)



Kämpfen die beiden wirklich in der gleichen Gewichtsklasse?

Fakten, Fakten, Fakten

- 38 Boxlegenden wie Muhammed Ali oder Evander Holyfield
- 8 Charakteristika wie Stil, Kraft, Gewicht und Erfahrung
- Motion Capturing von mehreren hundert Kampfbewegungen
- individueller Soundtrack für jeden Boxer
- Kämpfe in Leicht-, Mittel- und Schwergewicht
- verschiedene Kameraperspektiven

Knockout Kings

HERSTELLER:	Electronic Arts
GENRE:	Boxsport
ERSCHEINT:	Herbst 1998

Need for Speed 3 Hot Pursuit



Als ob die titelgebende Not an PC-Rasereien herrschte, heizt EA bald in der beliebten Serie nach. Andererseits: Über die Playstation donnert das Sequel bereits seit April, und die Special Edition des Vorgängers ist ja auch bald wieder ein Jahr alt.



Ebenfalls neu: Fern- und Abblendlicht für Nachtfahrten

Die Grafik wird komplett 3D-beschleunigt – auch in der bisher immer turbolosen Cockpitdarstellung

Keine Frage, die kommende PC-Version muß das Konsolenoriginal übertreffen. Dazu greift Electronic Arts einerseits zu einer ganzen Reihe neuer Features, andererseits zu voller Unterstützung für 3D-Karten und Multiplayer: Konkurrierende Piloten werden über (Null-)Modem, Netzwerk oder direkt am Splitscreen an den Start gehen können.

Weil die meisten Computer-Schumis aber doch alleine vor dem Monitor sitzen, wird insbesondere an der KI des Programms gefeilt. So bekommt es der rasende Spieler dann im „Hot-Pursuit-Modus" mit Gesetzeshütern zu tun, deren Eingreifkonsequenz in fünf Schritten einstellbar ist. Auf der anderen Seite werden die CPU-Mitbewerber üble Rempelattacken mit gleicher Münze heimzahlen, während sie sich gegenüber Gentlemanfahrern auch anständig(er) benehmen. Weiteren Einfluß auf deren Stil hat der Schwierigkeitsgrad. Anfänger erhalten zudem Lenk- und Bremshilfen sowie Schutz vor Kollisionen, Fortgeschrittene werden weniger unterstützt. Und der beinharte Profimodus soll erst bei entsprechend guten Rundenzeiten freigeschaltet werden.



Fast wie im richtigen Leben: Die Polizei kennt (fünf) verschiedene Grade an Effizienz

Mit Top-Grafik auf die Pole-position

Mit derlei Optionen alleine läßt sich die heutzutage so starke Konkurrenz im Genre aber nicht ausstechen, das wissen auch und gerade die Sportprofis bei EA. Ganz wichtig ist ein Grafikfeuerwerk, zumal das erste Need for Speed da anno 1995 Maßstäbe setzte. Mit 3D-Schmankerln wie in Echtzeit berechneten Lichteffekten, Spiegelungen auf den Fahrzeugen und Regengischt unter den Reifen soll dem Enkel Ähnliches gelingen – die ersten Versionen des Spiels sehen jedenfalls schon recht beeindruckend aus, die anwählbaren Soundtracks klingen super. Bleibt abzuwarten, ob am Ende auch Piloten ohne Pentium 2-Motor mit Voodoo 2-Nachbrenner auf die Straße dürfen. (maz)



Regen unter den Reifen wird man sehen und spüren können

Fakten, Fakten, Fakten

- 8 Rundkurse mit Abkürzungen, auch rückwärts und spiegelverkehrt befahrbar
- neue Originalboliden, teils aus dem Internet zu laden
- frei wählbare Kamerawinkel inkl. Cockpitperspektive
- optional Ampeln und Fahrhilfen
- Nachtfahrten mit Fern- und Abblendlicht
- Wetter wirkt sich optisch und fahrerisch aus

Need for Speed 3

HERSTELLER:	Electronic Arts
GENRE:	Autorennen
ERSCHEINT:	Herbst 1998

„WOLLT IHR VER

Die Fans haben entschieden:

- Welt- und Europameisterschaften in den Spielablauf integriert
- Neuer Trainingsbereich für die langfristige Planung
- Individuelles Training für jeden Spieler
- Verhandlungen mit Spielerfrauen und -vermittlern
- Spiel in fünf Ländern gleichzeitig
- Ligapokal, Vereinsfeste, u. v. m.





FUNSOFT

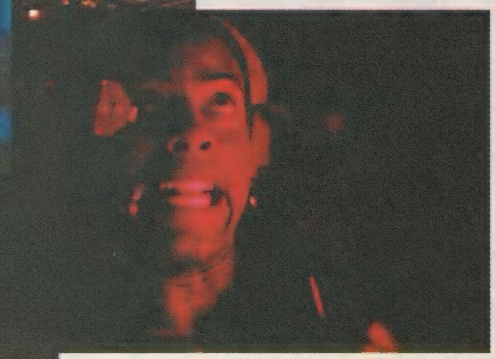
Vertrieb: Rushware GmbH Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
- Proxsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
- Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
- Österreich: ABC SPIELGLASS Großhandels GmbH Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794


LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
PC ACTION
GOLD
AWARD
PC Games
Benötigt ANSTOSS2!
ASCARON
ASCARON
Keusch
Produktinfo 004

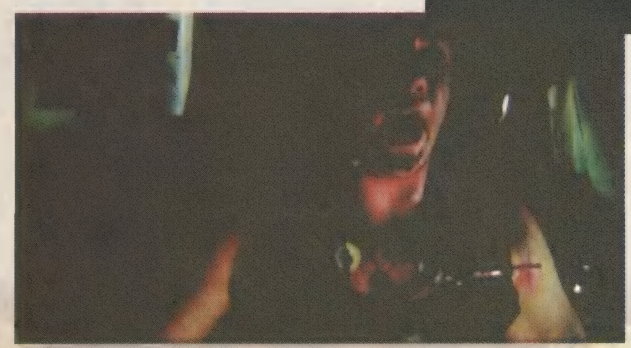
MECHCOMMANDER

Echtzeitstrategie im originalen Battletech-Universum, das gab es bislang noch nicht. Dabei ist das Szenario um die populären Kampfroboter längst nicht die einzige Innovation, die Microprose hier dem strapazierten Genre beschert!





Das gelungene Intro aus Realfilm und Rendering bleibt leider bis zum Extro die einzige Zusatzsequenz im Spiel



RUF DER ROBOTER

Der rasant geschnittene und gut gespielte Intro-Mix aus Realfilm und Renderanimationen macht nicht nur Appetit auf mehr, er führt auch Neulinge wunderbar in die Battletech-Storyline ein: Als Kommandant einer im Aufbau befindlichen Truppe riesiger Kampfroboter, den sogenannten Battlemechs, gilt es, eine Invasion auf Port Arthur vorzubereiten – der strategisch wichtige Planet muß aus der Feindeshand des technisch überlegenen Clans der „Smoke Jaguars" befreit werden.

Praktisch hat man sich das zunächst wie jedes handelsübliche Echtzeitstrategical seit dem Erfolg von „Command & Conquer" vorzustellen. Die Armee wird also per Maus und Zugrahmen befehligt, das hübsch animierte SVGA-Terrain präsentiert sich aus einer isometrischen Draufsicht. Natürlich wimmelt es hier von feindlichen Blechkameraden und Fahrzeugen, ebenso natürlich bleibt das Schlachtfeld bis zur Erkundung abgedunkelt. Doch es wartet noch eine ganze Reihe „unnatürlicher" Überraschungen auf den Genrekenner!

Men in Blech

Exemplarisch möchten wir Ihnen an dieser Stelle vier der 24 im Spiel vorkommenden Stahlkameraden näher vorstellen. So wurde der **Raven** konstruiert, um hochentwickeltes elektronisches Kampfgerät mitzuführen. Aufgrund ihres hohen Tempos eignet sich diese Einheit hervorragend für Erkundungsgänge. Der **Vulture** hingegen besticht durch enorme Feuerkraft, auch auf große Enfernung. Dank seiner Fernwaffen wird man den Roboter bevorzugt aus der zweiten Reihe einsetzen. Ideal für Frontalangriffe ist dagegen der gut gepanzerte **Atlas**. Alternativ empfiehlt sich der **Masakari** wegen seiner Zerstörungskraft und Haltbarkeit.











Wegen des Verzichts auf Basisbau und Ressourcenmanagement besonders wichtig: die ausführlichen Missionsbeschreibungen



Je nach Verfügbarkeit und finanziellen Mitteln stehen bis zu 24 Kampfroboter sowie verschiedenste Waffen und Fahrzeuge zur Verfügung

NEUE FEATURES

Für Echtzeitstrategen ungewohnt ist schon mal, daß Mech Commander weitgehend ohne Basisbau auskommt. Weil erst später im Spiel ein paar wenige Reparaturstützpunkte errichtet werden dürfen, kann auch während einer Mission keine Verstärkung produziert werden. Um so entscheidender ist die Auswahl der effektivsten Einheiten vor Missionsbeginn. Dem einleitenden Briefing kommt somit besondere Bedeutung zu; in der Tat informiert es sehr ausführlich über Primär- sowie Sekundärziele und liefert Hinweise auf den zu erwartenden Feindkontakt. Anschließend stellt der Spieler seine Robo-Truppe auf und versorgt die ausgewählten Battlemechs in einem Menü mit den geeigneten Waffen aus einem zunächst begrenzten Arsenal.

Nach und nach erhält man im Spielverlauf Zugriff auf immer mehr Einheiten, Fahrzeuge, Waffen und mobile Gebäude – bis zu 24 Mechs mit den verschiedensten Waffensystemen können während der 30 Aufträge zum Einsatz kommen. Da es kein spezielles Ressourcenmanagement gibt, werden Erfolge in Cash honoriert. Nach jeder Mission kann zudem Beutegut veräußert oder in den eigenen Fuhrpark integriert werden.

KLASSE STATT MASSE

Wegen der begrenzten Zuladekapazität können in den ersten Missionen maximal vier leichte oder zwei bis drei schwere Mechs eingesetzt werden. Freilich steigt die Quote proportional zum Schwierigkeitsgrad der Aufträge an – bis hin zu drei Gruppen aus mehreren Kampfrobotern. Ein Overkill an Einheiten, wie er bei manchen Genrevertretern üblich ist, muß hier also nicht befürchtet werden: Statt reiner Materialschlachten sind überlegte Strategien gefragt.

Nicht zuletzt auch wegen der fehlenden Save-Option während der Missionen bringt das Spiel die grauen Zellen gewaltig in Wallung. Wer nämlich etwa die begrenzt zur Verfügung stehende Artillerieunterstützung im falschen Moment ordert, muß mit Zerstörung missionsentscheidender Einsatzziele aus den eigenen Reihen rechnen. Besser ist es daher, zunächst alle taktischen Möglichkeiten auszuschöpfen, welche spezielle Waffensysteme für kurze, mittlere oder lange Distanzen bieten. Auch hier unterscheidet sich Mech Commander wohltuend vom Echtzeit-Standard.



Artillerieangriffe sind ein wichtiges strategisches Element und wollen mit Bedacht eingesetzt werden



Mit wildem Geballere kommt man hier nicht weit, schon weil Explosionen eine (u.U. unerwünschte) Kettenreaktion auslösen können

Das Battletech-Universum

Mit Battletech hat FASA bereits 1985 ein ausgefeiltes SF-Szenario erschaffen, das seither immer wieder erweitert wurde. Grundlage war und ist eine ganze **Reihe von Brett- und Rollenspielen**, längst gibt es auch Romane und Filme um den Krieg der Clans. Die Versoftungslizenz lag zunächst bei Activision, seit 1995 hat Microprose die alleinige Genehmigung, am PC Kampfroboter als Battlemechs zu bezeichnen – nicht umsonst heißen die Gegenstücke anderer Hersteller etwa „Heavy Gears". Bislang trat das schwere Gerät am Monitor allerdings bevorzugt in Form von Actionsimulationen in Erscheinung.



Das Battletech-Universum zum Nachlesen: Handbücher und Datenbögen zu den Battlemechs

AUSGEFEILTES GAMEPLAY

Übersicht ist hier kein Thema: Ein per Maus oder Hotkey schnell aufzurufendes Popupmenü bietet jederzeit Einsicht in Karte, Missionsziele sowie den detaillierten Zustand von Mechs und Beutegut. Zudem hat der Spieler ständig Zugriff auf eine Kommandozeile, in der die wichtigsten Befehle als Icons abrufbar sind. Angewählt und gesteuert werden die Einheiten dann ganz nach dem bewährten „C&C"-Schema per Zugrahmen oder Hotkey.
Der eigentliche Reiz des Spiels liegt dabei in den häufig sehr unterschiedlichen Wegen, auf denen eine Mission gewonnen werden kann. Auch die Story verläuft alles andere als linear, da der Ausgang einer Schlacht stets sehr direkte Auswirkungen auf die folgende hat – seit „Wing Commander" ein beliebtes Mittel, um die Motivation auf Trab zu halten.



Links oben die eingeblendete Übersichtskarte, darunter die Kommandoleiste



Zwei Zoomstufen garantieren für Übersicht



Ganz persönlich

...hätte ich es als Frischling in der Joker-Truppe kaum besser treffen können: Mech Commander ist auch und gerade im Solomodus ein packendes Spiel, das mich sicher noch so manchen Feierabend kosten wird. Freilich bin ich seit Jahren im Battletech-Universum daheim, doch das allein ist es nicht – so kniffelige Missionen, so intelligente Computergegner und ein so ausgewogenes Spieldesign findet man als Echtzeitstratege nun mal nicht alle Tage. Zusammen mit den teils ungewöhnlichen Features ergibt sich daraus ein Programm jenseits der üblichen „C&C"-Klons. Ja, aufgrund der drastisch begrenzten Einheiten scheinen Vergleiche mit großen Klassikern wie „Syndicate" oder „Jagged Alliance" und dem aktuellen Hit „Commandos" schon eher angebracht!



Mourad

Siehe auch Begleit-CD

TECHNIK IM GRÜNEN BEREICH

Mit Liebe zum Detail sind auch die Grafiker zu Werke gegangen. Nicht nur, daß die Umgebungen sehr hübsch gestaltet wurden, sie bieten auch „True-line-of-sight" – im Tal sieht man also wenig, auf einer Anhöhe mehr. Das Terrain wird dabei selbstverständlich in Echtzeit berechnet, die darauf befindlichen Truppen agieren realistisch (die zweibeinigen Stahlkolosse hinterlassen sogar Fußabdrücke in weichem Untergrund) und, was die CPU-Gegner betrifft, auch ausgesprochen clever. Alternativ sind Online-Schlachten für zwei bis zehn Multiplayer möglich.

Für manchen Spieler mag allerdings der kleine Hardwarehunger des Programms am Ende ausschlaggebend sein: Imposante Sounduntermalung samt deutscher Sprachausgabe und grafische Leckerbissen wie flüchtende Infanteristen, abknickende Bäume und gewaltige Explosionen erhalten bereits Mechcommander mit einem eher altertümlichen P133 unter der Haube. (maz)



Nettes Grafikdetail: Ein Mechpilot rettet sich per Schleudersitz aus dem zerstörten Kampfroboter



Bei Straßenkämpfen kann es schon mal eng werden

Battletech: Mech Commander
(Microprose/FASA)

Innovative und packende Echtzeitstrategie um Kampfroboter

GRAFIK	*75%*
SOUND	*78%*
STEUERUNG	*87%*
MOTIVATION	*90%*



86%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (32 MB empfohlen), 110 bis 420 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), 2 MB-Grafikkarte erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 10 im Internet oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.mechcommander.com



MEHR DRIN
MEHR DRAN
MEHR FUN



POLICE QUEST

SWAT 2

Wenn irgendwo in Amerika Geiseln genommen oder Flugzeuge entführt werden, dann sind die Mitglieder der „Special Weapons And Tactics"-Teams nicht weit. Gegründet wurden sie von Daryl F. Gates, dem ehemaligen Polizeichef von Los Angeles und jetzigem Spieldesigner bei Sierra. Seiner aktuellen Großtat huldigt dieser Heftaltar: Teil sechs der PQ-Saga bricht mit allen Traditionen!



EIN STARKES TEAM

SWAT

Bei Computerspielen nimmt der vorgebliche Realismus einen hohen Stellenwert ein, doch wie weit ist es damit tatsächlich her? Machen Sie sich selbst ein Bild: Wir stellen dem Test von SWAT 2 ein Porträt der echten Spezialtruppen voran, die Spieldesigner Daryl F. Gates im Jahr 1965 ins Leben gerufen hat.

Das erste SWAT-Team

...ist sozusagen aus der Not geboren, denn zu Beginn der 60er sah sich Amerika mit einer neuen Welle der Gewalt konfrontiert: Zu den wegen der hiesigen Gesetze durchgehend bewaffneten Verbrechern (rund 200 Mio. Schußwaffen in Privatbesitz) gesellten sich nun auch politisch motivierte Terroristen. Die reguläre Polizei war mit der Situation bald überfordert, der Ruf nach speziell ausgebildeten und schwer bewaffneten Sondertruppen wurde immer lauter. Im Jahre 1965 reagierten die kalifornischen Behörden als erste, indem Polizeichef Daryl F. Gates in Los Angeles die Spezialeinheit SWAT gründete. Mittlerweile unterhält nahezu jeder Bundesstaat eine solche schnelle Eingreiftruppe.

Die Aufgaben

Auszug aus der Zeitung „San Diego Tribune" vom 9. September 1997: Nachdem Polizeibeamte zu einer Wohnung in der Ulric Street gerufen wurden, stellten sie fest, daß ein offensichtlich unter Drogen stehender Einbrecher die Bewohner des Hauses als Geiseln genommen hatte. Als alle Überredungsversuche der Beamten fehlschlugen und der Geiselnehmer mit der Erschießung seiner Gefangenen drohte, wurde das SWAT-Team alarmiert. Während ein Teil der Sondertruppe den Gangster an der Vorderseite ablenkte, verschaffte sich die zweite Gruppe Zugang durch die Hintertüre. Nachdem die Beamten zwei der drei Geiseln in Sicherheit bringen konnten, wurde der Geiselnehmer durch einen Scharfschützen getötet.

Dies ist nur ein Fall von vielen aus den umfangreichen Archiven der amerikanischen Polizeisonderabteilungen, die man als SWAT (Special Weapons And Tactics), START (Special Tactics And Rescue Team) oder SORT (Special Operations Response Team) kennt. An die 100 solcher zehn bis 30 Mitglieder starken Teams gibt es in den USA. Die Männer und Frauen befreien nicht nur Geiseln, zu ihren Spezialitäten zählt auch der Sturm auf verbarrikadierte Wohnungen, das Entschärfen von Bomben und die Aushebung von Drogenküchen.



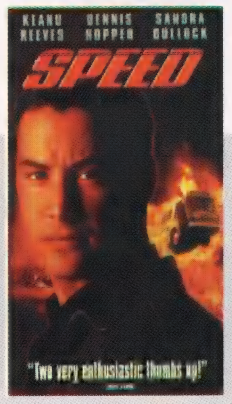
Im Schnitt dauert es weniger als zehn Minuten, bis ein angefordertes SWAT-Team am Einsatzort eintrifft



Ein SWAT-Team aus Dallas beim Erstürmen einer Wohnung

SWAT auf Zelluloid: Speed

Auch Hollywood hat die „alltäglichen Helden und Heldinnen" der SWAT-Teams längst entdeckt. Bekanntestes Beispiel aus jüngster Zeit dürfte der Actionfilm „Speed" sein: Als agiler Bombenexperte besteigt Keanu Reeves einen verminten Bus, der mit allen Passagieren zu explodieren droht, sobald Fahrerin Sandra Bullock das Tempo unter 50 km/h drosselt. Der Streifen aus dem Jahr 1994 erhielt **zwei Oscars** (Sound & Effekte) sowie die wortwörtlich „verwässerte" Fortsetzung „Speed 2: Cruise Control" von Regisseur Jan De Bont.



Speed: SWAT-Bombenexperte Keanu Reeves rettet Busfahrerin Sandra Bullock

POLICE QUEST SWAT 2



Sie haben die Wahl: Gesetzeshüter...



...oder Terrorist

Strategie statt Abenteuer

Als der Ex-Cop Jim Walls vor gut zehn Jahren das Spiel „Police Quest: In Pursuit of the Death Angel" veröffentlichte, war es trotz realistischer Anleihen beim echten Polizeialltag ein typisches Sierra-Adventure im Stil von Larry & Co. Mit den folgenden Teilen der Serie nahm die Wirklichkeitsnähe weiter zu. Dann übernahm mit Daryl F. Gates der ehemalige Polizeichef von Los Angeles und Gründer der dortigen SWAT-Truppe das Designruder und gestaltete „Police Quest: SWAT" gar als eine Art multimediale Polizeischule. Weil sich da aber nicht allzu viele Käufer einschreiben wollten, war ein Wechsel in das derzeit wohl populärste Genre fällig: Echtzeitstrategie.

Auch sonst zeigt sich Mr. Gates (im Gegensatz zu seinem Namensvetter...) sehr wandlungsfähig und erlaubt dem Spieler hier erstmals einen Blick auf die andere Seite des Gesetzbuches – in SWAT 2 kann man als Gesetzeshüter tätig werden oder als Attentäter und Terrorist zur Waffe greifen. Für jede „Partei" stehen zwei Übungsmissionen zur Verfügung, um den Umgang mit den jeweiligen Werkzeugen der Zunft einzustudieren. Danach warten jeweils zwei Kampagnen mit je 15 Einsätzen, die auch als Einzelmissionen gespielt werden können. Eigene Schlachtfelder sind dank integriertem Editor ebenso möglich wie Multiplayer-Gefechte über ein Netz.



Einleitende Worte im AVI-Intro: Es spricht Daryl F. Gates, ehemaliger Polizeichef von Los Angeles, Gründer der SWAT-Einheit und Designer dieses Spiels

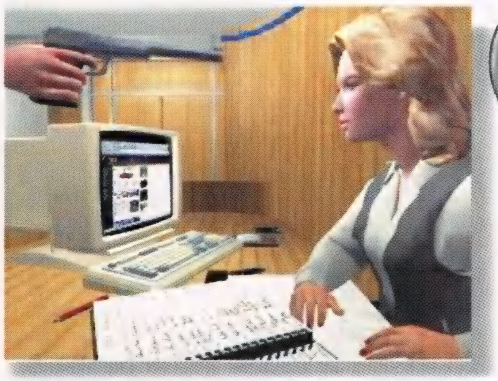
Die Police Quest Story

Der ehemalige Polizeibeamte Jim Walls projizierte seine Erfahrungen Ende der 80er Jahre in den Digi-Cop Sonny Bonds: Im Adventure **Police Quest: In Pursuit of the Death Angel** arbeitete man sich via Parser und in EGA-Grafik vom Streifenpolizisten bis in das Morddezernat hoch, stellte Strafmandate aus und brachte Ganoven hinter Gitter. Joker-Wertung: **61 Prozent**



Auch **Police Quest 2: The Vengeance** aus dem Jahre 1989 verlangte vom Abenteurer praktisch Polizeiarbeit nach dem Lehrbuch, doch jagte Sonny den Killer Michael Bains per Maussteuerung und Hotkeys bereits durch VGA-Tatorte. Der Spieler durfte erneut Formulare ausfüllen, Beweisstücke sammeln und Zeugen ausgiebigen Verhören unterziehen. Joker-Wertung: **69 Prozent**





Jede Mission wird von einer Animation eingeleitet, hier ein Banküberfall mit Geiselnahme

Wahl der Waffen

Nachdem ein kurzes Renderfilmchen die anstehende Mission eingeleitet hat, sind auch schon die ersten Entscheidungen gefragt: Aus einem Pool von je 100 Terroristen bzw. Polizeibeamten dürfen innerhalb der Geldreserven bis zu fünf Männer und Frauen zu einem Team zusammengeschweißt werden. Alle Aspiranten sind unterschiedlich befähigt, allen ist vor dem Ernstfall ein talentsteigernder Besuch im Trainingslager anzuraten.

Anschließend geht's in die Waffenkammer, wo jedes Mitglied der Einheit individuell ausgerüstet wird. Hier lagern Colts ebenso wie Scharfschützengewehre oder Maschinenpistolen. Gegen Bares wandert außerdem Equipment wie Verbandskoffer, Blendgranaten, Spionspiegel oder Sprengsätze ins scrollbare Inventar. Das gleiche in grün gilt selbstverständlich für die bösen Jungs. Unter ihnen erfreuen sich insbesondere Handgranaten, Sprengfallen und Wurfmesser großer Beliebtheit. Abschließend speichert man alle präparierten Teams unter individuellen Namen ab, um für die jeweils anstehende Straßenschlacht unter ihnen wählen zu können.



Über 200 gute und böse Jungs mit unterschiedlichen Fähigkeiten stehen zur Wahl; deren scrollbares Inventar muß individuell mit Waffen und Ausrüstung bestückt werden



Im Gefecht unterscheiden sich Gut und Böse farblich: grüne Ganoven und schwarze Bullen

Zu Zeiten von **Police Quest 3: The Kindred** war unser Held bereits Sergeant und verheiratet. Diesmal mußte sich Sonny mit der Rache von Michael Bains Bruder Jesse nebst Polizeikorruption auseinandersetzen. Das Adventure glänzte 1992 mit dichter Atmosphäre, schicker VGA-Grafik samt eingestreuten Videos sowie verbesserter Maussteuerung. Joker-Wertung: **80 Prozent**



Mit **Police Quest 4: Open Season** gingen Sonny Bonds und Designer Jim Walls 1994 in Rente – unter dem ehemaligen LA-Polizeichef Daryl F. Gates jagte nun John Carey eine Serienkillerin. Am wirklichkeitsnahen Papierkrieg hatte sich damit wenig geändert, doch ein langweiliger Plot verdarb die Freude an der fotorealistischen SVGA-Optik. Joker-Wertung: **59 Prozent**



Im Einsatz

Während alle Terroranschläge wie die Geiselnahme im Krankenhaus, der Überfall auf eine TV-Station oder das Attentat auf den Bürgermeister reine Phantasieprodukte sind, entstammen die 25 SWAT-Missionen der Kampagne samt und sonders den Archiven des Los Angeles Police Departments. Hier gilt es, Geiseln zu befreien, Brandstifter und Bankräuber dingfest zu machen oder Bomben zu entschärfen. Besonders im letztgenannten Fall sollten nur ausgebildete Beamte die Kneifzange in die Hand nehmen, will man kein Himmelfahrtskommando befehligen.

Die Mitglieder der beteiligten Teams werden einzeln oder im Zugrahmen gebündelt über scrollende Iso-Karten dirigiert und erhalten ihre Befehle via Iconleiste: rennen, ducken, schießen, Ausrüstung zum Einsatz bringen. Während Terroristen dabei gerade mal ein Fluchtfahrzeug anfordern können, stehen auf SWAT-Seite zusätzlich noch ein Helikopter und eine mobile Ramme zur Verfügung. Außerdem werden Geiselnehmer automatisch vom Unterhändler beschäftigt, während man seine Scharfschützen postiert oder die Mannschaft an der Hauswand abseilt.



Ein typischer SWAT-Einsatz: Während ein Helikopter das Hotel umkreist, durchstöbert die Spezialeinheit alle Zimmer nach dem Attentäter – der Funkoffizier unten im Bild versorgt die Truppe mit aktuellen Informationen

Die Türen können leise mit einem Brecheisen geöffnet werden – oder etwas lauter mit der mobilen Ramme



Glückliches Ende einer Mission: Unser SWAT-Team konnte den Bombenleger vor dem Kaufhaus überwältigen

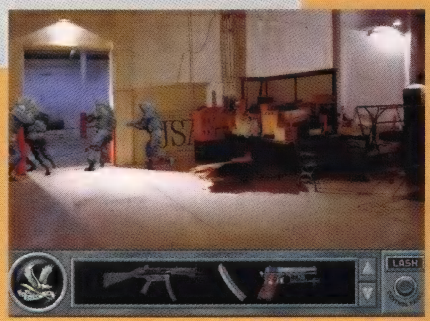
Ganz persönlich



Brigitta

Die PQ-Reihe war schon immer umstritten: Während sich die einen für den Realismus des Polizeialltags begeisterten, gähnten die anderen aus exakt dem gleichen Grund. Trotzdem stellt die Serie so was wie eine Tradition dar – und genau mit der bricht der Genrewechsel. Zu Recht, wie ich meine. Sierra hätte mit dem Konzept schon viel länger ins Revier der Simulationen oder Strategie überwechseln sollen, da hier exzessive Wirklichkeitsnähe weit eher als Tugend gilt als im Abenteuergewerbe. Trotz aller Einschränkungen ist SWAT 2 daher eine richtige und konsequente Weiterentwicklung des verpatzten Vorgängers; die Verbesserungen sind unübersehbar. Ich jedenfalls freue mich bereits auf die nächste Folge ohne Kinderkrankheiten.

Mit **Police Quest: SWAT** war 1996 plötzlich alles anders: Statt eines einzelnen Cops war ein ganzes Team zu befehligen, statt Adventure-Gameplay gab es Multimedia-Unterricht. Weil es zudem Mängel in der Maussteuerung, jedoch keine deutsche Version gab (ärgerlich wegen der vielen US-Fachausdrücke), fiel der Titel auch hierzulande durch. Joker-Wertung: **57 Prozent**



Unter dem Strich

...erweist sich die Technik als größtes Manko in der durchaus unterhaltsamen und originellen Polizeistrategie: Zwar lassen sich die verschiedenen Fenster für Iso-Landschaft, Karte oder Icons beliebig verschieben und in der Größe verändern, doch die Spielgeschwindigkeit ist ein heikles Thema. Wer hier mit dem empfohlenen P133 ins Gefecht zieht, kann seine Leute auch gleich auf die Verlustliste setzen – erst ab 200 Megahertz laufen die Dramen geschmeidig über den Bildschirm. Auch die Mischsteuerung aus Maus und Tastatur hat so ihre Tücken. Am störendsten aber ist, daß der Design-Polizei die Vorschriften offenbar über den Einfallsreichtum der Spieler gingen: Laufen die Einsätze nicht exakt so ab, wie im Lehrbuch beschrieben, gelten sie trotz erfolgreicher Absolvierung als gescheitert. Ist das nun besonders oder gar nicht realistisch?
Wie dem auch sei: SWAT 2 ist ein großer Titel mit kleinen Mängeln. Groß, auch was den Umfang betrifft – und die Qualität der regelbaren Beschallung aus Musik, Effekten und Sprachausgabe. (rf)



Die praktische und übersichtliche Fenstertechnik bremst langsame Rechner gnadenlos aus



Die Iso-Grafik läßt sich scrollen und als vergrößerte Übersichtskarte bis hin zu Vollbild darstellen, Dächer und Wände werden beim Betreten der Gebäude ausgeblendet



Der Editor für eigene Schlachtfelder bietet Zugriff auf sämtliche Spielelemente

Police Quest: SWAT 2
(Sierra)

Räuber und Gendarm als realitätsnahe Echtzeitstrategie

GRAFIK	*71%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*82%*



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	englisch, Verkaufsversion komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 via Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

Pro & Kontra

Pro

* 30 Missionen pro Seite
* 100 verschiedene Einheiten pro Seite
* individuelle Bewaffnung und Ausrüstung
* übersichtliche Fenstertechnik, stimmiger Sound
* eingebauter Missionseditor

Kontra

* langsame Iso-Grafik
* komplizierte Mischsteuerung

Die Planung

...spielt vor dem Zugriff natürlich eine tragende Rolle: Wo befinden sich die Täter, wie sind sie bewaffnet, welche Probleme können auftreten? Bei Geiselnahmen wird außerdem sofort eine Telefonverbindung zum Einsatzort hergestellt, um an Informationen zu gelangen und den Täter gegebenenfalls zu beruhigen oder zum Aufgeben zu bewegen. Ist Waffengewalt nicht zu vermeiden, hat der Schutz Unschuldiger stets Vorrang. Falls möglich, verwendet das SWAT-Team daher Gummi- oder Plastikgeschosse, nur in schweren Fällen kommen Tränen- und Rauchgranaten oder gar Scharfschützen sowie Schnellfeuergewehre zum Einsatz.



Ein Einsatzteam bei der Besprechung während einer Übung



Das Leben von Geiseln und Zivilpersonen steht bei allen SWAT-Teams an erster Stelle

Die Voraussetzungen

Wer sich in Amerika oder anderswo auf der Welt zu den Eingreiftruppen berufen fühlt, muß geistig wie körperlich in bester Verfassung sein. Der waffenlose Kampf gehört hier ebenso zur Grundausbildung wie das Abseilen an Wänden und aus Helikoptern. Der korrekte Umgang mit Ausrüstungsgegenständen und Feuerwaffen will selbstverständlich ebenfalls von der Pike auf erlernt sein. Für Schulung, Training und Unterhalt der SWAT-Truppen stellt der Staat jährlich mehrere Millionen Dollar zur Verfügung. Angesichts der wachsenden Gewalt in Amerika eine berechtigte Investition: Allein im vergangenen Jahr wurden 64 US-Polizeibeamte in Ausübung ihrer Pflicht getötet.



Hier wird das Aufsprengen einer Türe geprobt

Internationale Gegenstücke





Die deutsche **GSG-9** wurde am 17. April 1973 von Ulrich Wegener als Folge des Olympia-Massakers in München gegründet. Sie umfaßt zur Zeit ca. 150 Mitglieder und sorgte 1977 für Schlagzeilen, als es gelang, in Mogadischu die Boeing 747 „Landshut" aus den Händen von Luftpiraten zu befreien.

In England greift bei Flugzeugentführungen und ähnlich gelagerten Fällen der **SAS (Special Air Service)** ein. Die 550 Mann starke Spezialtruppe ist umfassend ausgebildet, was Waffentechnik, Fahrzeugkunde, Fallschirmspringen, Klettern und Tauchen betrifft.



Die russische Sondereinheit **Spetsnaz** wurde von Vladimir Bogdanovich Rezun ins Leben gerufen. Bis zum Sturz der UdSSR im Jahre 1991 standen hier mehrere tausend Soldaten als ständige Einsatztruppe zur Bekämpfung von Terrorismus und Verbrechen bereit.



Frankreich verläßt sich in Krisenzeiten auf die Mitglieder der **GIGN (Groupe d'Intervention de la Gendarmerie National)**. In den Reihen dieser Kampfgruppe finden sich Sturmeinheiten, Taucher, Fallschirmspringer sowie Scharfschützen, die noch aus 600 Meter Entfernung treffen.



In Hongkong dienen mehr als 2.000 Mann in der **PTU (Police Tactical Unit)**. Alle haben sie ein einjähriges Intensivtraining hinter sich, alle müssen zuvor in verschiedenen Abteilungen (u.a. Grenzschutz und Bekämpfung des organisierten Verbrechens) gedient haben.

Das SWAT Equipment

Auch und gerade in der Sondereinheit entscheidet der korrekte Einsatz von Waffen und Ausrüstung über Sieg oder Niederlage. Hier listen wir die Gerätschaften der Polizeitruppe auf und beschreiben typische Situationen – ein Stück (Über-)Lebenshilfe für den Antiterroreinsatz am PC.



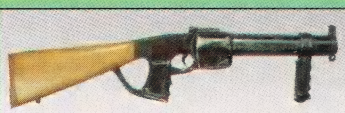
FUNKGERÄT: Ein überstürztes Eingreifen ohne vollständige Kenntnis der Sachlage kann den sicheren Tod bedeuten; die Kommunikation zwischen den Teammitgliedern ist lebenswichtig. Daher trägt jede Einheit (immer) ein kleines Funkgerät mit Ohrstöpsel und Kehlkopfmikrofon. Der Sender ist in einer Tasche am Rücken der Schutzweste untergebracht und liefert ständig Informationen über Freund und Feind.



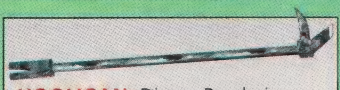
BLENDGRANATE: Fünf Sekunden nach Abzug des Ringes erzeugen diese „Überraschungseier" eine Leuchtkugel, die Gegner wegen Überreizung der Netzhaut vorübergehend kampfunfähig macht.



COLT .45: Die halbautomatische SWAT-Standardwaffe ist als Spezialanfertigung mit einer Taschenlampe ausgestattet.



GRANATWERFER: Wer den Feind zunächst mit Tränengas ausräuchert, hat anschließend „sturmfreie" Bude.



HOOLIGAN: Dieses Brecheisen ist mit Klinge und Haken ausgestattet, was es zu einem Instrument macht, mit dem sich nur leicht gesicherte Türen lautlos aufbrechen lassen.

GASMASKE: Gesichtsschutz, der den Träger vor den Folgen von Kampfstoffen (Tränengas, Rauchbomben) bewahrt.





HANDRAMME: Wer Türen damit aufbricht, wird nicht unbemerkt bleiben – der Raum sollte umgehend gestürmt werden.



HANDSCHILD: Der Schild mit Sichtfenster bietet seinem Träger Schutz vor Wurfgeschossen und Splittern, behindert ihn aber in der Bewegungsfreiheit – der Einsatz macht bei der Bekämpfung von Aufständen und ähnlichen Massenaufläufen Sinn.



HELIKOPTER: Hubschraubereinsätze sind teuer und nur selten erforderlich – etwa, wenn Einheiten auf Hausdächern postiert oder bis zu vier Mann für einen Überraschungsangriff im Kampfgebiet abgeseilt werden sollen.



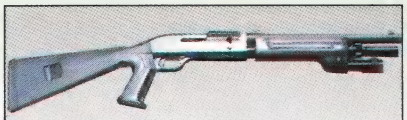
MOBILE RAMME: ein modifizierter Radpanzer, dem auch schwer verrammelte Eingänge nichts entgegenzusetzen haben.



SCHARFSCHÜTZENGEWEHR: In den Händen eines erfahrenen Schützen leistet diese Präzisionswaffe mit Zielfernrohr noch aus mehr als 200 Metern Entfernung gute Dienste bei der Krisenbehebung



MP5: Das vollautomatische Schnellfeuergewehr vom Kaliber 9 mm wird von Heckler & Koch mit Beleuchtung geliefert und ist für mittlere Distanzen sowie Feuerschutz geeignet.



SCHROTGEWEHR: Die rustikale Waffe ist für kurze Distanzen konzipiert, ihr Einsatz empfiehlt sich im direkten Häuserkampf.



SCHUTZWESTE: Der kugelsichere Überzieher besteht aus 32 Schichten Kevlar, wiegt etwa sechs Kilo und hält selbst direkte Treffer vom Kaliber 9 mm ab.

Auf der Gegenseite

...findet man teilweise anderes Equipment. Hier eine Auflistung der Geräte in Terroristenhand:



50 Magnum



Benzinbomben



Handgranaten



Dynamitstangen



Kampfmesser



LR 300



Rohrbomben



Sprengfallen

Inserenten-verzeichnis

Ascaron	**54/55**
Produktinfo	004
Bomico	**8/9,27**
Produktinfo	005,016
CDV	**127**
Produktinfo	002
Conitec	**45**
Produktinfo	047
Elsa	**51**
Produktinfo	017
Game It	**69**
Produktinfo	039
Gamesmania	**101**
Produktinfo	046
Interactive Magic	**17,107**
Produktinfo	042,043
Joker Verlag	**34,37, 87,109**
Matrox	**128**
Produktinfo	003
Microprose	**19,75**
Produktinfo	018,019
MVG	**60**
Produktinfo	014
Okay Soft	**85**
Produktinfo	040
Philip Morris	**2**
Produktinfo	001
Psygnosis	**15**
Produktinfo	015
S.A.D.	**99**
Produktinfo	020
Saitek	**59**
Produktinfo	041

Game It!

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

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 10.6.98 *= noch nicht verfügbar am 10.6.
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.

Titel des Monats Juli:
MAX 2 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	24,99
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
A 10 Cuba	9,99 P
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
Anstoss1&World Cup Ed.	29,99
Asse der Tiefe	39,99 N
ATF Classic	29,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	24,99
Beasts & Bumpkins*	29,99
Bing	29,99
Bleifuss 2	24,99 N
Bundesliga Man. Hatt	29,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chewy	24,99
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	17,99
Crusade	19,99
Cyberstorm	9,99
D-Info 97	29,99
Darklight Classic	29,99
Dark Universe	19,99
Dark Reign	19,99
Das Amt	19,99
Das schwarze Auge 1-3	je 9,99
Daley Thomson Zehnk.	17,99
Der Reeder	19,99
Descent 2	29,99
Destiny	17,99
Destruction Derby	24,99
Destruction Derby 2	27,99
Die Fugger 2	19,99
Die Hanse	24,99
Die Pirateninsel	24,99
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rallye	22,99
Discworld	24,99
DSF Baseball	29,99
Dune	15,99
Earthworm Jim 1	9,99 P
Earthworm Jim 2+1	22,99
Eishockey Manager	19,99
Elisabeth I Classic	19,99
F 14 Fleet Defender	12,99
Fallen Haven	24,99
Fatal Racing	22,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99
FIFA Soccer Manager	12,99
Fields of Glory	12,99
Flight of the Amazon Q	16,99
Floyd	29,99
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Goal	12,99
Harpoon Classic 97	24,99
Hattrick Classic	29,99
Hexagon Kartell	29,99
Hexen 2	29,99
Hind + Apache Longb.*	27,99
History Line Classic	17,99
Holiday Island	24,99
Holmes II Classic	29,99
Indiana Jones 3+4	29,99
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	19,99
Last Dynasty	19,99
Last Express	22,99
Lighthouse	15,99
Lost Eden	27,99
Lucky Luke	27,99
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	29,99
Magic Carpet 2	19,99
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
Noctropolis	9,99
Othello	19,99
Outpost 1.5	19,99
Phantasmagoria 1	27,99 P
Pinball Pack	19,99 N
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	12,99
POD	19,99
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	19,99
Puzzle Bobble Classic	19,99
Pyst	14,99
Rail Road Tycoon Deluxe	24,99
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Rendezvous im Weltr.	19,99
Road Rash Classic	29,99
Sean Dundee	24,99
Sensible Golf	24,99
Sens. World of Soccer	15,99
Seven Years War	29,99
Shanghai Great Mom.	24,99
Shivers 2	19,99 N
Sim City Classic	29,99
Sim Isle Classic	29,99
Sim Tower Classic	29,99
Simon 1+2	19,99
S..O.R. Classic	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99

Preisaktion!

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

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	19,99
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	29,99
Vollgas	22,99
War in the Gulf	9,99
Warbreeds	22,99 P
Warcraft	24,99
Warcraft 2	29,99
Wetlands	19,99
Wing Commander 4	29,99
Woodruff	19,99
Worms	24,99
X-Com:Terror f.t.Deep	22,99
X-Wing + Mission	22,99
Z + 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*	64,99
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
Anno 1602 Pirate Isl.	22,99 N
Anstoss 2	29,99
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
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
Billiard Nights*	64,99 N
Birthright	64,99
Blade Runner	77,99
Bleifuss 2	49,99
Bleifuss 2 Rallye	49,99
Bleifuss Fun	54,99
Borsenfieber*	69,99
Brahma Force*	89,99
Broadside*	69,99
Bundesliga M. Win95*	69,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Bust a Move 2	54,99
Caesar-Schlachten d.A.	69,99
Caesar Gold	37,99 N
Capitalism plus	69,99
Carmag. Max (USK12)	44,99
Carl 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
Club Manager 97/98	44,99
Colin McRae Rally	69,99 N
Comanche 3.0	69,99
Commandos	79,99
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
Conquest Earth	39,99
Constructor	69,99
Corp Wars	64,99 N
Creatures	59,99
Crime Killer*	64,99
Croc	79,99
Daikatana*	77,99
Dark Colony	42,99
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*	69,99
Der Industrieg.-Exp.Set	29,99
Der Planer Gold	34,99
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	29,99
Die Siedler 2 Mission	25,99
Siedler 2: ~extrem	19,99
Siedl 2: Die Besiedlung	24,99
Die Versuchung	74,99
Die Volker*	69,99
Discworld 2	37,99
Dodgem Arena*	69,99
Dragon Lore 2	34,99
Duckman*	64,99
Dune 2000*	69,99
Dungeon Keeper Gold	79,99
Dungeon K.-Evil Keeper	22,99
Deeper Dungeons	29,99
DSF Football*	47,99
DSF Fußballmanager	37,99
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	49,99
Encharta 97 Enzyklop.	**169,99**
Encharta Weltatlas	**129,99**
Elder Scrolls:Red Guard	69,99
Enemy Zero*	69,99
Esoteria*	74,99
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/A 18 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	74,99
Fighter's Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7*	77,99
Final Impact*	37,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Flying Saucer	64,99
Formel 1 97	79,99
Forsaken	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM	24,99
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Frogger Win95	69,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Gadget*	59,99 N
Galax Empires*	37,99
Game, Net & Match	49,99 P
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
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*	69,99
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	27,99
Herrscher der Meere	69,99
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	69,99
IF-22 : Persischer Golf	54,99
IF-22 Raptor	74,99
IF A-18E Carr.	74,99
Incoming	79,99
Incubation	49,99 P
Incubation Mission	29,99
Internat. Football 98*	64,99
Int. Rallye Champions.	69,99
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
John Sinclair	69,99
Joint Strike Fighter	79,99
Judge Dredd Pinball	29,99 N

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

Judgement Force*	79,99
KKND 2 Krossfire*	59,99
KKND Extreme	54,99
KKND Mission*	29,99
Lands of Lore 2	69,99
Last Bronx	69,99
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,99
Leisure S. Larry 7	34,99
Leisure S. Larry 8	47,99 N
Leviathan	47,99
Liberation Day	64,99
Little Big Adventure 2	74,99
Lode Runner 2*	69,99
Lords of ... Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	66,99
Lost Vikings 2	29,99
M1 Tank Platoon 2	59,99
Magic - die Zusammenk.	57,99
hierzu: Spells of ...	34,99
Magic - Duel of Planes.	69,99
Man of War	29,99 N
Mass Destruction	59,99
Mastermind	34,99
Match Days*	59,99
Maximum Force*	79,99
MAX 2*	74,99
Mechcommander*	64,99
Mechwarrior 3*	59,99 N
Men in Black	47,99
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	34,99
Monty Python 3	69,99
Monty Meaning of Life	64,99

Moto Racer	69,99
Motorhead	74,99
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.*	69,99
Net Accelerator	**54,99**
NHL 97 Classic*	29,99
NHL 98	74,99
NHL Powerp Hockey 98	69,99
Nuclear Strike	64,99
Obsidian	69,99 N
Of Light and Darkness	69,99 N
One*	84,99
Outlaws	69,99
Outpost 2	69,99
Outwars*	79,99
Overboard	69,99
Pandemonium 1 + 2 je	69,99
Panzer Commander*	74,99
Panzer General 3D nV	69,99
Pax Imperia	69,99
PC Game Cheats 2	24,99
PC Games Trivia	24,99
Peron*	34,99
Perry Rhodan	69,99
dazu:Brücke i.d.Unendl.	49,99
PFA Soccer Manager*	64,99
Pharao	64,99
Pilgrim	69,99
Piraten	54,99
Plane Crazy	69,99
Police Quest Swat 2*	69,99
Populus - The 3rd*	79,99
Post Grand Prix 98	57,99
Powerboat Racing	74,99
Pool 3D	52,99
Queen: The Eye	37,99
Rayman	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
Red Line Racer	69,99
Resident Evil	69,99
Revenge of the Toys*	37,99
Riddle of Mu+Orionb.	32,99
Risiko Win95	54,99
Rising Lands	69,99
Road Rash 3D*	79,99
Robo Rumble*	49,99
Rückkehr Jedi Krondor*	64,99
San Fransisco Rush*	69,99
Schleichfahrt	39,99
SEGA Rallye	69,99
SEGA Touring Car	64,99
Semper Fi*	69,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Sensible S. Worldcup	74,99
Seven Kingdoms	74,99
Shadow Master	64,99
Shadow of the Empire	69,99
Shanghai Dynasty	69,99
Sid Meyer's Gettysburg	74,99
Sign of the Sun	69,99
Silent Hunter	37,99
dto. Commanders Ed.	79,99
Sim City 3000*	69,99
Sin*	69,99
Soldiers at War*	74,99
Snowracer 98*	59,99
Sonic 3D	49,99
Star Craft	79,99
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Fleet Academy	69,99
Mission hierzu	34,90 N
Borg	49,99
Captain's Chair	79,99
Star Trek Pinball	44,99
Enzyklopädie englisch	79,99
Generations	37,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Wars Trilogy	39,99
Star Wars: Yoda Stories	29,99
Starship Titanic	69,99
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
Syndicate*	37,99
Syyrah-Warp Hunter	34,99

Tenth Planet*	69,99
Test Drive 4	79,99
TFX 3 (F 22 ADF)	74,99
The House o. t. Dead	62,99 N
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 Annihilation	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	74,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99
Unreal	74,99
Uprising	69,99
USCF Chess	39,99
US Racing Power	39,99 N
Virtua Fighter 2	39,99 P
Virtual Pool 2	69,99
V-Rally*	69,99
VR 3000*	67,99
War Box*	47,99
War Games*	79,99
War Inc.*	79,99
Warhammer 2	79,99
Warlords 3	69,99
Warwind 2	69,99
Wetrix*	34,99
WC Prophecy	74,99
Witcher*	54,99
Wizardry Gold	69,99
World League Soccer*	69,99
World Wide Soccer	42,99 P
Worms 2	69,99
X-Car *	36,99 P
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Com - Interceptor*	64,99
X-Files: Unrest. Access	44,99
X-Files: The Game*	79,99
X-Men	74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Xenogracy*	69,99
You don't know Jack	69,99
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.	29,99
Lucas Arts Air Combat	29,99
Lucas Arts Comic Adv.	22,99
Megagames Science F.	64,99
Megapack 8	74,99
Power Pack 1	29,99
Power Pack 2	29,99
Role Play Game Comp.	59,99
Sim Box 2	19,99 P
Spielelösung. Cheats	24,99
The Forgotten Realms	49,99
Value Pack	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 matec	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
Rallye Lenkrad	119,99
C & C. 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	199,99
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	44,99
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 T1 Lenkr.	119,99
TM Formula T2 Lenkr.	194,99
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,99

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

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497

KOBO RUMBLE



Seit April warten die Echtzeitstrategen auf dieses futuristische 3D-Spiel von Metropolis Software House, mit einigen Monaten Verspätung ist es nun soweit: Publisher Topware läßt Kampfroboter von der Leine, wie sie das Genre noch nicht gesehen hat.

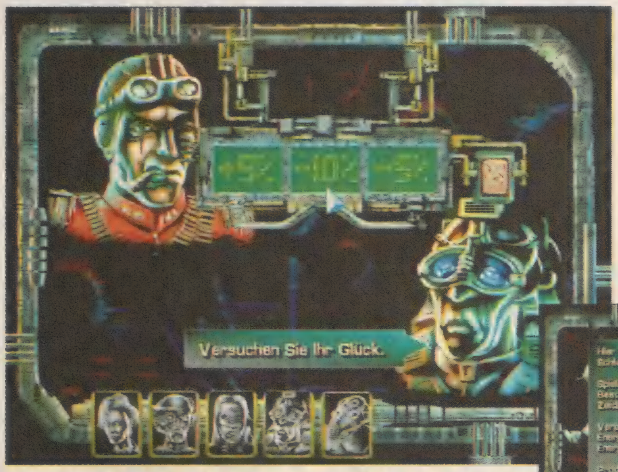


Aus dem Renderintro wird es klar: Diese Alienwaffe bedroht die Menschheit

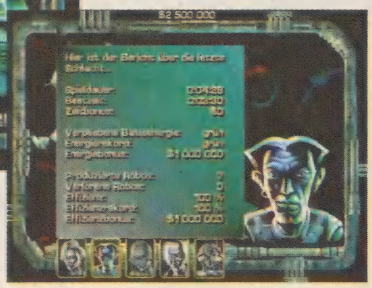
Der Probekrieg

Im Jahre 2082 bedrohen wieder einmal Aliens die Menschheit – wer kann sie retten? Um dies festzustellen, proben zwei Rüstungskonzerne auf dem Mars den Krieg: Beide produzieren Kampfroboter, doch setzt die eine Partei dabei mehr auf Kraft, die andere auf Intelligenz. Der Spieler setzt mit, indem er auf beliebiger Seite in 15 (jeweils unterschiedlichen) Missionen gegen die Konkurrenz antritt.

So oder so stehen immer fünf Berater mit Informationen über politische Entwicklungen, Spionage- oder Sabotageakte, technologische Neuerungen und kurzen Einsatzbriefings parat. Freilich ist das Auskundschaften der Stärken und Schwächen feindlicher Einheiten nicht umsonst, genau wie Verbesserungen an der Basis und Upgrades für die Blechkrieger am Kontostand knabbern. Zulagen gibt es aber nur für besonders effiziente oder besonders schnell erzielte Erfolge. Diese stellen sich bloß ein, wenn es gelingt, das eigene Hauptquartier zu schützen – gerade in den späteren Abschnitten machen sich Investitionen in höhere Basisenergie, kürzere Produktionszeit oder modifizierte Sprengladungen also bezahlt. Um ein HQ komplett zu zerstören, muß man es nämlich in drei Stufen sprengen, wobei jede Explosion alle angreifenden Einheiten in der näheren Umgebung vernichtet.



Der Preis der Upgrades ist optional Verhandlungs- bzw. Glückssache: Bis zu 60 Prozent Rabatt oder Aufschlag sind drin

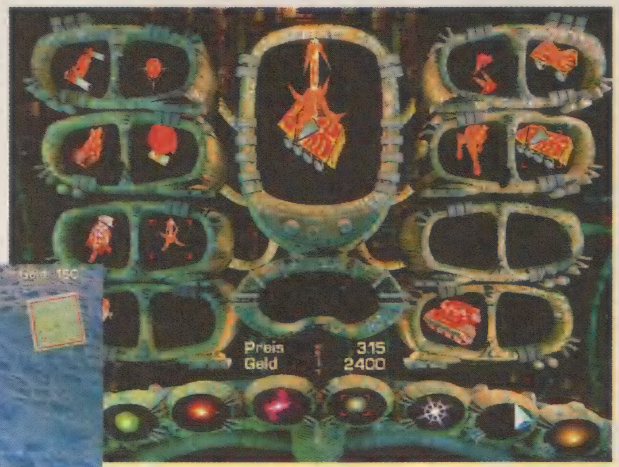


Die Bilanz nach einem Sieg: Tempo und Effizienz werden mit Geld belohnt

Roboter Marke Eigenbau

Um hier überhaupt mitmischen zu können, muß man erst mal Roboter aus Fahrwerk und Waffen zusammenbasteln. Stehen zu Beginn je nach Konzern nur ein zweibeiniges Gestell und Laser oder Maschinengewehr auf dem Konstruktionsplan, wird das Angebot zunehmend umfangreicher: Vier Beine, Spinnentechnik, Räder, Ketten, Luftkissen, Teleporter, Pulslaser, Zielsuchraketen, Minen, Nitrogranaten und und und – insgesamt gibt es 16 Waffen und ebenso viele Chassis.

Upgrades für Geschwindigkeit, Reichweite oder Durchschlagskraft sind mit den erhaltenen Bonusgeldern extra zu erwerben, wobei pro Einheit nur ein solches Bauteil erlaubt ist. Da trifft es sich gut, daß bei Vernichtung eines Droiden seine Baukosten nach kurzer Zeit wieder gutgeschrieben werden.



In der Heimatbasis werden die Roboter im Klickverfahren zusammengeschraubt



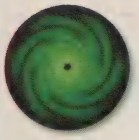
Regenwetter am Mars, doch der Vierbeiner kommt durch

Booster-Box

Hier eine Kurzübersicht aller käuflichen Robo-Upgrades, im Programm Booster genannt:



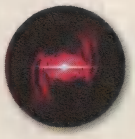
Tempo: Verdopplung (1 Mio.)



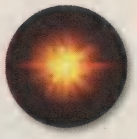
Drehgeschwindigkeit: Verdopplung (1 Mio.)



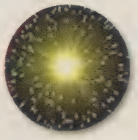
Schild: minus 30 Prozent Schaden (1 Mio.)



Reichweite: plus 2 Felder (1 Mio.)



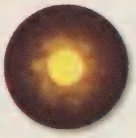
Feuerkraft: plus 30 Prozent (1 Mio.)



Feuerfrequenz: plus 30 Prozent (1 Mio.)



Tarnung: Unsichtbarkeit bis zum ersten Schuß (10 Mio.)



Maximaler Angriff: Kombi-Bonus für Reichweite, Feuerkraft und Schußfrequenz (10 Mio.)

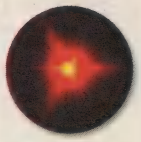


Maximale Verteidigung: Kombi-Bonus für Tempo, Drehgeschwindigkeit und Schild (10 Mio.)

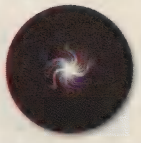
Folgende Booster können nicht gekauft, sondern müssen gefunden werden:



Alienschutz: minus 90 Prozent Schaden



Alienwaffen: verbessert Eigenschaft jeder installierten Waffe



Alienge-schwindigkeit: Turbo-Tempo

Stahlharte Fakten

Höhen und Tiefen, Wasser- und Säurebecken, Schalter für Türen und Ventilatoren bieten viele taktische Möglichkeiten in den düsteren Marslandschaften. So kann Wasser z.B. nur mit dem geeigneten (hohen) Unterbau durchquert werden, während Säure generell jedes Metall zersetzt. Auch das Missionsdesign setzt auf Abwechslung, indem mal reine Verteidigungsschlachten geschlagen oder Konvois gestoppt werden müssen. Zudem erschweren Handikaps wie beschränkte Waffenwahl oder Geldknappheit den Erfolg. Und wie sich herausstellt, greifen auch die Aliens früher als gedacht ins Geschehen ein.

Bis dahin hat der Spieler 3D-Grafik vom Feinsten gesehen: Die Iso-Sicht samt eingeblendeter Minimap scrollt mit Direct3D- oder 3Dfx-Unterstützung schnell und flüssig in 65.000 Farben – ohne muß auf viele Details verzichtet werden. Dank Zoom- und Drehfunktion ist die Perspektive nahezu völlig frei bestimmbar. Vor allem aber wartet ein regelrechtes Feuerwerk aus Licht- und Transparenzeffekten, fulminanten Partikelexplosionen und Terramorphing in Echtzeit, untermalt von digitaler Technomusik und deutscher Sprachausgabe.

An der schnell erlernbaren Kombisteuerung über Zugrahmen und Hotkeys gibt es ebenso wenig zu mäkeln wie an der lernfähigen KI der CPU-Truppen. Wer's nicht glaubt, tritt eben in neun Extralevels gegen bis zu drei weitere Multiplayer an. Bleibt als Fazit nur noch, den berühmten Ringsprecher Michael Buffer zu zitieren: Are you ready to rrrrumble?! (js)





Grelle Explosionen erhellen das Schlachtfeld

Die Farbbalken über jeder Einheit zeigen die verbleibende Restenergie

Robo Rumble
(Metropolis Software House/Topware)

Spektakuläre 3D-Echtzeitstrategie mit raffiniertem Roboterbau

GRAFIK	*86%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*84%*



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 28 oder 133 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, PCI-Grafikkarte mit DirectX 5.0 erforderlich, Direct3D- und 3Dfx-Karten (auch Voodoo 2) werden unterstützt
SOUND:	16-Bit Soundkarte erforderlich
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler über TCP/IP und im lokalen Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.roborumble.de

TEAM APACHE

Bei Mindscape stehen derzeit ganz klar die Simulanten an vorderster Front: Nach dem „Panzer Commander" aus der letzten Ausgabe greift nun die Luftkavallarie ein. Besonders altgediente Piloten werden sich dabei wundern, wie viel der Hersteller seit dem grausamen Russenflugi „SU-27 Flanker" vom Februar '96 dazugelernt hat!

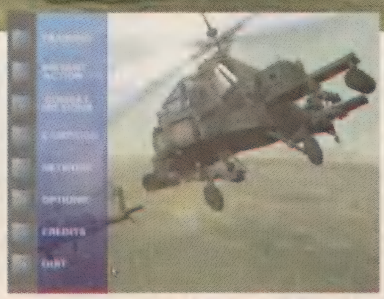


Das Renderintro macht's kurz und schmerzvoll



Kurz und körnig

...ist das Intro zur Heli-Sim. Doch wenn es darum geht, die Qualitäten des guten, alten Apachen herauszustellen, genügt es vollauf: Zwei feindliche Panzer verfolgen Jeeps der US-Army – ehe die Stahlkolosse ihr schändliches Werk verrichten können, werden sie von einem himmlischen Duo mit Raketen kaltgestellt.



Qual der Wahl im Startmenü: Training, Instanteinsatz, Individualmission oder Kampagne?



Bis zu fünf Apachen dürfen als Mitkämpfer verpflichtet werden und nehmen dann per Tastendruck Befehle entgegen

Die Einsätze

Zwei Szenarien stehen zur Verfügung: Entweder man macht im hügeligen Kolumbien Jagd auf bestens bewaffnete Drogenbarone, oder man befreit Litauen von marodierenden Streitkräften. Zuvor darf die Handhabung der Instrumente in sechs Trainingsmissionen mit deutscher Sprachausgabe gepaukt werden – die Übungen sind in der Wüste von Utah angesiedelt.
Für Instant-Krieger steht zwar nur ein Einsatz bereit, doch warten dessen sechs Waypoints mit zunehmend mehr und stärkeren Gegnern auf. Alternativ bieten sich individuell gestrickte Luftkämpfe an. Dabei legt der Spieler fest, ob es in Kolumbien

Das reale Vorbild

...mit der Typenbezeichnung **AH-64 Apache** schickte Boeing erstmals 1984 auf Kriegspfad. Vom meistversofteten Helikopter der Welt gibt es noch rund 800 aktive Exemplare, die standardmäßig mit einer 30mm-Bordkanone ausgerüstet sind. Zusätzlich können zwei AIM-92 Stinger, 16 AGM-114 Hellfire-Raketen oder zwei Behälter mit ungelenkten 2.27"-FFAR-Böllern montiert werden. Die jüngsten Luftindianer der Serie D (Spitzname: „Longbow") verfügen zudem noch über ein über dem Rotor angebrachtes Radarauge, das einen gefahrlosen Blick über Hügelketten erlaubt.

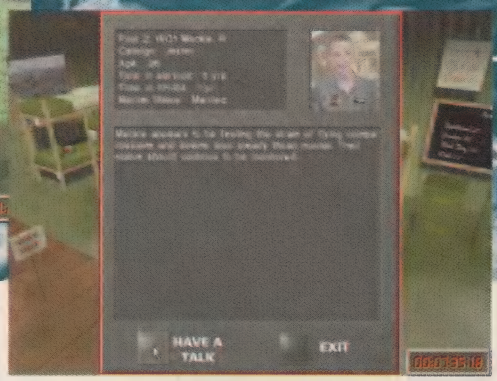


Der aktuelle AH-64 Apache D ist mit einem Radarauge über dem Rotor ausgerüstet

oder Litauen zur Sache geht, welches von acht möglichen Missionszielen (Rettungseinsatz, Überfall usw.) er bei welchem Wetter und zu welcher Tages- bzw. Nachtzeit verfolgen möchte. Weiterhin stehen hierfür drei Schwierigkeitsgrade sowie Geschwaderstärken von zwei, vier oder sechs Einheiten zur Wahl. Und einen Missionseditor mit allem Drum und Dran (wo steht der Feind, wie ist das Gelände beschaffen) gibt es obendrein. Die ultimative Herausforderung stellt aber eine zweiteilige Kampagne aus 30 aufeinanderfolgenden Einsätzen dar, die natürlich in beide Krisengebiete führt.



Freiwillige vor: Im teilweise animierten Camp dürfen wirtschaftlich orientierte Militärs ihr (Menschen-)Material selbst verwalten



Moralische Multiple-Choice-Unterstützung für gefrustete Piloten

Das Management

Ungewöhnlich für eine Flugsimulation: Optional darf während der Kampagne auch die gesamte Militaria verwaltet werden. Dieser Part handelt in einem grafisch animierten Camp, wo man die neuesten Nachrichten einsieht, alle sechs AH-64-Helikopter bewaffnet und repariert sowie Ersatzteile und Munition ordert – selbstredend im Rahmen von Verfügbarkeit und (durch Erfolge aufgestockte) Finanzreserven. Wer hier etwa vergißt, Transporte mit Begleitschutz zu versehen, verliert u.U. Ladungen und Männer.
Darüber hinaus bedarf auch die Truppe der Betreuung durch den Offizier vor dem Monitor. Die sechs Teams aus jeweils einem Piloten und Bordschützen zeigen nämlich schon nach wenigen Einsätzen Nerven und wollen in motivierenden Multiple-choice-Gesprächen wieder moralisch aufgerichtet werden. Und wenn weder Lob noch Anpfiff fruchten, versucht man es eben mit einer kleinen Party, einem kurzen Fronturlaub oder Neurekrutierungen. Ebenfalls wichtig ist es, seine Mannen auszulasten: Mit schöner Regelmäßigkeit sollte jeder Untergebene mal feindliche LKWs und Panzer anvisieren, hier und da einen Bunker oder eine Drogenküche ausheben.



Die meisten Einsätze der Kampagne werden von kleinen Rendersequenzen eingeleitet, hier der Abschuß eines Transporthelikopters



Während des Fluges darf man im schwenkbaren Cockpit jederzeit die Plätze mit Pilot und Bordschütze tauschen, zwecks besserer Übersicht kann aber auch auf ein HUD pur umgeschaltet werden



Zeit für einen Täuschkörper: Die hitzesuchende Rakete fliegt genau auf unseren Helikopter zu

Im Kampfgebiet

Das Team im Titel sagt es schon: Hier geht man nie allein, sondern immer mit bis zu fünf Begleitmaschinen in die Luft. Die Wingmänner gehorchen brav den Tastaturkürzeln

Ganz persönlich

Kaum habe ich abgehoben, schon beuteln Windböen meine Maschine. Hinter den feindlichen Linien treffe ich auf SAM-Stellungen, die nur schwer auszuschalten sind. Das endgültige Aus kommt dann in Form einer FLAK, die mein Bordschütze glatt übersehen hat. So sieht hier das Fliegerleben aus, und mir gefällt's: An Optionen herrscht kein Mangel, an Abwechslung auch nicht. Und weil meine 3Dfx-Karte recht ordentliche Optik aus der CPU kitzelt, bin ich auch über eventuelle Neustarts nicht sauer. Was will man mehr?



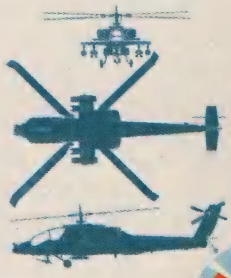
Jack

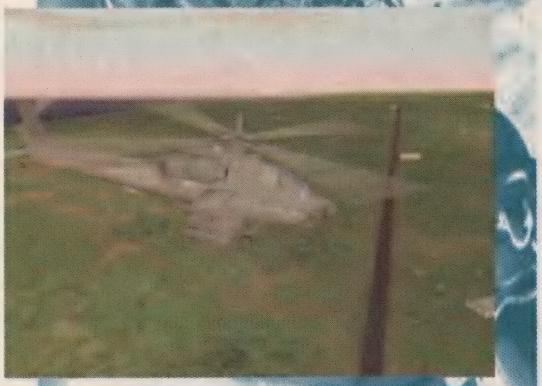
des Spielers. Viel Zeit zur Befehlsvergabe bleibt allerdings nicht, denn an Gegnern mangelt es weder zu Lande noch am Himmel. Wer trotz des gelungenen Steuermixes aus Keyboard und Joystick (Force Feedback-Modelle versprechen aufrüttelnde Erlebnisse beim Schießen) auf Probleme stößt, regelt eben im Optionsmenü den Realismus herunter und paßt die Treffsicherheit der Feinde seiner eigenen an.
Bei der Gelegenheit drehen die Piloten langsamerer Rechner auch gleich an der Grafikschraube (Auflösungen von 512 x 384 bis 800 x 600 Pixel sind möglich), um flüssige Ausflüge zu gewährleisten. Freilich genügt grundsätzlich ein P166 mit 3D-Beschleuniger für das volle Programm: Schön texturierte und animierte Polygon-Einheiten schweben bzw. rollen durch Nacht und Nebel, Rotorblätter wirbeln Staub auf, Leuchtraketen und Phosphorgeschosse erhellen den Himmel. Ja, sogar die langsam vorüberziehenden Wolken werfen Schatten auf den per Gouraud-Shading geglätteten SVGA-Boden. Nur bei sehr vielen Gebäuden wünscht man sich einen schnelleren Rechner. Auch an Sichtwinkeln wurde nicht gespart, denn neben zwei drehbaren Cockpitansichten gibt es noch zahlreiche schwenk- und zoombare Außenperspektiven wie Freund/Feind-, Begleit- oder Raketenkamera.





Multiplayer an die Front: Im Netzwerk oder Internet können bis zu sechs Piloten mit- oder gegeneinander antreten







Der Grafikvergleich: Mit 3D-Beschleuniger (oben) gibt es schon auf einem P166 geglättete Landschaften und überwiegend flüssigen Spielverlauf; ohne (unten) wird's grobpixelig und häßlich

Abschlußbesprechung

Unter dem Strich ist Team Apache eine in jeder Hinsicht ausgereifte Flugsimulation mit einem Wirtschaftspart als Sahnehäubchen. Und daß es (abgesehen von einer 3D-Karte) keine High-end-Hardware braucht, um hier atmosphärisch dichte Militärluft schnuppern zu können, ist uns noch ein Sonderlob wert. (rf)

Siehe auch Begleit-CD

Team Apache
(Mindscape)

Ausgereifter Kampfflugi für Helikopterpiloten mit Teamgeist; kleine Wirtschaftssimulation inklusive

GRAFIK	*79%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*84%*



82%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 250 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (512 x 384 bis 800 x 600 Pixel), Direct3D und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Maus (nur Menüs), Tastatur, Joystick (Force Feedback), Pedalerie
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 im Internet oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.mindscape.com

Pro & Kontra

- variantenreiches Missionsdesign
- optional Personal- und Logistikmanagement
- gute Steuerung
- 11 Grafikperspektiven
- moderate Hardwareanforderungen
- Missionseditor

- ohne 3D-Beschleuniger unansehnlich
- kein interaktives Cockpit
- ohne Flightstick überladene Tastatur


INTERCEPTOR
X·COM
STARTEN SIE IN EINE NEUE STRATEGISCHE DIMENSION
PC Joker
86%
Power Play
85%
SuperGames
Hit
Super Games
88%
Spiel des Monats
MICROPROSE
www.microprose.com
X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Elemente obliegen dem MicroProse Copyright

CONFLICT: FREESPACE



Monatelang geisterte diese Actionsimulation als Nachfolger zum modernen 3D-Klassiker „Descent" durch die Presse, doch dann kam alles anders: Freespace ist nicht von Parallax, sondern vom Firmenableger Volition – und statt enger Stollen warten die Weiten des Alls auf Raumpiloten.

Die Descent-Saga

Im Jahre 1995 schuf Parallax mit **Descent** einen neuen Kult: Der



Kampf gegen marodierende Bergbaudroiden in finsteren Höhlen galt lange Zeit als letzter Schrei unter 3D-Piloten – obwohl die Steuerung selbst im 96er-Nachfolger **Descent 2** noch alles andere



als unkompliziert war. Bis Ende dieses Jahres will die Parallax-Tochter Outrage Entertainment **Descent 3** mit verbesserter Grafik-



engine, neuen Waffen, Gegnern und Geschichten veröffentlichen, während das ursprünglich als Nachfolger gehandelte Freespace wohl bei der Firmenschwester Volition in Serie geht. Mehr Infos unter: **http://www.outrage.com**

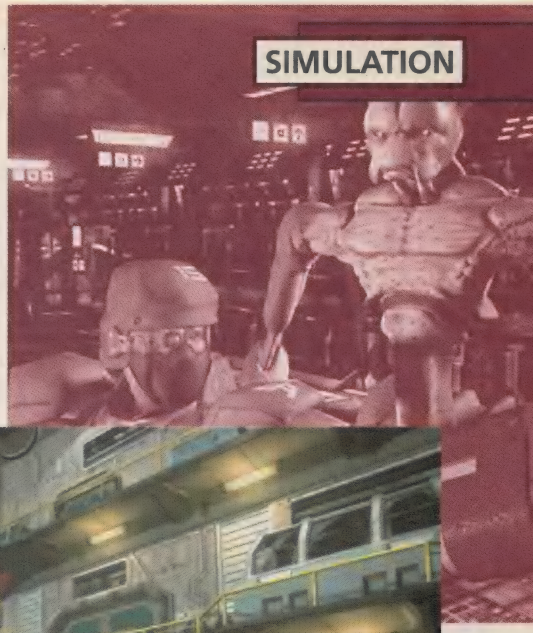
Der große Krieg

Unter Führung der „Galactic Terran Alliance", kurz GTA, kolonisiert die Menschheit das All. Dabei stößt man auf die Schlachtschiffe der Vasudans, was einen immerhin 14 Jahre währenden Krieg nach sich zieht. Doch dann taucht eine weitere außerirdische Rasse auf: Die Übermacht der Shivans (so benannt nach Shiva, dem indischen Gott der Zerstörung) zwingt Menschen und Aliens zu einer brüchigen Allianz. Brüchig schon deshalb, weil einige Vasudans in den neuen Eroberern uralte Propheten zu erkennen glauben. Genug Zündstoff also für viele politische Verwicklungen und noch mehr Raumkämpfe.





Im rasanten Renderintro wird eine terranische Jägerstaffel von außerirdischen Angreifern aufgerieben



Willkommen an Bord!

Nach dem Namenseintrag und der Wahl einer von fünf Schwierigkeitsstufen treten Sie umgehend Ihren Dienst im animierten Hangar des Raumkreuzers „Galatea" an. Erste Meldestelle sollte hier das umfangreiche Optionsmenü sein, wo Einstellungen für Grafikdetails, Menge des herumschwirrenden Weltraummülls, animierte Zielerfassung usw. einen flüssigen Spielverlauf auf Rechnern verschiedensten Kalibers garantieren. Auch die Lautstärke von Begleitmusik, Sprachausgabe und Effekten darf vom Spieler individuell geregelt werden; ebenso die Tastaturbelegung.



Hinter den Hangartoren des Raumträgers „Galatea" verbergen sich das Optionsmenü, der Besprechungsraum, die Kampagnenwahl und ein Infocenter

Vor- und Nachteile aller Raumjäger

Standardjäger der GTA ist der **GTF Apollo**. Das relativ träge und langsame Schiff ist solide verarbeitet und empfiehlt sich wegen der guten Schilde als Einsteigervehikel.

Die **GTF Ulysses** ist schneller und wendiger, kann aber keinerlei Bomben und nur wenige Raketen mitführen.

Die Schilde der **GTF Hercules** sind zwar ebenso stark wie ihre Bewaffnung, allerdings muß die Kampfkraft mit mangelndem Tempo und sehr träger Manövrierfähigkeit erkauft werden.

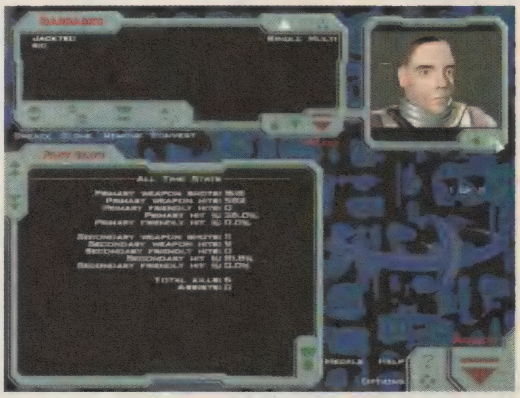
Der Bomber **GTF Valkyrie** ist nur schwach gepanzert, stellt jedoch das schnellste Modell der terranischen Flotte dar.

Der leichte Jäger **GTF Athena** kann Bomben und Raketen aufnehmen, doch seine extrem schwache Panzerung macht Dogfights zu Himmelfahrtskommandos.

Die **GTB Medusa** ist der terranische Standardbomber: langsam, aber ungemein wendig, trägt er ein beachtliches Waffenpotential ins Kampfgebiet.

Als größter Bomber kann nur die **GTB Ursa** die mächtige Harbinger-Bombe aufnehmen; ohne starke Eskorte ist das Schiff direkten Attacken allerdings nahezu schutzlos ausgeliefert.





Das abrufbare Logfile führt penibel Buch über alle Abschüsse des Spielers



Knapp, aber informativ: Textbriefings mit wenigen 2D-Animationen erläutern die 60 Aufträge der drei verfügbaren Kampagnen



In fünf optionalen Trainingsmissionen lernen Sie den Umgang mit Raketen, Bordwaffen und Steuerung

„Vor dem Einsatz

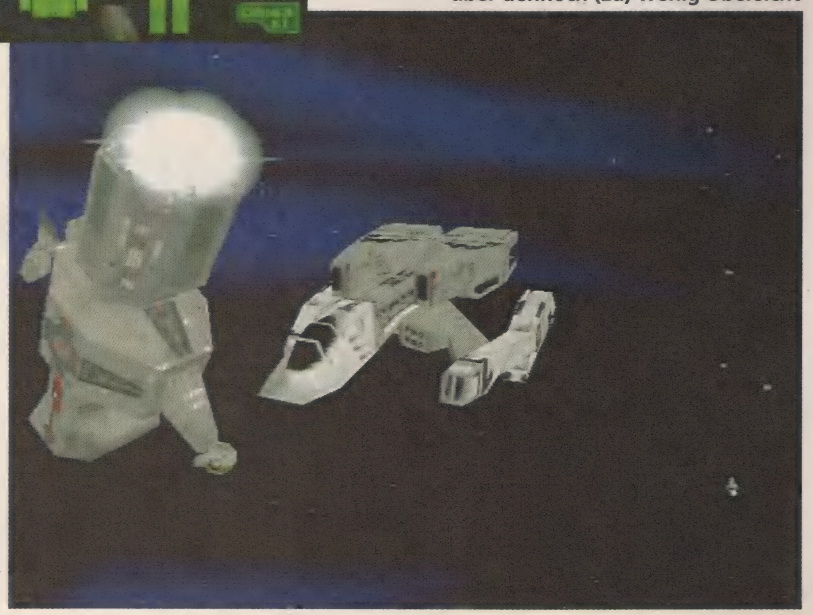
...wartet das obligatorische Briefing. Der Anflug auf Primär- und Sekundärziele wird dabei anhand von Texten und animierten 2D-Karten erklärt – das mag nicht sonderlich spektakulär aussehen, erfüllt aber seinen Zweck. Die ersten fünf Missionen dienen dabei nur dem Training und ermöglichen die Einarbeitung in den Umgang mit Steuerung, Waffensystemen sowie Bordinstrumenten nebst HUD.
Richtig zur Sache geht es dann in 60 abwechslungsreichen Aufträgen, die sich auf drei anwählbare Story-Kampagnen verteilen. Mal soll man gegnerische Frachter zerlasern, mal durch ein Asteroidenfeld manövrieren oder feindliche Raumjäger zurückwerfen. Die eigene Maschine darf für jede Mission aus sieben Modellen gewählt und mit bis zu 16 Waffen bestückt werden – gleiches gilt für die maximal drei Flügelmänner.



Auch ohne 3D-Karte können sich die texturierten Polygon-Fighter sehen lassen, mehr Effekte gibt es mit...

Futuristische Technik

Seine wahren Stärken offenbart das Programm erst im Weltraum, wo weder an Stereobeschallung noch an Polygongrafik gespart wurde: Vor dem Hintergrund des blau schimmernden Alls umschwirren flinke Raumjäger schick texturierte Riesenfrachter, Laserstrahlen durchzucken die Finsternis, Raketen verfolgen ihre Ziele. In den Schlachten ist gepflegte Hektik angesagt, denn Steuerung, Zielansprache und die Kommunikation mit den Flügelmännern erfordern die volle Konzentration des Spielers. Daneben sollte er am besten auch einen Joystick mitbringen, um nicht allein auf die überladene Tastatur angewiesen zu sein.



Die (einzige) Außenansicht läßt sich drehen und zoomen, bietet aber dennoch (zu) wenig Übersicht

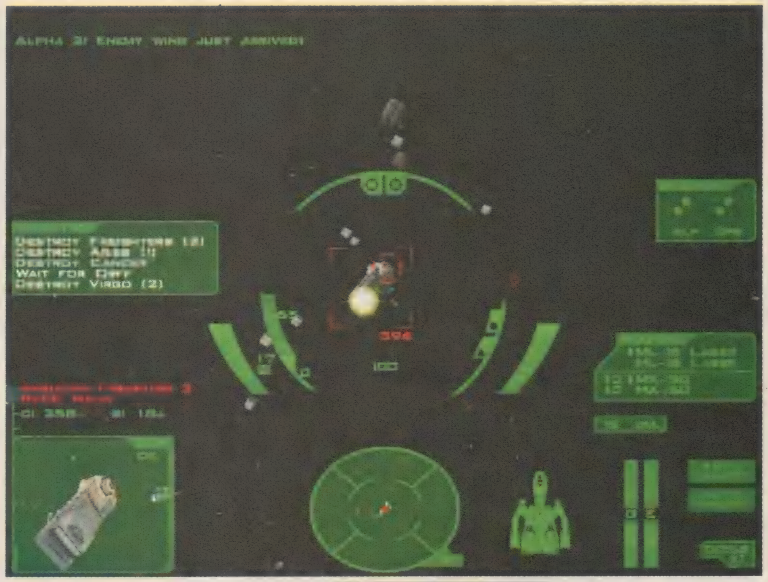
Pro & Kontra

- 3 Story-Kampagnen mit über 60 Missionen
- 7 Raumjäger zur Wahl
- 16 individuell bestückbare Waffensysteme, 3 Wingmen
- schöne Grafik auch ohne 3D-Beschleuniger
- eingebauter Missionseditor

- überladene Tastatur
- spartanisch präsentierte Briefings

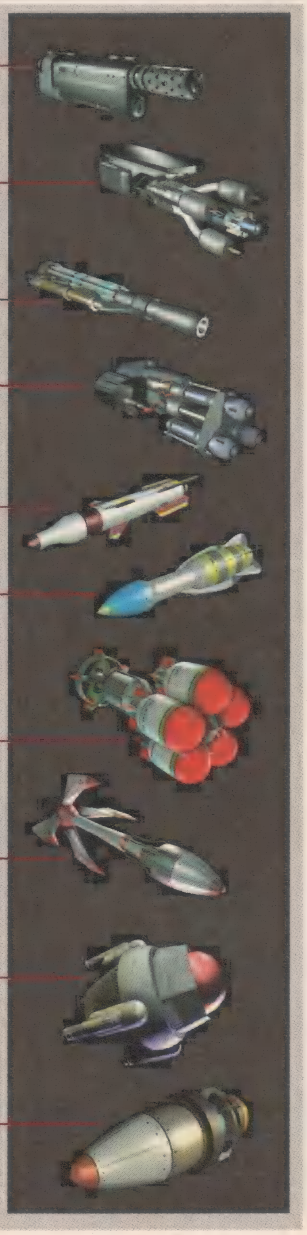
Der Abschlußbericht

Sie haben es gewiß bemerkt: Hier wurde mehr an „Wing Commander" Maß genommen denn am eher simpel konstruierten 3D-Kultshooter „Descent". Im Vergleich zu Origins mehrteiligem Katzenkrieg sind die hiesigen Missionen aber ausgewogener und abwechslungsreicher. Auch das Niveau der Grafik kann locker mithalten und überzeugt selbst ohne 3D-Karte. Kurzum, wer komplex simulierte Raumschlachten ebenso zu schätzen weiß wie eine motivierende Rahmenhandlung, der kämpft bei Freespace an der richtigen Front. (rf)



Komplexe Steuerung: Per Tastendruck läßt sich die Energie stufenlos auf Antrieb, Schilde und Waffen verteilen, zum Manövrieren empfiehlt sich statt der Maus ein guter Joystick

Welche Waffe darf es sein?



Die **GTW ML-16** ist die Standardwaffe der Raumjäger: Dieser Argon-Laser durchdringt bei Dauerbeschuß noch die härtesten Schiffsrümpfe.

Die **GTW 4l-Disrupter Kanone** dient weniger dem Angriff, sondern legt schnell alle wichtigen Systeme des Gegners durch Überbelastung lahm.

Die **GTW-15 Avenger** verschießt Projektile vom Kaliber 45mm, die jedes Material durchschlagen.

Mit der **GTW-32 Flail** läßt sich das Feindfeuer von ungeschützten Objekten wie Frachtern oder Containern auf das eigene Schiff ziehen.

Ähnlich wie Silvesterkracher jagen die **GTM-2 Fury** ungezielt dem Gegner entgegen, um erst beim Aufprall zu explodieren.

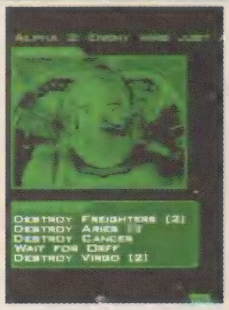
Ausgestattet mit Hitze- und Radarsuchern folgt die **GTM-4 Hornet** ihrem Ziel automatisch, richtet aber nur gebündelt Schaden an.

Die fünf „Bomblets" der **GTM-1 Synatic** werden 100 Meter vor dem Ziel abgesprengt, um flächendeckenden Schaden anzurichten.

Als einzige Rakete besitzt die zielsuchende **GMT-34 Stiletto** einen Schutzschild, ist jedoch nur eingeschränkt manövrierfähig.

Der Sprengkopf der **GTM-3 Tsunami** besteht aus instabiler Antimaterie, was den Einsatz der Rakete riskant macht.

Die ultimative Waffe im Freespace-Universum ist die **GTM-N1 Harbinger**: Wegen der immensen Zerstörungskraft dieser Fusionsbombe mit drei atomaren Sprengköpfen ist ihr Einsatz in der Nähe aller GTA-Stützpunkte strengstens untersagt!



Wing Commander läßt grüßen: Der Funkverkehr zwischen den Jägern wird im Mini-Fenster eingeblendet





Conflict: Freespace
The Great War
(Volition/Interplay)

Grafisch wie spielerisch überzeugende SF-Actionsimulation

GRAFIK	*86%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*88%*



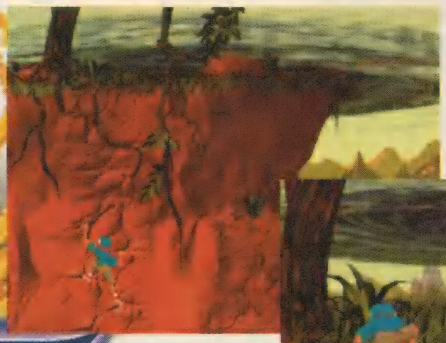
86%

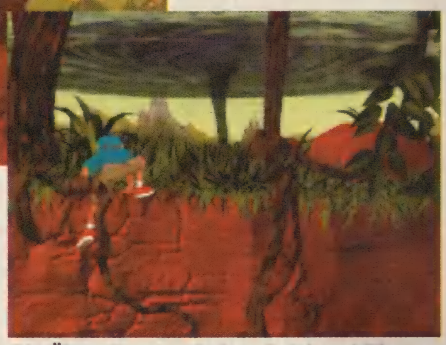
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P166 ohne bzw. einem P133 mit 3D-Beschleuniger und Win 95
SPEICHER:	ab 32 MB RAM und 242 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
SOUND:	alle von Win 95 unterstützten Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 16 im IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.volition-inc.com









Die Übergänge zwischen Spiel und Film sind fließend

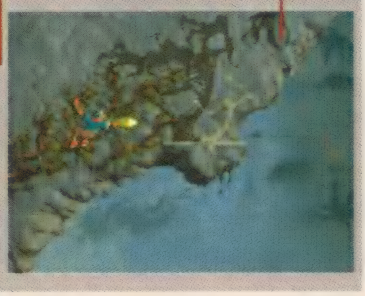
Ziemlich genau drei Jahre und einen Monat ließen uns die Amazing Studios auf dieses Actionabenteuer warten. Jetzt hält die fürs letzte Heft versprochene Dunkelheit endlich und endgültig am PC Einzug – und sorgt trotz veralteter Grafik für erhellende Erlebnisse!











Ein vielseitiger Held

Nachdem Andy seine **Plasmakanone** verloren hat, umgeht er Gegner zunächst mit Doppelsprüngen. Auf seinem ersten **Tauchgang** berührt er jedoch einen Meteoriten, der ihm fortan die Gabe verleiht, Monster mit einem **Feuerball** auszuschalten. Die Kraft läßt sich auch dazu nutzen, das Wachstum von Samenkapseln zu beschleunigen (und somit **Trittleitern** zu erzeugen) oder größere Feinde vorübergehend außer Gefecht zu setzen. Diese Fähigkeit ist zudem bei den zahlreichen **Klettertouren** häufig gefragt.

Wieder einmal hängt der Haussegen einer ganzen Fantasywelt schief: Ein Finsterling im wahrsten Sinne des Wortes überzieht mit Hilfe seines schleimigen Assistenten das Land mit Dunkelheit. Daß die beiden aus einem nicht näher definierten Grund zur Verwirklichung ihrer dunklen Pläne auch noch den kleinen Andy von der Erde entführen müssen, wird ihr Verhängnis: Aufgrund einer Verwechslung landet der Köter des Knaben im Sack, und die Schurken haben fortan dessen Herrchen an der Hacke.
Um auf bzw. wieder an den Hund zu kommen, sind acht screenweise umschaltende 2D-Szenarien zu bereisen. Wie im ähnlich gestrickten „Abe's Oddysee" existieren alle paar Bilder unsichtbare Rücksetzpunkte, die mitsamt den erkämpften Zwischensequenzen automatisch gespeichert werden. Im Vergleich zum ebenfalls mit unendlich vielen Bildschirmleben gesegneten Oddworld-Helden verfügt Andy allerdings über weniger Fähigkeiten, was vom Spieler mehr Flexibilität und Kombinationsvermögen verlangt: Genau wie in früheren Spielen von Chefdesigner Eric Chahi („Another World", „Flashback"),



Schüsse lassen sich in alle Richtungen abfeuern



Die Todesarten sind ebenso zahlreich wie makaber



Kniffelig: Von manchen Objekten läßt sich (nur) der Schatten bewegen



Ob eine Rotgrünbrille der Box beiliegt, steht noch nicht fest: Nach den Credits folgt noch ein 3D-Abspann

Das Spiel der 1000 Tode

erfordert die eingängige Tastatur- oder besser Pad-Steuerung Buttons fürs (schnelle) Laufen, Springen und Schießen. Es wird auch wieder einmal getaucht und geklettert, lediglich der Salto für höhere Luftsprünge ist wirklich neu.

Interessant wird Heart of Darkness durch die vielen Knobeleien. Oft vergehen da einige Minuten, bis man den theoretischen Ausweg aus einer Zwickmühle findet (wer zu lange braucht, erhält eher banale Tips) – die Praxis ist dann vergleichsweise ein Kinderspiel. Ein Spiel für Kinder ist dies aber wegen des insgesamt recht anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades dennoch nicht – bereits auf der niedrigsten Stufe werden schnelle Reflexe und punktgenaue Sprünge vorausgesetzt. Zudem wirken die unzähligen Todesanimationen (Andy wird von Piranhas gefressen, ihm wird das Rückgrat gebrochen, er wird von Schlingpflanzen erdrosselt...) trotz des entschärfenden Cartoon-Charakters doch zu makaber, um sie ganz kleinen Abenteurern zuzumuten.

Die Präsentation ist überhaupt sehr gelungen, wenn auch alles andere als zeitgemäß: Aufgrund der ewigen Entwicklungszeit muß generell VGA genügen. Bei den 22 traumhaften Videosequenzen stört das naturgemäß nicht, im Spiel jedoch gelingt es nicht immer, die niedrigere Auflösung hinter geschickten Farbpaletten und lebensechten Animationen zu verbergen. Ausschließlich Gutes gibt es dagegen von der Akustik zu berichten. Unter Mitwirkung des Londoner Sinfonieorchesters entstand ein absolut filmreifer Soundtrack für die Zwischensequenzen, der während der Aktionen einer atmosphärischen Geräuschkulisse weicht. Da zudem sämtliche Dialoge deutsch synchronisiert wurden, hat man in der Tat den Eindruck, vor einem Spiel-Film zu sitzen.

Zum guten Schluß sei noch das stets faire und immer wieder überraschende Leveldesign lobend erwähnt. Mal müssen vornehmlich Feinde beseitigt, dann wieder Fallen umgangen, Schalter gefunden oder sogar Gegner aufeinandergehetzt werden. Ein großes Vergnügen also, wenn auch ein zu kurzes: Acht Welten sind eben doch nicht die Welt. (mz)

Ganz persönlich



Markus

Interessant: Ich spiele und ärgere mich über die VGA-Auflösung. Um mich herum steht die gesamte restliche Redaktion und beteuert: „Fällt doch gar nicht auf!" Und tatsächlich – tritt man einen Schritt zurück, macht die Optik einen prima Eindruck. Um so ärgerlicher, daß ich bereits nach vier Stunden den Abspann zu sehen bekam. Weil sich aber die Rätsel auf den schwierigeren Stufen nicht verändern, sondern nur die Schattenarmee größer und gemeiner wird (eigentlich wird man in jedem Schwierigkeitsgrad schon in den ersten Screens von Monsterhorden überflutet), werde ich mir Andys Abenteuer wohl kein zweites Mal zu Gemüte führen. Auch weil die genialen Zwischensequenzen und der coole 3D-Abspann vom ersten Durchgang als Savestände erhalten bleiben.

Heart of Darkness
(Amazing Studios)

Trotz VGA phantastisches, aber viel zu kurzes Actionabenteuer

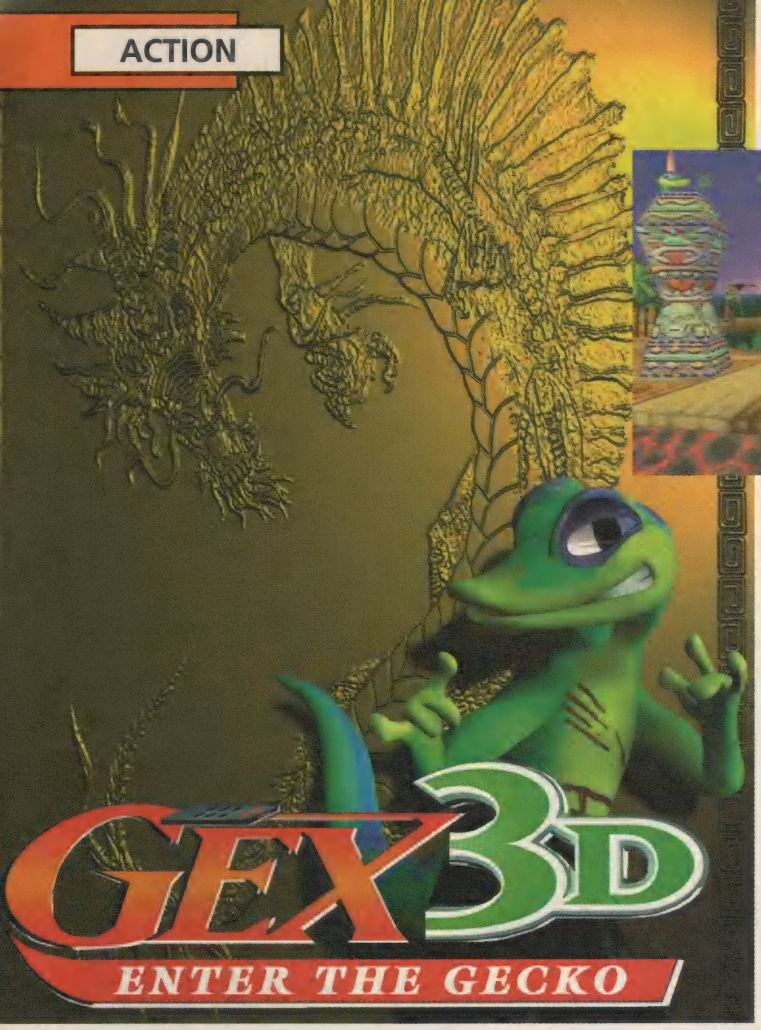
GRAFIK	*73%*
SOUND	*87%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*81%*



78%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/98
SPEICHER:	16 MB RAM, 84 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.heartofdarkness.com



In Bonusrunden macht Gex (teils gegen die Uhr) Jagd auf goldene Fernbedienungen





Ob Krokodil oder Gecko, Plattform-Echsen sind in. Nach dem niedlichen „Croc" hüpft nun also der flinke Gex durch die dritte Bildschirmdimension. Seine Züchter bei Crystal Dynamics haben zwar das Terrarium gewechselt, nicht aber das Konzept: Actionspaß für Spieler jeden Alters.

Zapping durch die Filmgeschichte

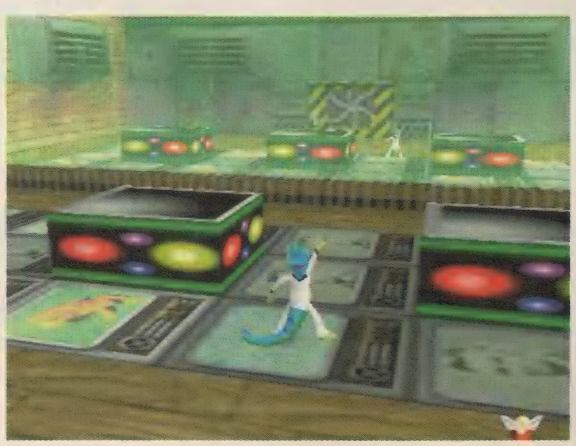
Über die „Media Dimension Map" sowie nach und nach erreichbare TV-Bildschirme gelangt Gex in sieben Szenarien. Wie schon beim zweidimensionalen Vorgänger (im Februar '97 bei Microsoft veröffentlicht) werden berühmte Kinostreifen auf die Schippe genommen: Von Fritz Langs Stummfilmklassiker „Metropolis" bis hin zum „Krieg der Sterne" bleibt keine Filmikone verschont, wenn die fernsehsüchtige Eidechse im wechselnden Outfit (Indy-Hut nebst Jacke, Bond-Smoking, Sturmtruppenpanzer etc.) nach Fernbedienungen fahndet.

Die roten Modelle benötigt man für das Beenden des jeweiligen Levels, an die silbernen kommt nur, wer fleißig Fundstücke einsackt oder die raffinierten Verstecke aufstöbert. Dafür winkt als Belohnung der Zutritt zu den vielen Bonusabschnitten. Dort wird dann gegen die Zeit gesammelt, um an die goldenen Controller und damit weitere Geheimlevels zu gelangen. Solch goldige Teile gibt's auch für das Zertrümmern der Endgegner. Ein beherzter Schwanzschlag gegen herumstehendes Mobiliar fördert dagegen manchmal Rücksetzpunkte, häufiger Power-ups in Form von Fliegen zutage. Die leckeren Geckohäppchen stocken die Energie oder den Vorrat der anfangs fünf Extraleben auf. Bisweilen bieten sie auch für begrenzte Zeit Unverwundbarkeit in Verbindung mit vernichtenden Frost- bzw. Feuerattacken.



Flink wie eine Eidechse

Der hyperaktive Hauptdarsteller gönnt sich fürwahr keine Sekunde Ruhe: Selbst wenn der Spieler keine Anweisungen erteilt, fuchtelt er mit dem Laserschwert, demonstriert die Kranich-Technik à la „Karate Kid" oder vertreibt sich und dem Beobachter sonstwie die Zeit – während er munter lässige Sprüchlein vor sich hinplappert. Um Gex so richtig auf die Sprünge zu helfen, empfiehlt sich ein Joypad (analog oder digital), mit dem das reiche Bewegungsrepertoire am besten abgespult werden kann. Da hätten wir zunächst das Schwanztrampolin, um hochgesteckte Ziele zu erreichen. Der Doppelhopper wird hingegen meist nur für harte Karatekick-Attacken benötigt. In der Regel bezwingt man die Plattformen nämlich mit Standardhüpfern, was weniger versierten Zockern sicher entgegenkommt. Zu kurze Sprünge bügelt Gex aus, indem er sich mit seiner Zunge an den Plattformkanten hochzieht. Außerdem kann der tierische Held sich noch ducken oder mittels der körpereigenen Saugnäpfe an manchen Wänden hochklettern.



Gex Travolta: Durch Sprünge auf die erhöhten Tanzflächen bringt man den Spiegel zum Bersten

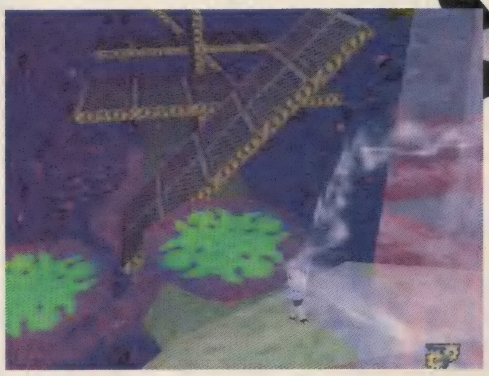
Immer im Bilde

Daß sich die Figur so formidabel dirigieren läßt, liegt aber nicht an der durchdachten Steuerung allein. Neben dem fairen Leveldesign haben auch die drei jederzeit anwählbaren Kameraperspektiven nebst Lara-typischem Umschauen großen Anteil an der frustfreien Spielbarkeit: Während die Auto-Cam der Polygonechse folgt und so stets in deren Blickrichtung zeigt, läßt sich die halbautomatische Variante per Pad beliebig drehen und schwenkt erst hinter Gex zurück, wenn er stehenbleibt. Dabei kann es zwar in hektischen Situationen etwas unübersichtlich werden, aber Profis dürften sowieso der manuellen Kamera den Vorzug geben. Da sich diese ganz nach eigenem Gusto plazieren und zoomen läßt, eignet sie sich auch ganz hervorragend für anspruchsvolle Sprungkombis über bewegliche, teils kippende oder nachgebende Plattformen. Unabhängig von der getroffenen Wahl kommt an bestimmten Stellen eine statische Perspektive zum Einsatz.



Mit dem Lara-typischen Rundumblick sondiert Gex die Lage





Dank des tollen Handlings erweist sich der Weg über diese rotierenden und kippenden Plattformen für unseren Stormtrooper als Kinderspiel

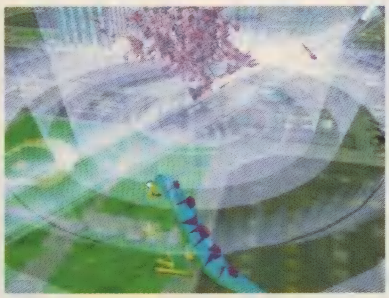


David gegen Goliath: der finale Fight gegen den bereits aus dem Vorgänger bekannten Obermotz Rez

Ein Genuß für Auge und Ohr

...ist die Präsentation an sich. Die hübsche 3Dfx-Optik besticht durch feine Effekte und flüssige Animationen aller auftretenden Charaktere, seien das nun Ninjas, Aliens, Jasons kleiner Bruder oder Godzilla persönlich. Dazu schallen nette Soundeffekte und filmreife Musik aus den Boxen. Anders gesagt: Gex 3D ist eine rundum unterhaltsame Persiflage für verspielte Cineasten und ein Plattformer erster Kajüte. (st)





Bis sich Godzilla mit einer beeindruckenden Explosion verabschiedet, werden etliche Häuser in Schutt und Asche gelegt

Ganz persönlich

Daß Abwechslungsreichtum und Spieldesign hier das Herz jedes Plattform-Fans hüpfen lassen, ist unschwer aus dem Test herauszulesen. Frustbedingte Krokodilstränen à la „Croc" blieben mir erspart, unfaire Stellen lassen sich an den vier Fingern der Geckohand abzählen. Ich konnte die vielen coolen Sprüche und witzigen Filmzitate daher ungetrübt genießen: Zum Bond-Thema läßt das Spiel einen gemixten Martini springen, und der Erzfeind outet sich am Ende gar als Vater à la Darth Vader. In diesem Sinne: Obi Wan has taught you well!



Steffen

Gex 3D
(Crystal Dynamics/Ubi Soft)

Prächtig spielbares und sehr abwechslungsreiches Jump & Run rund um das (Pantoffel-)Kino

GRAFIK	*80%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*86%*
MOTIVATION	*84%*



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 15 bis 225 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karte wird benötigt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.crystald.com

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Wer schon keine offizielle FIA-Lizenz für seine Formel 1-Versoftung ergattern konnte, der wirbt wenigstens mit dem Namen eines altgedienten Piloten auf der Packung. Dabei hätten die Newcomer von Midas eigentlich auch das nicht nötig: Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut.



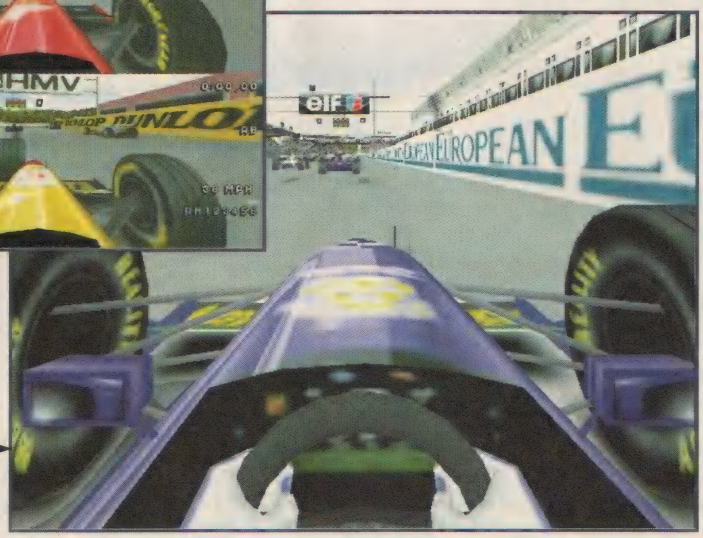
Der schnelle Blick nach hinten ersetzt den fehlenden Rückspiegel

Auf Hochglanz polierte 3D-Optik: Sogar der Fahrzeuglack glänzt in der Sonne!





Doppelter Spielspaß am geteilten Bildschirm



Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert

„Ich habe mein Bestes getan, um dem Handling meinen Stempel aufzudrücken!"



Sauber-Pilot Johnny Herbert, der laut Hersteller zuletzt drei bis vier Tage pro Monat am Gamedesign mitgearbeitet hat

Einen Angriff auf UBIs opulent ausgestattete „F1 Racing Simulation" wagen die Holländer nicht, eher tritt man gegen das actionorientierte „Formel 1 '97" von Psygnosis an: Auf 15 GP-Kursen warten Rennen im schnörkellosen Spielhallen-Stil. Die Wahl zwischen Automatik und Schaltung ist möglich, auch andere Reifen oder Spoilereinstellungen sind erlaubt. In der Praxis haben die zwölf Teams ihre 24 Boliden aber bereits ab Werk ganz prima auf die unterschiedlichen Kurscharakteristika eingestellt.

Verfremdete Sponsorenaufkleber weisen im Training, bei Einzelrennen am beliebigen Kurs oder während der kompletten WM deutlich auf die fehlende FIA-Lizenz hin – immerhin ähneln Designs und Farben der Fahrzeuge stark ihren realen Vorbildern aus den Jahren '97 und '98. Über den integrierten Editor lassen sich dann auch Team- und Pilotennamen der Wirklichkeit angleichen.

Im eigentlichen Rennbetrieb verteidigen die bis zu 23 Computergegner ihre Position recht vehement. Auf Wunsch nimmt das Chassis alle Rempeleien ohne Beschädigungen hin, auch Motorschäden und Boxenstopps mit Reifenwechsel und Betankung sind keine Pflicht, jedoch machbar. Wer auf derlei Optionen lieber verzichtet, kann sich das Leben zusätzlich mit Bremshilfen und eingeblendeter Ideallinie erleichtern. Das mag gerade zu Beginn keine schlechte Idee sein, denn an das nervöse und bei schneller Kurvenfahrt schon mal überraschend ausbrechende Heck der Flitzer muß man sich erst ge-

Webbewerb: 100.000 Dollar zu gewinnen!

Ab Ende September ruft der Hersteller zum **Online-Wettbewerb** auf. Über mehrere Wochen können Besitzer der Vollversion dann via Internet-Patch an Multiplayer-Ausscheidungen gegen je 23 weitere Piloten teilnehmen. Am Ende winken dem Gesamtsieger 50.000 Dollar – noch mal derselbe Betrag wird an die Nächstplazierten ausgeschüttet. Näheres hierzu unter **www.gamesarena.com**



Zu den zwölf Rennperspektiven gesellen sich im Replay spektakuläre TV-Kamerafahrten

Johnny Herbert´s Grand Prix Championship 1998

(Midas/Reality)

Gut fahrbarer Arcade-Racer ohne offizielle FIA-Lizenz

GRAFIK	*80%*
SOUND	*61%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*82%*



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 (P200 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gamesarena.com

wöhnen. Andererseits überzeugt ihr Handling insbesondere in Verbindung mit einem Lenkrad.

Spannenden Positionskämpfen mit den Computergegnern variabler Stärke steht also kaum etwas im Weg, höchstens der fiktive Saisonverlauf wäre zu bemängeln: Die Reihenfolge der Kurse ist willkürlich und straft damit den Titelhinweis auf die laufende Vorstellung im F1-Zirkus Lügen. Alle wichtigen Schauplätze wie Monaco, Spa oder Monza stehen aber im Veranstaltungskalender und wurden bis ins Detail optisch liebevoll umgesetzt. Daß die Designer da ein paar Reifenstapel frei Schnauze plaziert haben, dürfte nur Puristen stören. Eher schon geben die dürftig ausgearbeiteten Aerodynamikteile der Fahrzeuge Anlaß zur Kritik. Doch schön animierte Räder, realistische Bremsspuren, Rauchwolken und sogar Glanzlichter am Lack stimmen Grafikfeinschmecker wieder versöhnlich.

Fazit: Kein perfektes Rennspiel, aber ein beachtliches. Am Ende geht selbst das hier arg schrille Kreischen der Motoren im Jubel über Siege unter. (rl)

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: * * *

688i Hunter Killer	DV	75,90	Cromagnon-Wiege d.. *	DV	72,90	First Contact *	i.V.
Abe's Odyssee	DV	77,90	D-Sat 2.0	DV	37,90	Flight Simulator 98	DV 105,90
Addiciton Pinball	DV	48,90	Daggerfall	DA	75,90	Flying Nightmares 2 *	DA 64,90
Adidas Power Soc. 98 *	DV	75,90	Daikatana *	DV	78,90	Formel 1 '97	DV 76,90
Age of Empire	DV	84,90	Dark Camelot *		63,90	Formula 1 (Eidos) *	DV 77,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	Dark Colony-Krieg d.Pl.	DV	27,90	Forsaken	DV 75,90
- german. Offensive	DV	24,90	Dark Earth	DA	71,90	Frankreich 98 WM	DV 79,90
AR-64D Longbow 2	DV	72,90	Dark Hermetic Order *	DA	72,90	FS - Scenery Europa 1	DA 58,90
Air Warrior 3	DV	73,90	Dark Omen	DV	74,90	FS - Scenery Italy 98 *	DA 57,90
Airline Flights 2	DV	56,90	Dark Reign - Mission	DV	37,90	FS German Airports	DA 49,90
Alien Intelligence *		i.V.	Days of Oblivion	DA	65,90	G-Police	DV 85,90
Anno 1602	DV	71,90	Deadlock Shrine Wars	DV	73,90	Gadget	DV 64,90
- Pirates Isle *	DV	27,90	Deathtrap Dungeon *	DV	78,90	Game, Net & Match	DV 57,90
Anstoss 2	DV	69,90	Deathtrap Dungeon *	EV	84,90	Gex 3D	DV 73,90
- Verlängerung	DV	28,90	Der Industriegig. Goldt	DV	62,90	Golden Goal '98 *	DA 67,90
Armor Command	DA	69,90	Der Planer Gold	DV	43,90	Golf 4.0 *	DA 86,90
Armored Fist 2.0	DV	71,90	Descent Freespace *		79,90	Grand Prix 2-Track Pack	33,00
Army Men *	DA	73,90	Destruction Derby 2	DV	26,90	Grand Prix 500cc *	72,90
Autobahn Raser	DV	53,90	Diablo	DA	52,90	Grand Prix Legends *	? i.V.
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Diablo 2 *	?	i.V.	Grand Theft Auto	DV 61,90
Baldurs Gate *		i.V.	Diablo Hellfire	DA	35,90	Grim Fandango *	DV 85,90
Balls of Steel	DA	69,90	Die by the Sword	DV	79,90	H.E.D.Z. *	DV 73,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Die Siedler 2 Gold	DV	69,90	Halflife *	DV i.V.
Battle Tech: Mechcom. *	DV	72,90	Die Siedler 3 *		i.V.	Halflife *	EV 81,90
Battlespire *		73,90	Die Versuchung	DV	73,90	Hardball 6 *	DA 72,90
Battlezone	DV	73,90	Dominion - Storm over *		79,90	Heart of Darkness *	DV 62,90
Betrayal in Antara	DV	75,90	Doriyan *	DA	71,90	Heavy Gear	DV 48,90
Biing 2 *	DV	67,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV	37,90	Heroes of Might + M. 2	DV 55,90
Billard Nights *	DA	67,90	DSF Fußball 98 *	DV	46,90	Hex Maker	33,90
Birthright	DV	65,90	DSF Fussballman. '98	DV	39,90	Hexen 2 - Mission	36,90
Black Dahlia *	DV	67,90	DSF Off Road	DV	46,90	Hexplore *	DV 71,90
Blade Runner	DV	84,90	Duckman *	DV	59,90	Hugo 3	DV 29,90
Börsenfieber *	DV	73,90	Dune 2000 *	DV	74,90	Hugo 6	DV 61,90
Bundesliga Manager	DV	62,90	Dungeon Keeper Gold	DV	74,90	I-War	DV 74,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	-Deeper Dungeon		33,90	iF 22 V.5	DV 73,90
- Das Kombinat	DV	91,90	Dunkle Manöver	DV	69,90	iF/A-18 E Car.Strike F. *	DV 73,90
C+C 3: Tiberian Sun *		99,90	Earth 2140	DV	37,90	Incoming	DV 85,90
Caesar 3 *		i.V.	- Gold Pack *	DV	41,90	Incubation	DV 39,90
Caesar Gold Edition *	DV	38,90	- Mission 2	DV	24,90	Incubation - Mission	DV 33,90
Carmaged. Max Pack	DV	49,90	Eastern Front (Empire)	DV	75,90	Internat. Football 98 *	67,90
CART Prescision Racing	DV	85,90	Elder Scrolls: Red Guard *		73,90	Interstate 76 Nitro Rid.	DA 44,90
Cast.Honda Superbike *	DV	73,90	Emergency (Topware)	DV	59,90	iPanzer' 44 *	DV 73,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	Extreme Assault	DV	35,90	Jack Nicklaus 5 *	DA 74,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	F-15 (Jane's)	DV	73,90	Jagged Alliance 2 *	i.V.
Clash *	DV	46,90	F-16 Agressor *	DV	73,90	Jazz Jackrabbit 2	DV 58,90
Claw	DV	40,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Jedi Knight	DA 79,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	- Red Sea Operations	DV	33,90	- Mysteries o.t. Sith	DA 37,90
Colin McRae W.Rally *		i.V.	F1 Racing Simulation	DV	71,90	Jet Fighter Fullburn *	39,90
Comanche Gold		i.V.	Falcon 4.0 *	DV	71,90	John Sinclair	DV 72,90
Command + Con. SVGA		87,90	Fallout	DV	72,90	Journeyman Project 3	DV 71,90
Commandos *	DV	79,90	Fallout	US	82,90	JSF Joint Strike Fighter	DV 77,90
Constructor	DV	47,00	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90	Judge Dredd Pinball	DA 31,90
Corp Wars *	DV	63,90	Fighting Force	DV	77,90	Judgement Force *	76,90
Crime Killer *		74,90	Final Fantasy VII *	DV	79,90	KKND 2 - Krossfire *	DV 59,90
Croc	DA	73,90	Final Liberation	DA	49,00	KKND Xtreme	DV 59,90

tOp tiTel

Unreal	ungeschnittene engl. Version!	79,90
Commandos *		79,90
Daikatana *		78,90
Conflict Freespace *		79,90
Hexplore *		71,90
N.I.C.E. 2 *		72,90
Frankreich '98 WM		79,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Sidewinder Gamepad	69,90
Sidewinder Force Feedback pro	249,00
Sidewinder Precision Pro	125,00
Saitek PC-Dash	124,00
Diamond Viper 4 MB	179,00
Diamond Monster 3D -bulk	219,00
-12MB+Frankreich 98+Formelt 97	639,00
Creative Labs 3D Blaster 12MB	569,00
Orchid Righteous II 12 MB	659,00
Miro Highscore 2	629,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB	539,00
CD - Rohlinge ab	2,70

LoW BudGet

AH-64D Longbow	29,90	Mount Target 2	19,90
Alle Europa	37,90	Need for Speed 2 spec.	32,90
Baphomets Fluch	21,90	NHL 97	29,90
Battle Isle 3	26,90	Privateer 2	29,90
Civilization 2	39,90	Police Quest SWAT	29,90
Dark Reign	35,90	Schnäppchen!	35,90
Descent 2	27,00	Sub Culture	33,90
Diarworld 2	35,90	Super EF 2000	27,90
Flug!	35,90	Syndikate Wars	29,90
Hexen 2	29,90	Titanic	35,90
Interstate 76	35,90	Warcraft 2	27,90
Larry 7	38,90	Wings United	25,00
Movies of Orion 2	25,00	Wing Commander 4	37,90

PSX: N 64:

Frankreich 98	82,90	Frankreich 98	119,90
Gran Turismo	84,90	Rampage World Tour	125,90
BOOT CHIP	18,90	Yoshi's Story	87,90

* * * CD Rom Spiele: * * *

Lands of Lore 2	DV	73,90	Pro Pinball-Flipper Man.	DV	53,90	- Core Offensive	DV 37,90
Larry 1-6	DA	49,90	Prost Grand Prix '98	DV	62,90	Turok	EV 85,90
Larry's Casino *	DV	48,90	Quad Damage	DV	24,90	Twisted Metal 2 *	i.V.
Leben im Universum	DV	65,90	Queen: The Eye	DV	73,90	Ubik	DV 72,90
Liberation Day	DV	73,90	Quest for Glory 5 *	DV	69,90	Ultima 9 "	i.V.
Links Kurs Kollektion 4	DV	57,90	Rally Generation *	DV	73,90	Ultima Collection	EV 73,90
Links LS '98	DA	77,90	Railroad Tycoon II		i.V.	Ultima Online	92,90
Lode Runner 2 *		72,90	Rebellion *	DV	72,90	Unreal *	DV 77,90
Lords of Magic	DV	66,90	Recoil *		73,90	Unreal *	EV 79,90
Lords Royal Edition	DV	68,90	Red Baron 2	DV	65,90	Uprising	DV 71,90
Lucky Luke	DV	32,90	Red Line Racer	DA	73,90	Urbin Assault	i.V.
Lula Inside		29,90	Rent a Hero *	DA	72,90	V-Rally *	DV 81,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	Requiem *	DA	73,90	Vangers *	DA 73,90
Malkari *	DA	73,90	Resident Evil	DV	72,90	Virtua Fighter 2	DA 72,90
Mana: Weg d.schw. M. *		73,90	Riana Rouge	EV	79,90	VIVA Football *	73,90
Manhatten *	DV	71,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90	WarCraft Adv.	i.V.
MAX 2 *	DV	79,90	Riverworld *	DV	77,90	Wartorn *	i.V.
Mayday *	DA	44,90	RoboRumble *	DV	66,90	Wet - The Sexy Empire	DV 76,90
MDK	DV	32,00	San Fransisco Rush *	DV	74,90	Windows '98-Update *	DV 189,00
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.	Secret of Vulcan Fury *		i.V.	Wing Com. Prophecy	DV 72,90
Men in Black	DV	49,90	Sens. Soccer W. Cup 98	DV	78,90	Witcher *	DV 55,90
Metro Police		i.V.	Sentinel Returns *		81,90	Wizardry 8 *	i.V.
MIA - Missing i. Action *	DA	69,90	Shadow of the Empire	DA	72,90	World Leag. Soc. 98 *	DV 71,90
Micro Machines V3	DA	68,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90	Worldmanager 98 *	73,90
Might + Magic 6	DV	71,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV	72,90	Worms 2	DV 71,90
Might + Magic 6	EV	83,90	Sim City 3000 *	DV	82,90	X-Car *	DA 73,90
- 6 Special Ed. *	EV	93,90	Sin *	DA	75,90	X-Com Bundle	DV 65,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Sing mit dem Meister	DV	26,90	X-Com Interceptor *	DV 65,90
Monopoly WM-Edition	DV	72,90	Soldiers at War *	DV	66,90	X-Files: The Game *	EV 76,90
Monster Truck Madn.2	DV	88,90	Spearhead *	DV	73,90	X-Files: Unrest. Access	DA 45,90
MotorHead	DA	73,90	Spec Ops: Ranger Ass. *	DV	69,90	X-Fire *	DV 74,90
Myst - lim. Edition	DV	55,90	Star Trek Pinball	DA	48,90	X-Wing vs. Tief. Mission	DV 39,90
Mystery Islands *	DV	61,90	Star Trek: Fleet Acad.	DV	75,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
Myth-Kreuzzug i. Ung.	DV	79,90	- Mission		34,90	Xenocrazy	DV 73,90
NBA '98	DV	72,90	Star Trek: Generations	DV	39,90	You don't Know Jack	DV 60,90
Newman Haas Racing *	DV	75,90	Star Wars: Force Com. *		i.V.	Zork: Der Großinquis.	DV 49,90
NHL '98	DV	72,90	Starcraft	DV	81,90	SAMMLUNGEN	
NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	Starcraft - Game On! *		29,90	3 Mega Games SF	DV 68,90
NHL Powerplay 98 *		73,90	Starship Titanic	DA	68,90	Bundesliga Champ.Pack	DV 53,90
Nice 2 *	DV	72,90	Steel Legions *		69,90	Best o.Microprose Strat.	DV 66,90
Nightmare Creatures	EV	75,90	Street Fighter Alpha *		61,90	Best of Voodoo Comp.	DV 53,90
Organic Art		i.V.	Streetfighter: Movie *	DA	67,90	Gold Games 2	DV 39,90
Outlaws	DV	72,50	Streets of Sim City	DV	73,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV 52,90
Outwars	DV	85,90	Team Apache *	DV	66,90	Role Play Game Comp.	DA 58,90
Pandemonium 2	DV	73,90	Tennis Arena *	DV	65,90	Hits für Kids	
Panzer Commander *	DV	66,90	Tex Murphy Overseer *		46,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV 52,90
Panzer General 3D	DV	67,90	Tides of War *		72,90	ADDY Lernsoftware	DV 67,90
Pax Imperia: Sternenk.	DV	71,90	Tie Fighter	DV	34,90	Arielle- Int.Abenteuer	DV 65,90
Perry Rhodan-Operat..	DV	65,00	Titanic-unglaubl.Gehei.	DV	38,90	Asterix & Obelix	DV 32,90
Pharao, das Grab des ..	DV	72,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90	Barbie Filmstudio	DV 52,90
POD Level: Back to Hell	DV	22,90	Tomb Raider 2	DV	78,90	Blinky Bill 2	DV 27,90
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	Tomb Raider Dir. Cut	DA	42,90	Janosch Tiger & Bär	DV 35,90
Populous-3rd Coming *	DV	75,90	Tonic Trouble *	DA	73,90	Löwenzahn	DV 34,90
Prey *		i.V.	TopWare Designer 6.0	DV	39,90	Löwenzahn 2	DV 41,90
Print Artist 4.0	DV	36,90	Total Annihilation	DV	75,90	Rayman-Lernsoftware	DV 39,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

* Vorbestellungen erwünscht

AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: 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.

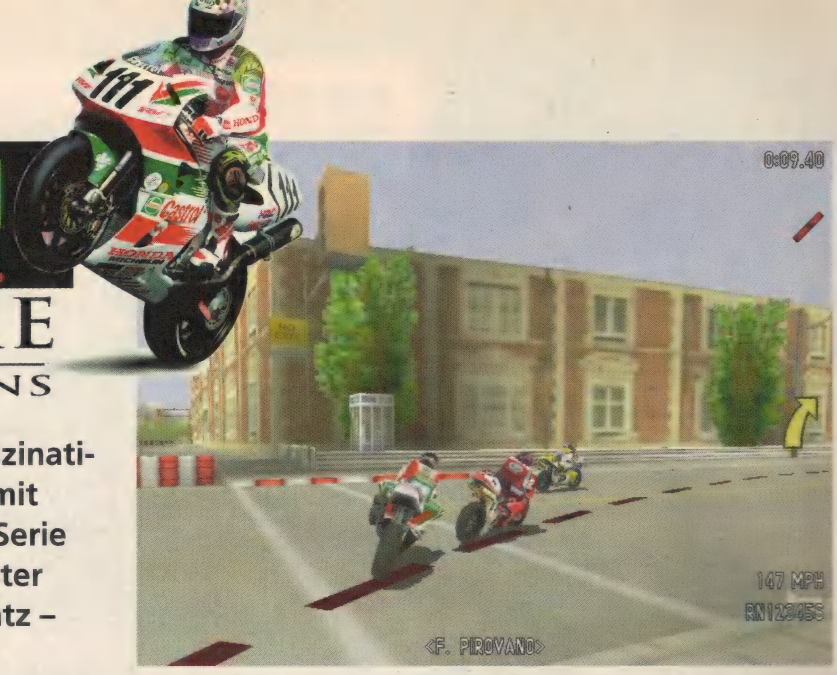
Service seit 1989

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

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 5.- Zbgeb.)	9,90
ab DM 250.- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

Produktinfo 085

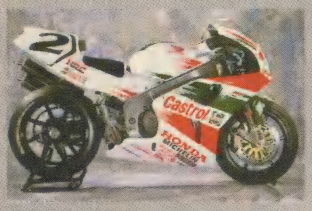
Castrol HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS



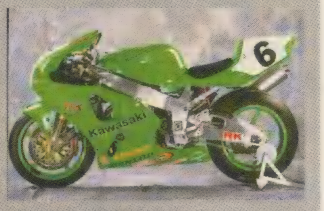
Die Superbike-WM schöpft ihre Faszination aus der Identifikation der Fans mit „ihren" Maschinen, denn in dieser Serie kommen nur Rennversionen beliebter Straßensportmotorräder zum Einsatz – hier die Honda RC45.

Die Superbikes

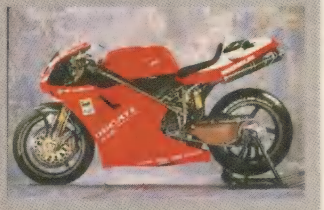
Die Vorjahressiegerin Honda RC45 und der Rest des 98'er Feldes.



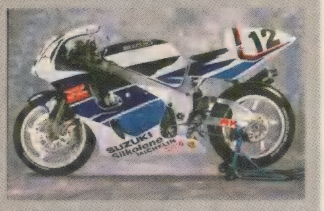
Honda RC45



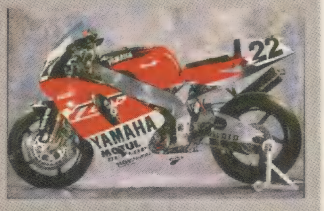
Kawasaki ZX-7RR



Ducati 916



Suzuki GSX-R750



Yamaha YZF-750

Schon in der „Brot-und-Butter-Variante" für knapp 45.000 Mark geht die RC45 wie der Teufel, am Monitor ist man mit ihr gar 300 km/h schnell. Wer auf den zehn Ausritten nicht Zeit und Material im Kiesbett einbüßen will, muß daher bereits vor dem Start ran: Hochgeschwindigkeitsstrecken verlangen nach anderen Fahrwerkseinstellungen und Reifen als verwinkelte Stadtkurse. Optional dürfen notorische Heizer aber auch auf einigermaßen realistische Fahrphysik und Sturzschäden verzichten. Anfängern seien darüber hinaus die Fahrhilfen ans Herz gelegt, denn mit Brems- und Lenkunterstützung sowie (arg spät) eingeblendeter Ankündigung der Bremspunkte fährt sich die Höllenmaschine fast wie eine Vespa.

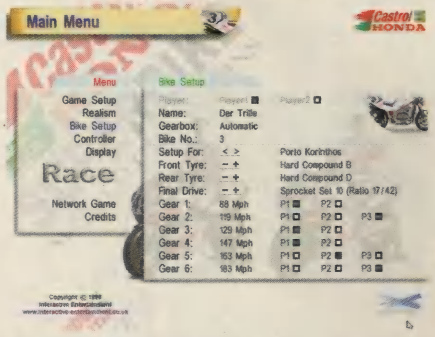
Ob Training, Einzellauf oder WM-Saison, der PC-Kocinski hat mit etwas kippeligem Fahrverhalten zu kämpfen. Die nicht exakt dem jeweiligen Kurvenradius anpaßbare Schräglage vereitelt hier allzu oft einen sauberen Strich. Zu nervös fällt die Maschine in die Kurve – in der Realität hätte ein Lenkungsdämpfer Abhilfe geschaffen. Auch die zu knapp geschnittenen Strecken kosten Nerven: Wie auf Pattex scheint das Bike in den Randzonen der Piste zu kleben, sobald man auch nur Millimeter von der Ideallinie abweicht.

Laune machen der über Realismus und Gegnerstärke fein justierbare Schwierigkeitsgrad und die flotte, wenn auch etwas altbackene Grafik mit dem kernigen Motorsound. Besonders am Splitscreen und bei Netzwerkduellen kommt echte Superbike-Stimmung auf. Wer Weltmeisterliches leistet, darf zudem die legendäre Motegi-Teststrecke von Honda befahren. Anreiz genug? (mt)



Am geteilten Bildschirm sollte die Details herunterregeln, wer die Grafik nicht ausbremsen will

Die teilweise extrem langsamen Passagen der Stadtkurse fordern Disziplin im Sattel



Im Setup-Screen wird das Bike der Strecke angepaßt, u.a. über die Getriebeübersetzung

Castrol Honda Superbike World Champions
(Interactive Entertainment/Funsoft)

Fahrtechnisch nicht ganz ausgereifte Rennsimulation

GRAFIK	*77%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*69%*



70%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (empfohlen P200) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 70 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler am Splitscreen, bis zu sechs via LAN
ONLINE-INFO:	http://www.funsoft.de

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)





Während der Begegnungen ist wenig Meisterliches zu sehen



Im Editor darf man vieles ändern: von den Spielerattributen bis hin zum Herausgeber der Stadionzeitung

Im vergangenen Jahr bot Sierra-Tochter Impressions mit dem DSF Fußball Manager viel Spiel für wenig Geld. Hat die aktuelle Neuauflage wieder einen Top-Job für sparsame Vereinschefs parat?

Zumindest preislich spielt man anno '98 eine Klasse höher – was wegen der arg begrenzten Neuverpflichtungen schon zum ersten Punktabzug führt. Optisch hat sich der einst unansehnliche „Meister" aber weiter gemausert. Die teils nett animierten Menüs sind hübscher geworden, und die Begegnungen finden auf nun auch (allerdings ruckelig) scrollendem Rasen statt.

Die Animationen der Kicker sind freilich so kantig wie eh und je; zusammen mit der unrealistischen Ballphysik reißt die Grafik am Platz keinen Coach von der Bank. Und ob der eintönigen Kommentare nebst ödem Fanjubel ist man für den optionalen Lautsprecherboxen-Stopp dankbar. Gleiches gilt für die auf Dauer nervige Menümusik. Das (Trauer-)Spiel kann bis zu sechzehnfach beschleunigt werden, alternativ steht eine reine Berechnung des Ergebnisses zur Wahl. Dabei bleiben dann jedoch die meist spielentscheidenden Eingriffsmöglichkeiten wie Auswechslungen und Taktikänderungen in der Kabine.

Den bis zu acht Teilnehmern stehen nun Teams von 21 Ligen aus sechs Ländern zur Verfügung. Wie gehabt, bestimmen dabei sechs Beträge als Startkapital den Schwierigkeitsgrad, wieder lassen sich die mangels Lizenz arg verhackstückten Namen („1. FC Keosirsleatirn") mit einem Editor bearbeiten. Auch die vielen CPU-Assistenten für alle wirtschaftlichen und sportlichen Aufgaben sind nicht neu. Doch einen internationalen Transfermarkt gibt es erst jetzt.

„Gut gestoppt, gute Chance, guter Schuß, gut gehalten!"
(laut Presseinfo Kommentare eines echten DSF-Sprecherprofis)

Obwohl die Lieblingspositionen der Spieler mittlerweile deutlich identifiziert werden können, gestaltet sich die Aufstellung immer noch äußerst umständlich. UI-Cup und Winterpause mit Hallenturnieren fehlen weiterhin, Presseberichte und Präsidenten-Statements liegen nach wie vor oft kräftig daneben. Daher gehen wir beim Fazit auf Nummer Sicher: DSF Manager '98 ist ein sportliches Angebot für Wirtschaftssimulanten, dessen kleiner Preisvorteil am großen Budget-Markt schmilzt wie Eis auf der Rasenheizung. (st)



Für den Stadionausbau lassen sich nun Zuschüsse beantragen

DSF Fußball Manager '98
(Sierra)

Fußballmanagement auf mittelmäßigem Niveau

GRAFIK	*61%*
SOUND	*55%*
STEUERUNG	*64%*
MOTIVATION	*66%*



63%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 50,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler nacheinander an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.de



GAME, NET & MATCH!



Auf blauem Belag ist die Filzkugel oft schwer auszumachen

Wer Tennis sagt und Blue Byte meint, der denkt an die Klassiker „Great Courts 1 & 2". Die Siege dieses Doppels liegen freilich schon ein paar Jahre zurück, mittlerweile tut man sich in Mülheim schwer, an vergangene Erfolge anzuknüpfen.

Zunächst darf sich der Spieler entscheiden, auf welchem der vier Beläge (Gras, Asche, Teppich und Beton) er antreten möchte. Anschließend kann aus zwölf Alter egos mit launigen Phantasienamen gewählt werden: Consuela Quixote und Steffi Barilla etwa. Für den Turnier- und Saisonmodus darf man sich über 30 Punkte und sechs Werte wie Tempo, Vorhand, Volley usw. aber auch einen ganz neuen Charakter basteln, dessen Fähigkeiten sich mit der Zeit verbessern. Schade bloß, daß der Individual-Crack nicht auch im Netz brillieren darf – wie die Multiplayer-Modi überhaupt etwas limitiert sind.

An einem Rechner ist Training an der Ballmaschine ebenso möglich wie ein Einzel gegen den Computer oder einen Freund, ein Doppel zu zweit gegen den PC oder zu viert gegeneinander. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch nicht einstellbar, und der Grafik fehlt es an Grazie: Nur wenige der Arenen namhafter Turniere sind wiederzuerkennen, den Polygonsportlern scheint das Trikot teilweise auf die Haut tätowiert. Selbst bei 3D-Beschleunigung bewegen sie sich mit der Anmut eines Robocops, ohne muß auf Details und Tempo verzichtet werden.

Weißer Sport mit dunklen Punkten

Wie im Genre üblich, wird der Ball per Fadenkreuz serviert und dann über die Position des Spielers und die Dauer des Knopfdrucks geschlagen – was bekanntlich mit einem Joypad am besten funktioniert. Statt motivierender Siegerehrungen gibt es nur Statistiken; wann, wie und warum der Charakter besser wird, ist kaum nachvollziehbar. Von den oft deplazierten Kommentaren in deutscher Sprachausgabe oder Publikumsapplaus nach Doppelfehlern ganz zu schweigen. Fazit: Es gibt schlechtere Tennissims für den PC. Aber auch bessere (etwa „Pete Sampras Tennis" von Codemasters), denen der Bayerische Tennisverband auf der Packung keine Empfehlung erteilt. (maz)



Die Ballmaschine bietet zwölf Trainingsmodi



Fünf wählbare Kamerawinkel, doch eine Replayfunktion fehlt



Das Charaktermenü: ein Dutzend vorgegebener Cracks mit Phantasienamen; die Möglichkeit zum Eigenbau gibt's nur im Turnier- bzw. Saisonmodus

Game, Net & Match
(Blue Byte)

Ordentlich spielbares PC-Tennis mit Formschwächen

GRAFIK	*67%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*58%*



65%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM (32 MB empfohlen), 72 bis 224 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit unterschiedlichen Detailstufen, unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler via (Null-)Modem, Internet und Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.bluebyte.de

FINAL FANTASY VII



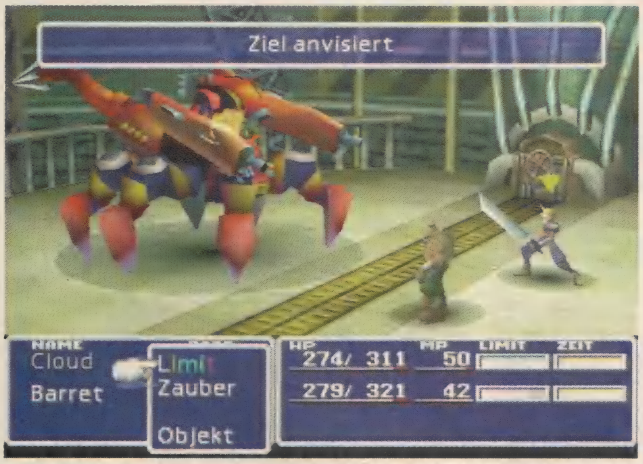
An der Playstation gilt das aufwendige Fernostrollenspiel seit seinem Erscheinen 1997 als Genrereferenz – nicht nur unter „Sushi-Abenteurern". Und dank Eidos werden jetzt auch finale PC-Phantasien wahr.

Die Story

Wir befinden uns in einer Welt, wo High-Tech und Magie existieren. Eine Welt, deren wichtigste Ressource die planetare Lebensenergie „Mako" ist. Um deren Ausbeutung durch den Shinra-Konzern zu verhindern, heuert die Rebellengruppe Avalanche den Söldner Cloud Strife an. Nach überraschenden Wendungen in der Geschichte muß der jedoch erkennen, daß es mit Sabotageakten allein nicht getan und Shinra keinesfalls der einzige Spieler im hiesigen Machtpoker ist...



Drei aus neun: Die Besetzung des Teams um Cloud Strife wechselt ständig



Active Time Battle: Die zeitkritischen Kämpfe werden aus wechselnden Perspektiven gezeigt

Das Gameplay

Cloud Strife ist quasi die Keimzelle, aus der nach und nach eine neunköpfige Heldentruppe erwächst. Da in der Party nur Platz für ein Trio ist, darf das Team an Speicherpunkten oder auf der Weltkarte gewechselt werden – bisweilen sind spielentscheidende Charaktere vorgegeben. Wer nun fleißig mit der Aufstellung experimentiert, wird an vielen Orten zusätzliche Aktionen durchführen können, die mitunter wichtige Gegenstände zutage fördern. Ergo macht sich gleichmäßiges Training aller Recken bald bezahlt. Nicht zuletzt auch, weil man hier nie weiß, welcher treue Gefährte storybedingt stirbt, sich verabschiedet oder aus einem anderen Grund ersetzt werden muß.

Auf den drei Silberlingen (die vierte CD wird nur für die Installation benötigt) warten neben einer Vielzahl wunderschöner Rendersequenzen aber auch für abendländische Rollenspieler ungewohnte Aufgaben. Aktionisten kommen z.B. beim Snowboardrennen oder der integrierten U-Boot-Sim auf ihre Kosten, Strategen dürfen ihr Geschick beim Verteidigen eines Bergdorfes unter Beweis stellen. Fast schon ein Spiel für sich ist der Freizeitpark „Gold Saucer" mit Achterbahn, Arcadeautomaten, Kampfarena, Chocobo-Rennen und Theater.

Die zentralste Rolle kommt indessen den Kämpfen nach dem ATB-System („Active Time Battle") zu. Bei dieser Mischung aus Echtzeit und Runden erhält jeder Teilnehmer einen kontinuierlich wachsenden Zeitbalken. Ist dieser voll, muß möglichst schnell eine der gebotenen Aktionen (Angriff, Magie, Item oder Spezialfähigkeit) gewählt werden. Im Optionsmenü lassen sich jedoch sowohl die Kampfgeschwindigkeit als auch ein Zeitstopp bei der Wahl eines Spruches oder Gegenstands einstellen.

Für zauberhafte Momente sorgen Kristalle, die in den bis zu acht Steckplätzen von Waffen und Rüstungen plaziert werden. Genau wie ihre Träger gewinnen sie mit zunehmender Kampferfahrung an Macht, wodurch neue Sprüche und höhere Stufen erlangt werden. Die Splitter der sogenannten „Substanz" gibt es in fünf Typen, deren Kombination eine schier unglaubliche magische Vielfalt ermöglicht.



Das variantenreiche Magiesystem erlaubt die Beschwörung mächtiger Mitstreiter

Die Technik

Der im Spiel vorherrschende Kopffüßer-Look mag nicht immer den europäischen Geschmack treffen, doch in den Kampfsequenzen sieht man weitgehend normal proportionierte Recken. So weit, so Playstation. Dennoch macht die Grafik im Vergleich zur Konsolenfassung dank SVGA und Unterstützung von 3D-Turbos einen deutlich besseren Eindruck. Mit Ausnahme der Weltkarte wurden dabei generell alle Locations vorgerendert. Das geht nicht auf Kosten der Übersicht, da sich Ausgänge und Position des Helden auf Wunsch durch Pfeile anzeigen lassen.
Position des Helden? Richtig, denn wie in Rollenspielen japanischer Schule üblich, steuert man stellvertretend für die Party den jeweiligen Anführer. Am besten bekommt man ihn (nebst Inventory und Optionsmenüs) auch am PC mit einem Joypad in den Griff. Aufgrund der wechselnden Perspektiven kann es aber dennoch passieren, daß man die Spielfigur durch Beibehalten der Laufrichtung unbeabsichtigt wieder aus dem soeben betretenen Raum lotst – wie die prinzipiell durchdachte Steuerung überhaupt ein paar Haken und Ösen hat. Beim Sound sind die wenigen Geräusche eher schwach, Sprachausgabe gibt es gar nicht. Dafür präsentiert sich jeder wichtige Schauplatz mit eigener Melodie.



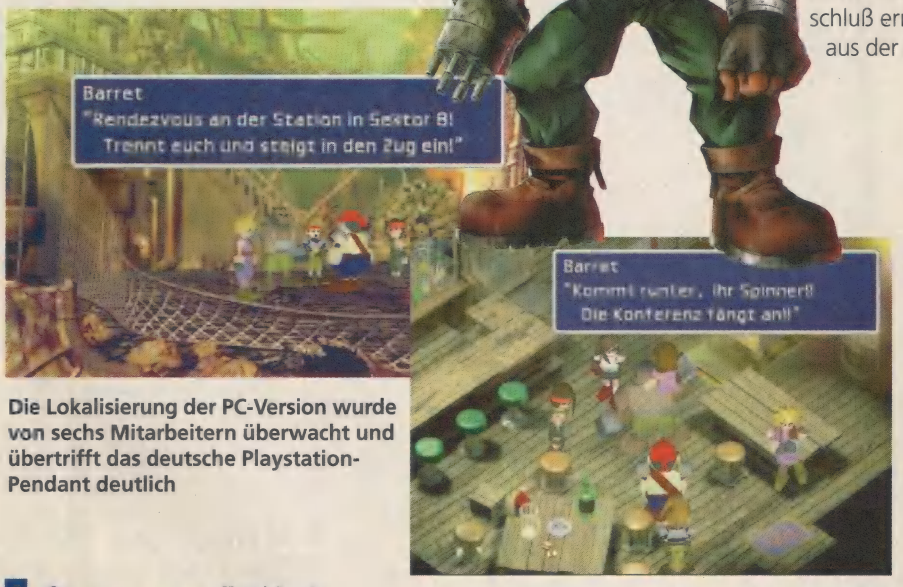
SVGA-Figuren verschönern die „konsolidierte" Fantasy-Welt am PC



Mehr als nur ein Unterspiel: Rennhühner (Chocobos) können auch selbst gezüchtet werden – ein goldenes Exemplar bringt die Party sogar zu sonst unerreichbaren Stellen



Japanophil: Kopffüßer in Renderschauplätzen mit Lichteffekten



Die Lokalisierung der PC-Version wurde von sechs Mitarbeitern überwacht und übertrifft das deutsche Playstation-Pendant deutlich

Das Fazit

Angesichts der spannenden Story, enormen Spieltiefe und streckenweise kinoreifen Präsentation sind die angeführten Mängel aber schnell vergessen. Und ein besonders dickes Lob hat sich Eidos für die komplett neue sowie gegenüber der Playstation weit bessere Lokalisierung verdient – auch wenn sie uns erst kurz vor Redaktionsschluß erreichte und die Bilder daher noch teilweise aus der englischen Version stammen. (mz)

Final Fantasy 7
(Eidos/Square Soft)

Großes Rollenspiel in fernöstlicher Genretradition

GRAFIK	*78%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*71%*
MOTIVATION	*84%*



80%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 mit bzw. P166 ohne Grafikbeschleuniger, Win 95
SPEICHER:	32 MB RAM, 260 bis 460 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.eidosinteractive.com bzw. http://www.squaresoft.com

Ganz persönlich

Wer Japano-Rollis kennt und liebt, wird auch und gerade hier deren Vorzüge (Abwechslungsreichtum und frustfreies Gamedesign) wiederfinden. Wer hingegen auf westliche Serientäter wie Ultima, Wizardry und Co. schwört, mag aufgrund der ungewohnten Präsentation, der begrenzten Speichermöglichkeit und vor allem der vielen Actionsequenzen die Nase rümpfen. Doch sollte man sich nicht durch Ignoranz um eine neue Erfahrung bringen: Bei unvoreingenommener Betrachtung muß man dem Charme von Final Fantasy 7 einfach erliegen!

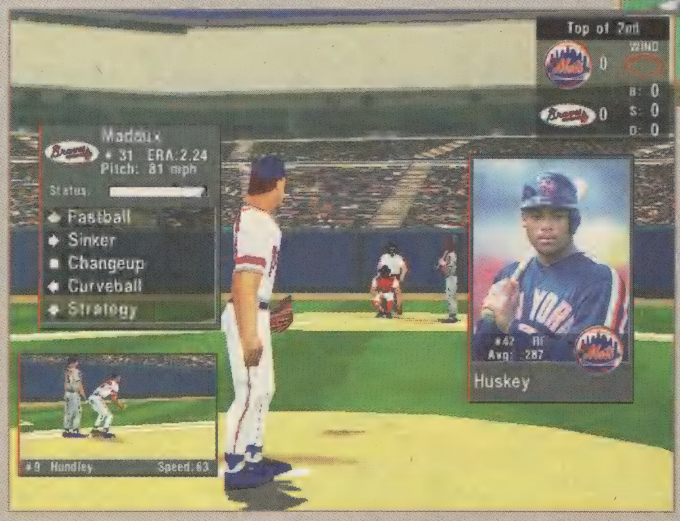


Steffen

HARDBALL 6

Beim jüngsten Sproß der altgedienten Baseball-Serie treten alle aktuellen Mannschaften aus American und National League mitsamt der jeweiligen All-Star-Teams sowie ein illustres All-Time-Aufgebot gegeneinander an. Ihr Coach vor dem Monitor darf Training oder einzelne Übungsmatches anordnen, kann ein Homerun-Derby abhalten oder gleich in eine ganze Saison starten. Aber natürlich müssen nicht sämtliche 162 Begegnungen absolviert werden, auch die Spiellänge läßt sich von den normalerweise neun auf ein einziges Inning verkürzen.
Die Tastatur/Padsteuerung ist logisch angelegt, erfordert jedoch beim Schlagen wegen des unglücklich gewählten Kamerawinkels einige Übung. Hier springt auf Wunsch der Rechner ein: Vom Feldspiel bis zur Auswechslungstaktik können alle Punkte auch automatisch erledigt werden, dazu lassen sich Verletzungen, Zielhilfen usw. (de-)aktivieren. Leider sägt jedoch die Präsentation am Spielspaß. Denn selbst mit 3D-Beschleuniger sind die Stadien langweilig, die Animationen einfallslos und die vier Perspektiven unspektakulär. Auch die teils unsauberen englischen Kommentare wiederholen sich schnell.
Kurzum, die Legende wankt: Stand die Hardball-Reihe bislang für digitalen US-Sport vom Feinsten, so steht ihre neue Folge Konkurrenten wie „Triple Play '99" nur noch nach.





Hardball 6
(Accolade/EA)

Rundum unspektakuläre Baseball-Simulation

URTEIL: 59%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: stufenlos variabel
Preis: 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P133 mit Win 95, 16 MB RAM und 20 MB auf der HD

WALL STREET TRADER '98: BÖRSENFIEBER

Echtzeitstrategie ist nach wie vor in, Wirtschaftssimulationen waren hierzulande noch nie out – warum also nicht mal eine Börsensimulation in Echtzeit?
Die in hinreißend schlecht gespielten und synchronisierten Filmsequenzen erzählte Rahmenhandlung versetzt den Spieler in die Rolle eines aufstrebenden Bankers. Als Handlanger des kuriosen Lord Fleming soll er innerhalb fester Zeitvorgaben seine drei CPU-Konkurrenten pekuniär überflügeln: Aus zunächst nur zwei Anlageoptionen werden nach und nach über 70 authentische Aktien, mit denen es bei vorgeblich originalen Dotierungen zu schachern gilt. Auch ein Multiplayermodus für bis zu vier über Netzwerk oder Internet verbundene Börsenhaie ist vorhanden.
Den Arbeitsplatz bildet ein einziger, nicht allzu übersichtlicher Screen, von dem aus per Mausklick Aktiengeschäfte getätigt, Nachrichten gelesen und Expertisen eingeholt werden. Da sich die Kurse zwar einerseits sehr langsam entwickeln, das Game jedoch andererseits selbst dann noch weiterläuft, wenn der Spieler gerade Zeitung liest, ist keine der neun Ablaufgeschwindigkeiten wirklich ideal. Jedenfalls weicht das Börsenfieber erschreckend *schnell* akuter Langeweile – trotz historischer Informationen, bekannter Firmennamen (u.a. BMW und Electronic Arts) und eingeschobener Kurzvideos. (mz)





Wall Street Trader '98
(Monte Cristo/Virgin)

Schnorkellose Börsensim für Hektiker

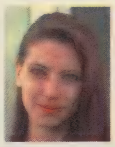
URTEIL: 46%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: 99,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P75 mit Win 95, 16 MB RAM und 31 MB auf der HD

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA







- POLICE QUEST: SWAT 2
- LARRY'S CASINO

JACK







- TEAM APACHE
- GODZILLA

JÖRG







- ROBO RUMBLE
- HARDBALL 6

MARKUS



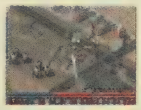




- HEART OF DARKNESS
- WALL STREET TRADER '98

MOURAD





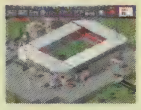


- MECH COMMANDER
- GAME, NET & MATCH

RICHY





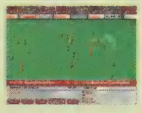


- CONFLICT: FREESPACE
- DSF FUSSBALL MANAGER '98

STEFFEN







- GEX 3D
- DSF FUSSBALL MANAGER '98

TRILLE







- CASTROL HONDA
- WALL STREET TRADER '98

Kommen wir nun wieder zu unserer allmonatlichen Verlosung dreier toller PC-Spiele. Noch toller: Um dabei zu sein, genügt eine Postkarte, auf der Sie Ihre persönlichen Lieblingsspiele notieren. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dabei völlig gleichgültig, indizierte Games werden allerdings nicht berücksichtigt. So, fehlt nur noch ein leserlicher Absender, und ab mit der Karte an den…

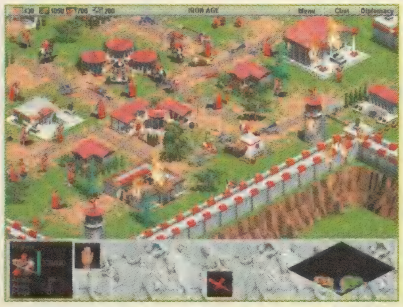
Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne



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

LESERCHARTS



1. (1) AGE OF EMPIRES

2. (3) ANNO 1602
3. (4) TOMB RAIDER 2
4. (15) FIFA 98
5. (7) JEDI KNIGHT
6. (8) COMMAND & CONQUER 2
7. (14) WING COMMANDER 5
8. (2) DIE SIEDLER 2
9. (10) CIVILIZATION 2
10. (11) GRAND THEFT AUTO
11. (17) DIABLO
12. (–) MDK
13. (6) DUNGEON KEEPER
14. (5) MONKEY ISLAND 3
15. (–) STARCRAFT
16. (–) F1 RACING SIMULATION
17. (18) ANSTOSS 2
18. (12) BLADE RUNNER
19. (–) NHL 98
20. (–) M1 TANK PLATOON 2

VERKAUFSCHARTS



1. (1) ANNO 1602

2. (2) STARCRAFT
3. (–) FORSAKEN
4. (–) INCOMING
5. (3) BATTLEZONE
6. (5) ANSTOSS 2: VERLÄNGERUNG
7. (–) AUTOBAHN RASER
8. (6) AGE OF EMPIRES
9. (7) FALLOUT
10. (14) TOMB RAIDER 2
11. (–) DIE VERSUCHUNG
12. (8) HEXEN 2 MISSION PACK
13. (10) FORMEL 1 '97
14. (9) GRAND THEFT AUTO
15. (11) RED BARON 2
16. (13) LORDS OF MAGIC
17. (4) MYSTERIES OF THE SITH
18. (12) PANDEMONIUM 2
19. (15) M1 TANK PLATOON 2
20. (20) AOE: NEUE EPOCHEN

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 7/97 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%
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%
Adrenix	7/98	Action	62%
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%
Army Men	7/98	Action	69%
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%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
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%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
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%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat:			
Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
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%
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%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
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%
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%
Erachacha	10/97	Action	55%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Evolution	4/98	Strategie	64%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
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%
Firewall	7/98	Strategie	39%
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%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
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%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
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%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
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%
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
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%
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%
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%
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 Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
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%
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%
Of Light and Darkness:			
The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
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 Commander	7/98	Simulation	69%
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%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
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%
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%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Speedster	7/97	Sport	45%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
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 Match Soccer	7/98	Sport	37%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
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%
Tex Murphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The Intruder	8/97	Action	49%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
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%
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual On	7/98	Action	67%
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 League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
Worms 2	12/97	Strategie	80%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Com: Apocalyse	**8/97**	**Strategie**	**85%**
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
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%

Während die Fußball-WM in ihre heiße Phase geht, sind auch uns ein paar weltmeisterliche Treffer in Netz gegangen: Add-ons, Compilations und Schnäppchen für Anspruchsvolle, letztere wie immer samt Originalwertung.



ADD-ONS

Im Osten was Neues

Empire schickt Strategen mit dem **Mission Pack 1** erneut an Talonsofts **Eastern Front**. In Polen, Ungarn, Finnland, Italien, Rumänien und der Slowakei warten sieben neue Kampagnen mit insgesamt 50 auch einzeln spielbaren Missionen. Mit **39,– DM** aus der Kriegskasse sind versierte Strategen dabei.



Schlachtplatte

Für lediglich **29,95 DM** hat **Das große Schlachten-Paket zu Age of Empires** von Data Becker einiges zu bieten. Auf dem Silberling finden sich über 30 Kampagnen mit gut 250 neuen Szenarien, darunter auch 13 Missionen aus dem Trojanischen Krieg. Das offizielle Update auf Version 1.0a sowie die 30 besten Internetadressen zum Thema ziehen ebenfalls mit ins Gefecht.

BUDGET



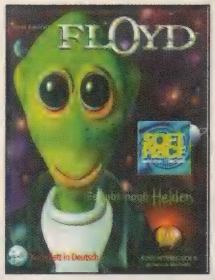


Neues von White Label

Virgins Budgetserie vermeldet drei Neuzugänge: Die Startgebühr für die beiden Raser **Bleifuß 2 (87%)** und **Bleifuß Fun (78%)** beträgt nun nur noch jeweils **29,95 DM**. Und das genial gruselige Actionabenteuer **Resident Evil** kostet ab sofort lediglich **24,95 DM**.

Sierra Originals

Auch Sierra hat wieder fünf preiswerte Originale im Angebot, teils stammen sie vom Unterlabel SSI. Die Strategicals **Civil War General (69%)** und **The Rise & Rule of Ancient Empires (60%)**, die Simulationen **Earthsiege 2 (80%)** bzw. **Silent Thunder (86%)** sowie das Adventure **Lighthouse (78%)** stehen jetzt für **29,95 DM** pro Game in den Händlerregalen.



Viel Held für wenig Geld

Nach seiner Aufnahme in Bomicos Soft Price-Serie darf man die Abenteuer des knuddeligen, grünen Außerirdischen **Floyd (88%)** nun für schlappe **39,– DM** miterleben – dabei ist der Hit gerade mal anderthalb Jahre alt!

COMPILATIONS

Volle Packung

In den Funsoft Classics finden sich neuerdings zwei feine Compilations für jeweils **49,95 DM**. So enthält der **Action Pack** den strategischen 3D-Shooter „Terra Nova" (85%), das futuristische Echtzeitstrategical „Enemy Nations" (58%) sowie die komplexe Mech-Sim „G-Nome" (81%). Ein Muß für Flugsimulanten ist der **Ultimate Flight Pack** mit „F-16 Fighting Falcon" (74%), „Hind" (80%), „Apache Longbow" (85%), „Tornado" (73%) nebst Add-on „Operation Desert Storm" und „Flight Unlimited für Win 95" (87%).



TOP TIP: The Ultimate RPG Archives

Einen absoluten Festschmaus serviert Interplay allen nostalgisch veranlagten Rollenspielern. Zum Preis von **79,– DM** erhält man ein sauberes Dutzend echter Genreklassiker: **The Bard's Tale Trilogie inklusive Construction Set** sowie den inoffiziellen Nachfolger **Dragon Wars**, **Might & Magic World of Xeen** (das munteres Reisen zwischen den beiden enthaltenen Games „Clouds of Xeen" und „Darkside of Xeen" ermöglicht), die actionlastigen 3D-Rollis **Stonekeep (75%)** nebst **Ultima Underworld 1 (92%) & 2 (91%)**. Und dazu noch die überarbeitete Version von „Crusaders of the Dark Savant" namens **Wizardry Gold** sowie last, not least das grandiose „Fallout"-Vorbild **Wasteland**.

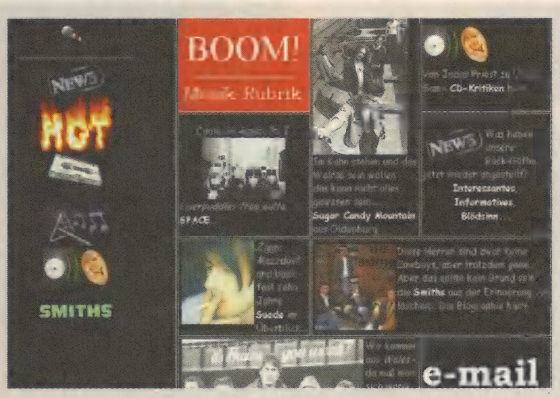




Mit von der „Party": Wizardry Gold

BOOM.DE MIT ÜBER 300 SEITEN

http://www.boom.de



Als das Online-Mag Boom.de am Heiligabend '97 ans Netz ging, umfaßte das Angebot gerade mal 87 Seiten – mittlerweile sind es über 300. Das Hauptmenü gliedert sich dabei in die Bereiche Film, Musik, Computer und Games. Zwar läßt die Menge der Artikel nach wie vor zu wünschen übrig (die Hardware-Ecke war bei unserem Besuch etwa gänzlich leer), doch die vorhandenen Beiträge sind meist interessant: aktuelle Spielepreviews wie das zu „Half-life" oder skurrile Bands auf der Musikseite. Wer es originell mag, surft bzw. fährt mit der ohne Java-Applets angenehm zu bedienenden Adresse somit nicht schlecht.

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

Originelles Online-Mag mit Substanzdefiziten

INTERNET-GAMBLING

Laut den neuesten Erhebungen werden bis zum Jahr 2000 rund 20 Milliarden Mark durch die Telefonleitungen von Zockern rauschen – die Umsätze von Internet-Kasinos sind gewaltig! Derlei Online-Spielhöllen gibt es inzwischen viele, doch ist ihr Rechtsstatus international umstritten: In ihrer Heimat sind die zumeist amerikanischen Sites eigentlich verboten, in Deutschland sowieso. Das Glücksspiel via Modem und Kreditkarte ist also in mancherlei Hinsicht riskant, zumal die illegalen Programmroutinen von keiner offiziellen Behörde kontrolliert werden.
Wer unbedingt im Netz eine Partie Black Jack oder Roulette spielen will, der sollte also besser um virtuelles Geld zocken. Neben dem in dieser Ausgabe ausführlich vorgestellten Larry-Kasino von Al Lowe bietet sich dazu etwa auch diese Adresse an: Unter **http://www.cazino.tvtoday.de** warten die klassischen Vegas-Games; jeden Monat werden die erfolgreichsten Glückspilze z.B. mit einem Sony-TV belohnt. Eine Auflistung deutschsprachiger Gewinnspiele findet man unter **http://www.gewinnspiele.com**.



Black Jack ohne Risiko bei TV Today

EXCITE RÜSTET AUF

http://www.excite.de



Sein deutschsprachiges Angebot aufgebohrt hat der Onlinedienst Excite. Über nun sieben Kanäle (Wirtschaft, Computer, Reise, Unterhaltung usw.) sind Informationen schneller zugänglich, über Personalisierungsfunktionen können individuelle Info-Pakete abgerufen werden. Die Suchmaschine ist erstaunlich schnell, durchforstet wahlweise nur deutsche Adressen oder das gesamte WWW. Ergebnisse gibt es auf der übersichtlichen, einfach zu bedienenden Seite ungewohnt direkt: Ein Klick im Unterhaltungs-Channel auf „TV-Programm" führt nicht etwa zu einer Unzahl weiterer Links, sondern konkret zum Programm des Tages.

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

Schnelle und direkte Suchmaschine

NORTON ANTIVIRUS UPGRADES

http://symantec.de

Symantec hat den Update-Service für seinen Virenkiller (in aktueller Version auf der Heft-CD) verbessert: Wöchentlich donnerstags stellt man auf der Homepage **die neuesten Viren-Strings** bereit. Wer seine Vollversion vor April dieses Jahres erworben hat, darf sich ein Leben lang am kostenlosen Upgrade des Computerkondoms erfreuen. Kunden, die erst seit Mai dabei sind, zahlen nach Ablauf eines Jahres eine Gebühr von 3,95 Dollar jährlich. Wenig Geld, um mit der großen Kreativität der Virenzüchter Schritt halten zu können, oder?



Lauter super Neuigkeiten!

1. Mehr Power

TuneUp 97 – Das intelligente Tuning-Utility für Windows 95



Machen Sie Ihr Windows **schneller und schöner** und passen Sie es Ihren Bedürfnissen an. Außerdem weist TuneUp 97 Sie auf Probleme und Platzverschwendung hin und gibt wertvolle Tips, wie Sie Ihren PC besser konfigurieren können.

- **Beschleunigen:** Durch Änderungen der Bootoptionen schnellerer Windows-Start
- **Aufräumen:** Registrierdatenbank, WIN.INI, Schriftarten, Hilfedateien, Temporäre Dateien
- **Informieren:** Anzeigen von Systeminformationen (inkl. Nutzung der Auslagerungsdatei, etc.)
- **Optimieren:** Erstellt die optimale Konfiguration für Ihren PC
- **Reparieren:** TuneUp 97 behebt viele Fehler, weist auf Probleme hin und gibt wertvolle Tips

2. Mehr Sicherheit!?

Vorsicht Hacker!



Die umfassende Sammlung wertvoller **Hacker-Tools, Tips und Tricks** rund um das Thema Datenschutz und Datensicherheit.

- **Security in Theorie und Praxis:**
  Alles über die Gefahren, Möglichkeiten und Mißbrauch von Ihren eigentlich vertraulichen Programmen und Daten.
- **PC-Tricks als Party- und Kollegenspaß:**
  Versetzen Sie ungeliebte Kollegen in Todesangst, indem Sie Vorgänge auf dem PC vortäuschen und glänzen Sie als Retter der Situation
- **Hackers Werkzeugkiste aufgesperrt:** Handverlesene Hackertools der „Szene".
- **Gefahren für PC und Festplatte:**
  Tips, Tricks und Programme rund um PC und Festplatte. Schützen Sie das Wertvollste an Ihrem PC, Ihre Daten.

3. Mehr Spielspaß!

Komplett gelöst Vol.2

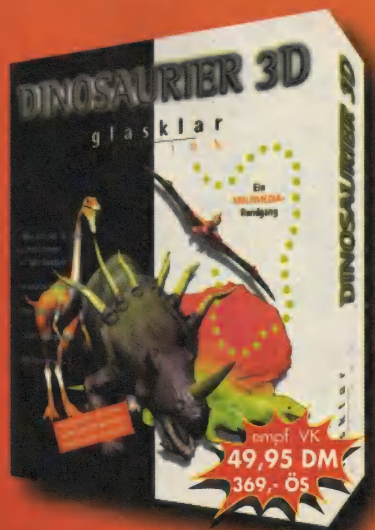


Auch auf der zweiten Ausgabe von Komplett gelöst stehen Ihnen wieder über 100 Komplett-Lösungen zur Verfügung. Die Cheat-Datenbank wurde erweitert, und enthält nun Tips und Tricks für über 340 Spiele.

- **Über 100 Komplett-Lösungen** (ohne Überschneidungen zur ersten Version) aus den Bereichen Action-, Adventures-, Rollen- und Strategiespiele, z.B. für Age of Empires, Tombraider 2, Blade Runner, Monkey Island 3, G-Police, Turok, u.v.a. mehr
- **Komplett in deutsch**
- **Mit Karten und Plänen** (frei zoombar!)
- **Alle Lösungen ausdruckbar!**
- **Über 1000 Cheats, Tips und Tricks** zu mehr als 340 Spielen

4. Mehr Durchblick!

Die Dinosaurier 3D



Die Welt der Dinosaurier glasklar und bewegt. Eine virtuelle Reise in eine vergangene Welt voller Rätsel, Faszination und Abenteuer!

- **Dinos in 3D-Filmen erleben:** Begleiten Sie die Saurier bei der Nahrungssuche, beim Flug über Gebirgslandschaften, u.v.a. mehr.
- **Dinos glasklar erfahren:** Klar und in einfachen Strukturen kommen Sie dank des ausgeklügelten Hypertextsystems mit wenigen Mausklicks zu der Information, die Sie wünschen.
- **Monster mit Überblick erkunden:** Surfen Sie nach Herzenslust im lichten Dickicht urzeitlicher Welten. Begegnen Sie „Ungeheuern", Skeletten und steinernen Fossilien.
- **Wissen über Dinos nutzen:** Mit einfachen Klicks können Sie Bilder und Texte kopieren oder drucken.

Weitere glasklar-Titel: Der Mensch 3D, Die Erde 3D, Der Kosmos 3D, Die Olympischen, Das Auto

S.A.D. GmbH
Rätselhachstr. 51
D-89073 Ulm
Tel. 07305-962931
Fax 07305-962933

S.A.D. GmbH
Bahnhofstr. 180
A-8783 Gaishorn
Tel. 03617-25660
Fax 03617-25664

S.A.D.
THINGS ARE DIFFERENT ON A S.A.D.

http://www.s-a-d.de

Händleranfragen erwünscht!

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

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

Nach sex, äh sechs Abenteuern als Schürzenjäger versucht sich Al Lowes Antiheld hier als Besitzer eines Online-Kasinos. Unser Jörg ist zum Sierra-Tempel im virtuellen Vegas gepilgert, um sich ungehemmt bei Craps, Black Jack, Poker, Roulette, Einarmigen Banditen und in den Geschenkshops auszutoben – nur die Hochzeitskapelle erklärte seine Gattin zum Tabu.



Hohe Gewinne und automatisierte Verluste bei „Babes in Space"

Ehe ich mich in die Spielhölle wagte, standen noch Charakterwahl, der Besuch einer kostenlosen Witzbude und ein paar Offline-Trockenübungen am Programm. Eine ausführliche Online-Hilfe erleichterte dabei die ersten Gehversuche in der Zockerarena, auch Verluste verlieren im Training ihren Schrecken – sobald die 5.000 fiktiven „Larrybucks" Startkapital futsch waren, bekam ich sie anstandslos wieder.

Im echten Spielerleben ging es dann schon etwas härter zu. Mit Name und Paßwort bewaffnet, landete ich nach dem ersten Login auf dem Sierraserver WON (World Opponent Network) in der Kasinolobby, dem Treffpunkt und Chatraum aller Neuankömmlinge. Ein kurzer Blick auf die Spieleliste zeigte, daß bereits eine Partie Poker im Gange und ein Roulettetisch frei waren. Als Individualist entschied ich mich für keines von beiden und eröffnete eine neue Black Jack-Runde – nackt am bzw im Pool, wie es sich hier gehört. Schon bald gesellten sich ein paar Mitspieler hinzu, und nach einem kurzen Plausch legte Larry persönlich die Karten auf den Tisch. Das fleißige Kerlchen ist nämlich Croupier, Barkeeper, Hotelmanager, Verkäufer und Hochzeitspfarrer in Personalunion!

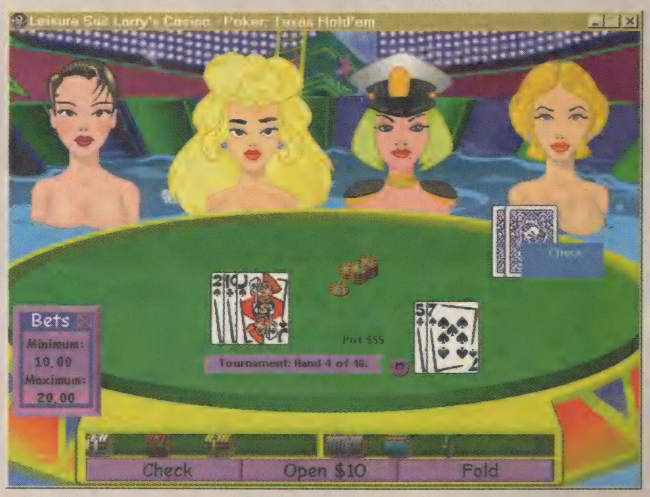
Rosenkavalier sucht halbnackte Poolmaus zwecks gemeinsamer Pokerpartie

Nachdem mein Vermögen binnen zehn Runden auf 2.500 Larrybucks, also die Hälfte, zusammengeschmolzen war, wollte ich mein Glück lieber bei den Slotmachines versuchen. Und in der Tat brachten mir die „Babes in Space" für fünf Bucks pro Spiel einen Teil des Kapitals zurück. „Coconut Monkey" und „XXX Bowling" mit weniger Einsatz sind wohl eher Zeitvertreib. Nein, da ging ich lieber aufs Ganze und schrieb mich in den Pokerwettbewerb mit 1.000 Bucks Einsatz über 16 Runden ein. Und siehe da, mit ein wenig Glück und viel Pokerface (über das Eingabefenster können verschiedene Grimassen des Charakterporträts initiiert werden) gelang der große Coup: 3.000 Eier Gewinn wurden beim Essen im „Planet Larry" stilvoll gefeiert.

Für eine Luxussuite im Hotel oder ein Dinner in exklusiven Lokalitäten wie dem schon namentlich sündteuren „Molto Dinner-o" hat mein Kontostand zwar nicht ausgereicht, doch eine Flasche Schampus nebst einem Strauß roter Rosen aus dem Geschenkshop waren drin. Damit beglückte ich meine sehr hübsche und wenig bekleidete Tischnachbarin beim anschließenden



Black Jack in zwangloser Runde

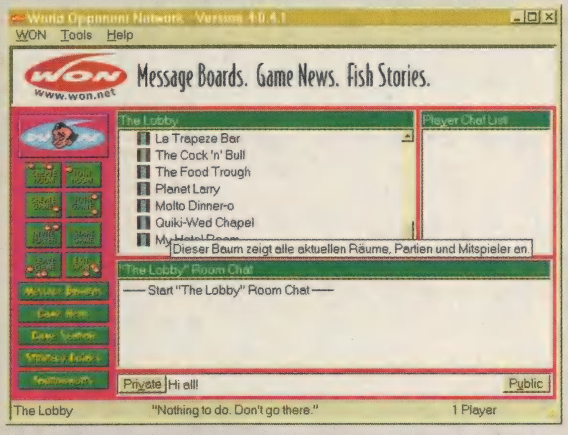


Wie soll man in der Gesellschaft sein Pokerface (man beachte die der Mitspieler) wahren?



Im Geschenkshop bietet Larry Champagner, Kondome, Zigarren und sogar Pelzmäntel für Absahner feil

Roulette-Experiment. Das ging leider in die Badehose: Larry sackte meine gesamte Knete mit der Bemerkung ein, ich sei wirklich ein solcher Looooooser!



Die Lobby ist im Grunde ein großer Chatroom

Der Abend war freilich noch jung, und ich sann auf Rache – Kohle bzw. ein Job mußte her! Ob ich es als Witzeerzähler in einem der „Comedy Clubs" versuchen sollte? Die Aussicht, bei der Abstimmung der Zuhörer durchzufallen, war mir dann aber doch zu peinlich. Also probierte ich es bei den Wortspielshows, die sich um lustige Begriffsdefinitionen oder schlüpfrige Gesprächsthemen drehen. Und wenn ich nicht diese Zeilen tippen müßte, säße ich wohl noch immer dort. Aber, was soll's: Meine Frau sieht es ohnehin nicht so gerne, wenn ich den Rosenkavalier für halbnackte Damen heraushängen lasse… (js)



Jörgs persönliches Waterloo: Roulette nach US-Regeln, also mit Doppelnull

Präsentation ●●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●

Sprache: englisch, deutsche Version in Vorbereitung

Online-Kasino für über 1.000 Zocker gleichzeitig bzw. 5 bis 20 Teilnehmer pro Spiel. Mit Slotmachines, Craps (Würfeln), Roulette, Black Jack und Poker (beide mit Wettbewerbsmodus), dazu Chaträume wie Bars und Restaurants, vier Showbühnen zum Geldverdienen, Geschenkshop, Hochzeitskapelle und Hotelsuites. Das via Drag & Drop komfortabel mit der Maus zu bedienende Programm kostet ca. 60,- DM, die Benutzung des Sierra-Servers ist gratis

Hat Gamesmania eigentlich immer als erster die Tests der neuen Hits?

Nein, nicht immer. Aber zum Beispiel bei Battle Zone, Panzer General IIID, Wing Commander: Prophecy, Sub Culture, Uprising, Red Baron 2, Extreme Assault, F1 Racing Simulation, Game, Net & Match, Gex 3D Starship Titanic, Formel 1 '97 und der deutschen Version von Starcraft waren die ersten deutschen Tests in Gamesmania zu lesen.

GAMES MANIA

www.gamesmania.com
Reviews, Previews, Demos, News, Cheats & mehr.

GODZILLA ONLINE

http://www.gamestorm.com

Seit seinem ersten Kinoauftritt im Jahre 1954 ebnete das Kultmonster Godzilla die Stadt Tokio unzählige Male ein. Passend zur aktuellen Neuauflage von Roland Emmerich („Independence Day") schickt Kesmai jetzt auch Online-Aktionisten ins Katastrophengebiet.



Der Soldat ist mit MG, Raketenwerfer, Handgranaten sowie Tretminen ausgestattet und kann sich zwecks taktischer Analyse in die Videoverbindung der Kameramänner einklinken

Nach einem Atombombenversuch taucht die Riesenechse aus dem Meer auf und nimmt Kurs auf die nächste Stadt – in der Emmerich-Variante ist es New York, das von Marine, Luftwaffe und Infanterie erbittert verteidigt wird. Bei diesem Iso-Shooter darf man sich nun zu den Bodentruppen gesellen oder sein Glück auf Seiten Godzillas versuchen.
Freilich müssen Verteidiger wie Angreifer zunächst einmal rund 8 MB an Daten (Spiel und Startsoftware) aus dem Netz saugen und sich dann beim Server mit ihrer Kreditkarte anmelden. Anschließend stehen die Taufe des Alter egos, dessen Berufswahl (Soldat, Minimonster oder Reporter) sowie drei Arenen und vier Spielmodi wie „Deathmatch" oder „Capture the Eggs" zur Disposition. Als Trooper wird man fortan Waffen, Munition und Verbandskästen aufsammeln bzw. einsetzen; Kleinungeheuer päppeln sich via Fisch-Boni auf und schlagen mit Feueratem, Sprungangriffen und Beißattacken zu. Pazifisten sei der völlig unbewaffnete Kameramann empfohlen, für den es Punkte für möglichst lange Aufnahmen des Geschehens gibt.
Wie bei der im letzten Heft getesteten Online-Variante des SF-Schockers „Aliens" ist auch hier die Technik der größte Feind des Menschen. So bietet die rotierende und scrollbare Iso-Sicht aus der fliegenden Begleitkamera zu wenig Übersicht, was einen schnell das Leben kostet – wenn man nicht schon zuvor dem trägen Datendurchsatz diesseits des Ozeans erlegen ist. Das ist um so tragischer, als die frei belegbare Steuerung über Maus oder Tastatur an sich keine Schuld trifft. Doch sonderlich hübsch ist die Polygongrafik ohnehin nicht, der abschaltbare Sound aus Effekten und Begleitmusik weiß etwas besser zu gefallen.

Brüll- und Trampelspaß für Soldaten, Reporter und Nachwuchsungeheuer

Was bleibt, ist Online-Dutzendware. Und die Erkenntnis, daß Multiplayer-Games dieser Art nur mit einer wirklich stabilen Internet-Verbindung Spaß machen. Aber diese Einsicht können sich Fans des langlebigen Ungeheuers hier ja 30 Tage lang umsonst verschaffen. (rf)

Präsentation ●
Bedienung ●●
Motivation ●●
Sprache: englisch

Iso-Shooter zum Kino-Remake „Godzilla" für bis zu 30 Spieler gleichzeitig, benötigt einen P166 mit Win 95, 16 MB RAM, 40 MB auf der HD und ein Modem mit 14.000 Baud. Vier Wochen gratis, danach 10 Dollar im Monat



Als Kameramann ist man unbewaffnet, dafür regeneriert sich die Lebensenergie selbständig



Bunte Fische machen Baby-Godzilla zum Feuerspucker; man beachte die zahlreichen Brandlöcher

Kostenlose Produktinfos

PC Joker Heft & Spiel 8/98

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

Einsendeschluß: 27. Juli 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

Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

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

Gelöst

Might and Magic 6 (Teil 1)

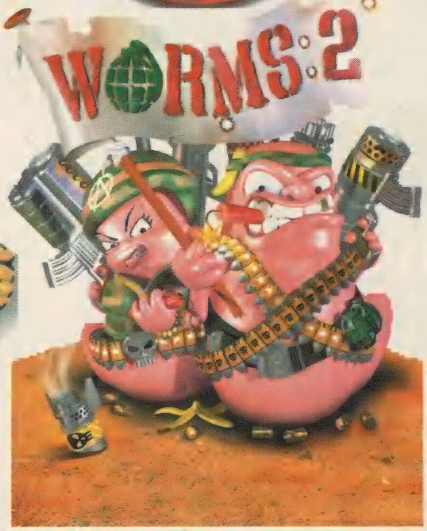


Tips und Tricks









Anno 1602
Autobahn Raser
Comanche Gold
Deadlock 2
Forsaken
Frankreich 98
Incoming
Jurassic War
Madden NFL 98
Motorhead
ran Soccer
Redline Racer
Shadow Master
Sid Meier's Gettysburg
Warhammer: Dark Omen
Worms 2
X-Men

Hotline-Hits

Freddy Pharkas
Lords of Magic

Gelöst: Might and Magic 6 Teil 1

Might and Magic 6 – die wichtigsten Quests

In diesem Heft präsentieren wir Ihnen die ersten Aufträge und Karten aus der fast uferlosen Might and Magic-Welt. Die dabei vorgegebene Reihenfolge ist nicht zwingend einzuhalten, empfiehlt sich jedoch wegen des stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrads. Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe. Ein Wort noch zur Trank-Liste im letzten Heft: Das fehlende Gebräu (Super Resistance) entsteht aus Magic und Resistance, also einem blauen und einem grünen Trank.

1. Teil: Grün hinter den Ohren (Anfänger)

Quest: Überbringen Sie den Brief
Empfangen von: Mit Beginn des Spiels automatisch in Ihrem Besitz
Ort: NS Inn
Probleme: keine
Schwierigkeit: keine
Wie, wo, was: Übergeben Sie den Brief an Potbello; sacken Sie das Geld ein.

Quest: Überbringen Sie den nächsten Brief
Empfangen von: Er befindet sich schon in Ihrem Besitz
Ort: Castle Ironfist (in der Burg selbst)
Probleme: Baa-Schergen greifen Sie auf der Straße an, aber sie sind schwach. Sie können den Kampf umgehen, indem Sie den Fahrdienst von New Sorpigal zur Burg in Anspruch nehmen – ein empfehlenswertes Vorgehen auch im weiteren Verlauf des Spiels
Schwierigkeit: sehr einfach
Wie, wo, was: Gehen Sie zu Castle Ironfist, und übergeben Sie den Brief an Humphrey. Von ihm erhalten Sie den ersten der Aufträge des hohen Rates (High Council Quests – dazu kommen wir später).

Quest: Der Code von Goblinwatch
Empfangen von: Janice (New Sorpigal Stadthalle)
Ort: Im SW von New Sorpigal
Probleme: Ratten und Sucker verursachen Krankheiten; der Goblinkönig zerstört Teile Ihrer Ausrüstung; gut gesicherte Schatzkisten
Schwierigkeit: leicht
Wie, wo, was: Zwar ist es möglich, den Code schnell zu finden und den größten Teil der Höhlen unerforscht zu lassen, aber um an Erfahrung, Waffen und Geld zu gewinnen, ist es ratsam, alle Türen zu öffnen und in jeden Winkel des Dungeons zu schauen. Ein kleiner Tip: Wer mit der ersten Tür beginnt und stets diejenige als nächstes öffnet, die sich gerade schließt, wird bald das Codewort „NILBOG" („Goblin" rückwärts) gefunden haben. Sind alle Gegner erledigt, ist man gestählt für weitere Aufgaben – es wird nämlich schwieriger.

Quest: Verlassener Tempel von Baa
(4 Quests in einer!)
Empfangen von: Andover Potbello (NS Inn), Buford (Haus in NS), Hejaz (Haus in NS), Violet (Haus in NS)
Ort: W von New Sorpigal
Probleme: Sie werden die meiste Zeit krank oder verseucht sein, Truhen sind mit Sprüchen geschützt, umfangreich
Schwierigkeit: leicht bis mittel
Wie, wo, was: Nachdem Sie mit den vier Leuten gesprochen haben, wissen Sie, daß Sie den Kerzenleuchter finden, die Spinnenkönigin töten und ihr Herz nehmen, die Kobraeier einsammeln und ein Mädchen retten müssen. Dieser Dungeon ist unangenehm für Anfänger, da die Gegner mit Verseuchung und Gift kämpfen und die Kobras teilweise mächtig stark sind. Achten Sie insbesondere auf die rote Königin-Kobra. Bei der Besorgung des Spinnenherzens (wie auch bei vielen anderen Aufträgen) werden Sie auf keinen phantastisch gestylten Endgegner treffen, sondern feststellen, daß die Spinnen-Königin eine große Spinne unter anderen großen Spinnen ist. Versichern Sie sich also, daß Sie ihr Herz haben, bevor Sie den Dungeon verlassen. Wenn Sie den Kerzenleuchter an Potbello übergeben, geht zwar etwas von Ihrem Ansehen verloren, aber spenden Sie einfach etwas von dem verdienten Geld an den Tempel, und dieses Manko wird ausgewetzt. Unter dem Strich lohnt es sich allemal.
Um im Tempel alle Geheimtüren zu öffnen, begeben Sie sich zunächst nach unten in die anderen Schatzräume. In der Sackgasse am Ende des Gangs verbirgt die Statue einen Schlüssel. Auf dem Weg zurück benutzt man diesen mit einer der beiden Türen, hinter welcher man in einer Truhe einen weiteren Schlüssel findet. Mit diesem öffnet man oben in den Bädern die Tür zur Rechten, schnappt sich den dortigen Schlüssel, klettert wieder nach unten und öffnet dort die dritte Tür, um den Schlüssel für die geheime Tür hinter dem Altar an sich zu nehmen. Kämpfen Sie sich jetzt durch die rechte Passage hindurch und die Treppen empor. Halten Sie sich vom Altar fern! Erst wenn alle Gegner beseitigt sind, können Sie an der Mauer entlang hinter ihn schleichen und dort die versteckte Tür öffnen.
Treten Sie zurück, nehmen Sie den Gong und rennen Sie durch die Öffnung. Von einem der Vorsprünge aus lassen sich die Skelette leicht mit dem Bogen niederstrecken. Wieder im Hauptsaal werden die vier Türen im Zentrum in der folgenden Reihenfolge aufgeschlossen: oben, rechts (wo die Feuerbälle herkamen), links (zum Ausgang), unten. Bevor Sie wieder hochklettern, schließen Sie noch die andere der beiden Türen unten auf, um an den letzten Badehaus-Schlüssel zu gelangen. Dort findet man in einer Truhe einen weiteren Geheimschlüssel. Im Altarraum folgt man der versteckten Passage nach oben und ganz nach links, wo man oben an der Wand die Tür und einen weiteren Schlüssel antrifft. Im Raum genau gegenüber findet man schließlich den Gegenstand, dessentwegen man die ganze Mühe auf sich genommen hat.

Quest: Vom Zauberer zum Hexenmeister
Empfangen von: Newton (Mist)
Ort: Bootleg Bay
Probleme: Es gilt, einige starke Gegner zu besiegen, aber die sind zu schaffen, auch auf Ihrem Level.
Schwierigkeit: leicht
Wie, wo, was: Lassen Sie all Ihre Charaktere von dem magischen Brunnen im NO von Harecksburg in Bootleg Bay trinken. Sehen Sie zu, wie bei allen Quests, daß Sie zuerst den Auftrag empfangen und dann zum Auftraggeber zurückkehren.

Quest: Retten Sie Sherell
Empfangen von: Tormini (Free Haven House)
Ort: Bootleg Bay
Probleme: Die Kopfjäger können ziemlich raffiniert sein
Schwierigkeit: leicht
Wie, wo, was: An diesem Punkt des Spiels sollten Sie in der Lage sein, die

New Sorpigal



1 Abandoned Temple
2 Initiate Guild of the Self (S: Spirit, Mind, Body; E: Learning)
3 New Sorpigal Temple
4 Initiate Guild of the Elements (S: Earth, Air, Fire, Water)
5 Well (+2 Luck P)
6 E: Earth
7 E: Fire
8 Fountain (+5 SP)
9 Fountain (+10 Might T)
10 J: Element (Quest)
11 J: Self (Quest)
12 New Sorpigal Training Grounds (Lvl 1-10)
13 Buccaneer's Lair (S: Dagger, Merchant, Identify, Perception, Disarm)
14 Town Hall (Quests)
15 The Common Defense
16 Blades End (S: Sword, Staff, Spear, Axe, Leather)
17 E: Meditation
18 Bank (down); E: Air (up)
19 Fountain (+5 HP)
20 The Knife Shoppe
21 The Seeing Eye
22 E: Bodybuilding
23 E: Spirit
24 E: Mind
25 E: Body
26 Traveler's Supply
27 A Lonely Knight (down); E: Perception, Identify (up)
28 J: Buccaneer's Lair (Quest)
29 J: Blades End
30 Stables
31 Tower
32 [illegible]
33 Docks

Not Shown

Ghanti's Forge (NE Island)
E: Ancient Weapons (NE Peninsula)
E: Staff (SE Peninsula)

Ironfist



1 J: Spirit Guild; M: Spirit
2 E: Bodybuilding
3 King's Temple
4 J: Body Guild
5 Library (up)
6 E: Learning (up)
7 Castle Ironfist Throne Room (down)
8 E: Diplomacy (up)
9 Eye of Newt Magic Shop
10 Fountain (+10 Speed T)
11 Fountain (+10 Accuracy T)
12 Initiate Guild of the Mind (S: Meditation, Mind)
13 Initiate Guild of the Body (S: Meditation, Body)
14 Initiate Guild of the Spirit (S: Meditation, Spirit)
15 Teleport to Amphitheater
16 Teleport from Amphitheater
17 Iron Defense Armory
18 E: Disarm
19 E: Axe
20 Royal Gymnasium Training Grounds
21 Fine Blades Blacksmith
22 E: Swordsmanship
23 The King's Crown Tavern
24 Docks
25 E: Bow; J: Mind Guild, Quest
26 J: Berserker's Fury Guild
27 Berserker's Fury Guild
(S: Chain, Bow, Shield, Plate, Repair)
28 Eagle's Eye Blacksmith
29 Royal Lines Stables
30 Metalweave Armory
31 E: Shield
32 E: Leather Armor
33 E: Plate Armor
34 E: Chain Armor

Not Shown

Temple of Baa (South Central)
Dragoon's Caverns (Southeast)
The Seer (North Central Mountain)
Shadow Guild Hideout (North Central)
Shrine of Electricity (West Central)
Obelisk (Southwest Amphitheater)
Fountain (+10 HP; Southwest Amphitheater)
Temple Baa (Southwest)
Corlagon's Estate (Southwest)
The Will o' Wisp Tavern (Northwest)
Snergle's Caverns (Northwest)

Misty Islands



1 Throne Room
2 Shrine of Intellect
3 Fountain (+10 Intellect T)
4 Fountain (+5 Elemental Resistance T)
5 Duelists Edge
(S: Mace, Bow, Bodybuilding, Chain, Shield)
6 Tower
7 Buccaneer's Lair
(S: Leather, Diplomacy, Disarm, Perception, Identify)
8 J: Buccaneer's Lair; E: Leather Armor
9 E: Repair
10 J: Duelists Edge; E: Spear
11 Armor Emporium Armory
12 Arms Length Spear Shop Blacksmith
13 Island Training Center
14 Docks
15 E: Staff
16 The Imp Slapper Tavern
17 [illegible] Temple
18 Well (+20 Luck T)
19 Fountain (+10 SP)
20 Town Hall
21 Initiate Guild of Water (S: Water, Learning)
22 Initiate Guild of Air (S: Air, Learning)
23 M: Meditation
24 The Reserves Bank
25 Lock, Stock & Barrel General Store
26 Witch's Brew Magic Shop
27 Silver Helm Outpost
28 Initiate Guild of Fire (S: Fire, Learning)
29 J: Water Guild; M: Water
30 J: Air Guild; M: Air
31 J: Fire Guild; M: Fire

Not Shown

Teleport to / from Outer Island (NW Main Island)
Teleport to / from Main Island (NE Outer Island)
Obelisk (NE Outer Island)

Bootleg Bay



1 Broken Cutlass Tavern
2 Well (Poison)
3 Temple of Tsanta
4 House
5 House
6 House
7 Docks (Tsunami)
8 Temple Baa
9 Temple of the Sun
10 Docks (Valkyrie)
11 Temple of the Fist
12 Training-By-The-Sea
13 House
14 House of Healing Temple
15 House
16 Well (+20 Might T)
17 Goblin's Tooth Tavern
18 Hammer and Tongs Blacksmith
19 E: Chain
20 E: Perception
21 House
22 House
23 Abraham's Metalworks Armory
24 The Little Magic Shop

Not Shown

Shrine of Might (NW Island)
Pedestal (NW Island)
Fountain (+2 Intellect P; NE Island)
Fountain (+2 Personality P; SE Island)
Hall of the Fire Lord (East Mainland)
Obelisk (East Mainland)
Fountain of Magic (Central Mainland)

Free Haven



Kobras und Kopfjäger leicht zu besiegen. Falls dies nicht der Fall sein sollte, ziehen Sie eine andere Quest vor und überdenken Sie Ihre Spielstrategie. Eine Möglichkeit besteht darin, im Umland umherzustreifen und jedes in Reichweite befindliche Lebewesen zu töten, um die eigenen Erfahrungswerte zu erhöhen.
Heben Sie nicht die Knochen innerhalb des Tempels auf, es sei denn, Sie wollen, daß Ihr Ansehen sinkt. In diesem Fall verkaufen Sie die Gebeine in Rockham für einen Finderlohn – und sehen zu, wie Ihre Reputation ins Bodenlose fällt.

Quest: Zerstören Sie den Kristall
Empfangen von: Winston Schezar
Ort: Bootleg Bay (Stadttempel)
Probleme: Die Meister-Mönche könnten Schwierigkeiten bereiten, aber die meisten Gegner sind kein Problem
Schwierigkeit: leicht
Wie, wo, was: Dieser an sich einfach zu lösende Auftrag wird durch zwei Mönche mit sehr starker Rüstungsklasse erschwert. Eventuell mehrmals versuchen. Falls es immer noch nicht klappen will, erst den eigenen Level erhöhen und später zurückkehren. Der Dungeon ist sehr klein und hauptsächlich von Ratten bevölkert.

Quest: Retten Sie Sharryl
Empfangen von: Fairchild
Ort: Shadow Guild (westlich von Castle Ironfist)
Probleme: Starke Kämpfer und geschickte Diebe setzen Ihnen zu
Schwierigkeit: leicht bis mittel, abhängig davon, ob Sie im Besitz von Bögen sind
Wie, wo, was: Dieser Dungeon ist einer der kleinsten im Spiel. Mit einem Bogen können Sie die meisten der Feinde schon aus der Distanz erledigen: Rennen Sie in einen Raum und sofort wieder raus. Nun zum anderen Ende der langen Halle und die Verfolger mit Pfeilen vollpumpen. Läßt sich beliebig wiederholen.

Quest: Glocken der Harmonie
Empfangen von: Janice (NS Stadthalle)
Ort: Tempel von Baa (SSW von Castle Ironfist)
Schwierigkeit: mittel, verursacht durch die pure Masse der Feinde; Kleriker können aus der Ferne ernsthaften Schaden zufügen
Wie, wo, was: Wer alle Gegner eliminiert, wird mit stark wachsenden Erfahrungswerten belohnt. Allerdings sollte dieser Dungeon nicht auf die leichte Schulter genommen werden, an kaum einer Stelle im Spiel ist die Gegnerdichte höher.

Quest: Die Harfe – Befehle
Empfangen von: Fairchild (NS-Stadthalle); Besper (Ironfist Village)
Ort: Dragoon Höhlen (S von Castle Ironfist)
Probleme: Schleimmonster sind gegen die meisten Sprüche immun (außer Feuersprüche), die Kämpfer sind stark
Schwierigkeit: mittel, kein besonders tödlicher Dungeon, aber eventuell sehr frustrierend
Wie, wo, was: Versichern Sie sich, daß mindestens zwei Ihrer Charaktere in der Lage sind, die Schleimis zu verletzen. Sie richten vielleicht nicht viel physischen Schaden an, sind aber verteufelt schwer zu besiegen und vernichten mit Vorliebe Ihre hart erkämpften Besitztümer. Das macht diesen Abschnitt zum frustrierendsten im ersten Teil des Spiels. Haben Sie Geduld!



Tips und Tricks

Hotline-Hits

Da die Rezeptur gegen Pferdeflatulenzen schergischerweise weder im Medizineralmanach noch in unserem CD-Handbuch zu finden war, muß sich **Freddy Pharkas** eben anders behelfen. Zum Beispiel mit dieser Mixtur: 40g S.B. und 15ml F. werden mit Wasser auf 100ml im Becher verdünnt. Zum Schluß kommen noch 5g M.S. hinzu, bevor das Ganze gut durchgerührt und in eine Medizinflasche gefüllt wird. Schluß mit den Pferdebeschwerden!

Jedes Belagern unserer Hotline ist zwecklos: Die im letzten Heft veröffentlichten Cheats zu **Lords of Magic** gelten nur für die amerikanische und unsere Test-Version. Selbst eine Änderung der Windows-Ländereinstellungen und Zeichensätze führt nicht zum gewünschten Erfolg. Tja, entweder muß die Importversion oder ein neuer Cheat her...

Anno 1602

Die Betrügereien reißen nicht ab. Wie man sich mehr Werkzeug, Holz, etc. herbeibetrügt, erklärt Sebastian Roehrig. Hierzu plaziert man ein Schiff, das mit mindestens einem Exemplar der zu vermehrenden Waren beladen ist, direkt vor seinem Kontor und speichert ab. Mit einem Hex-Editor sucht man im Spielstand nach dem Namen dieses Schiffes. Einige Zeilen weiter unten, kurz vor dem Namen des nächsten Schiffes, finden sich die Werte für die Ladung (bei vier Ladungen sind es vier Werte, welche sich aus je vier Hexstellen zusammensetzen). Nun wird jeweils die letzte Doppelstelle in **FF** umgewandelt (Beispiel: 03 02 40 06 in 03 02 40 FF). Die jeweilige Fracht beträgt nun ca. 500t und kann ins Kontor transferiert werden. Vorsicht: Das Schiff darf vorher nicht bewegt werden, da das unweigerlich zu einem Absturz des Spieles führt.

Autobahn Raser

Von einem anonymen Leser namens Medley stammt dieser Trick zur innerdeutschen Verkehrssünderei: Man öffnet die Datei „GARAGE.INI" mit einem simplen Texteditor. In dieser Datei befinden sich im Klartext alle Preise für die Fahrzeuge und Upgrades. Man kann jetzt einen beliebigen Preis dafür festlegen, allerdings sollte er den Wert 1 nicht unterschreiten.

Comanche Gold

Marco Stolle versorgte uns mit den Codes zu Novalogics überarbeiteter Heli-Sim. Wie beim dritten Comanche muß auch hier zunächst die „**R**"-Taste für den Funkspruch gedrückt werden, allerdings wurden die hernach einzutippenden Cheatwörter geändert:

PIGSOINK	volle (Über-)Ladung Waffen
HARMONY	GPS Hellfire
6969	Mercenary
X666	Kameraden abschießen
IMARAT	unsichtbar
IMACOW	Zeit wird angehalten
LOADME	Aufladen
FIXME	Reparatur

Deadlock 2

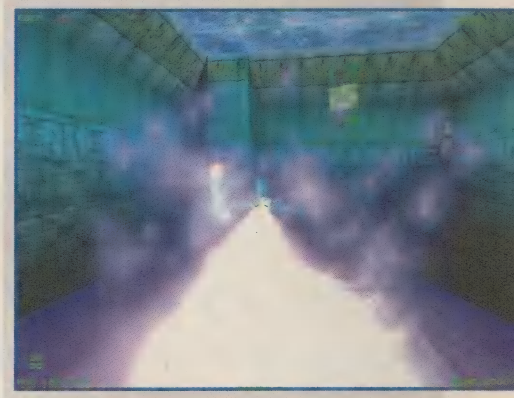
Nach dem Drücken von **Strg-F12** können (außer im Kampagnen-Modus) am erscheinenden Screen prompt die folgenden Cheats eingegeben werden:

PILE IT ON	mehr Ressourcen
Q40	alle Forschungen abgeschlossen
GREEBLIE	aktuelle Forschung abgeschlossen
WALL2WALL	maximale Bevölkerung
LEO	zeigt Ressourcen und Einheiten beim Gegner
BIGBRO	zeigt alle Gebiete
CHARISMA	Bündnisse mit allen Computerspielern
S-MART	Skirineen erscheint
SQUISH	Szenario bestanden

Forsaken

Michael Niebuhr kramte für uns diese Cheats aus dem Internet hervor – zumindest die ersten drei. Alle jedoch werden in einem beliebigen Menü eingetippt, wobei die amerikanische Tastaturbelegung (Y=Z) zu beachten ist.

BUBBLES	aktiviert Cheat-Modus
IAMZEUS	God Mode an/aus
THEFULLMONTY	Levelanwahl an/aus
TITSOOT	nach Erhalt eines Extraschiffes andere Texturen
JIMBEAM	erlaubt dreifaches Durchschalten des Lasers (Taste **5**)
LUMBERJACK	erlaubt dreifaches Durchschalten der Mug und Solaris



Dieser Monsterlaser macht keine Gefangenen

Frankreich 98

Genau wie in „FIFA 98" müssen die Spielernamen in die Cheat Codes umgewandelt und diese mit Return bestätigt werden. Danach kann man mit der Pfeiltaste zurückgehen, um die ursprünglichen Namen zu behalten. Im Hauptmenü schließlich drückt man die Rollen-Taste, um die Cheat-Optionen auf den Screen zu rufen. Cheats:

ZICO	Klassiker bis 1982	**GABO**	Big Heads	**MR HAT**	verrückter Ball
HURST	Klassiker bis 1966	**KYLE**	Spielerskelette	**POWDER**	verrückte Spieler
KENNY	Feuerball	**GONZO**	Hot Potato Mode	**NEILA**	Alien-Modus

Incoming

Mit einem kleinen Nachschlag zu unseren letzten Cheats versorgte uns CDV:

SUPERDAISY	Kuh in Arcade-/Multiplayerspielen anwählbar
CHEATKEYS	F2 bis F7 mit Cheatfunktionen belegt
CATWALK	niedrige Gravitation
IWEIGHNORMAL	normale Gravitation
FATWALK	hohe Gravitation
TANKSALOT	Tanks in Arcade-/Multiplayerspielen anwählbar

Jurassic War

Hier rät Florian Schwombeck, während des Spiels **Return** zu drücken und folgende Wörter einzutippen:

FOOD	5000 Nahrungseinheiten
NEXT	Level Skip

Madden NFL 98

Cheats:

LEECH	bessere Verteidigung
GLOVES	leichteres Fangen
BIGFOOT	besseres Kicken
JACKHAMMER	besserer Wurf

Extrateams:

ORRS HEROES	EA Sports Team
LOIN CLOTH	Tiburon Team
LEADERS	All Time Leaders
COACH	All Time All Madden
PAC ATTACK	All 60s Team
STEELCURTAIN	All 70s Team
GOLD RUSH	All 80s Team
ALOHA	NFC
LUAU	AFC

zusätzliche Stadien:

JETSONS	Astrodome (Oilers)
DAWGPOUND	Cleveland Browns Stadion
SNAKE	Old Oakland Stadion
DANDAMAN	Old Miami Dolphins Stadion
OLDDC	RFK Stadion (Redskins)
SHARKSFIN	Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN	Wild West

Motorhead

Wer die alten Rennspielhasen von Gremlin noch aus den Zeiten von „Lotus" her kennt, den wird nicht erstaunen, daß auch in ihrem neuesten Arcade-Racer etliche Bonusspielmodi versteckt sind:

Supercars-Modus:
Als Namen „**SUPERCARS**" und als Team „**GREM**" wählen, schon darf man seine Renner wie in „Supercars" aus der Draufsicht steuern.

Mega-Federung:
Der Name „**DEMON**" und das Team „**GREM**" bestücken die Wagen mit einer Off-Road-Federung.

Wabbelige Stoßdämpfer:
Name „**G-RIDE**" und Team „**WEST**" lassen die Autos wie auf Wackelpudding fahren.

Mond-Schwerkraft:
Als „**BUZZ ALDRIN**" an Bord des Team-„**NASA**"-Schlittens sind Riesensprünge die Regel.

Fun-Modus:
Gibt man als Namen „**IGNITION**" und für das Team „**UDS**" ein, erinnert das Spielgeschehen stark an „Bleifuß Fun" (Originaltitel „Ignition").

Tron-Modus:
Wer mit den Glide-Treibern fährt und „**TRIBUTE TO TRON**" als Namen eingibt, bekommt jede Menge einfarbiger Drahtgitterstrecken und Kommentare geboten.

Wasser-Modus:
Name „**RAMLOSA**" und Team „**H2O**" (3D-Beschleuniger vorausgesetzt) – Zeitlupe und Bild-Deformationen.

Höllen-Modus:
Name „**LEMMY**" und Team „**ACE**" (3D-Beschleuniger vorausgesetzt) versetzen die Fahrer in ein düsteres Gewitter.
Ärgerlicherweise funktionierten die folgenden beiden Cheats in unserer Version (noch?) nicht:

Avenger:
Spielername „**AVENGER**" und Team „**ZX**" ersetzen angeblich die Markierungen auf der Karte durch das Avenger-Sprite aus dem ZX-Spectrum-Spiel.

Alle Strecken und Fahrzeuge:
Als „**R PETTERSSON**" im Team „**SWE**" soll alles freigeschaltet werden...



Spielerleichternd ist genaugenommen keiner der Cheats, unterhaltsam sind sie jedoch alle

Tron-Modus

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.

ran Soccer

Andreas Merda verrät, wie man in ran Soccer (Vollversion auf CD) mit dem besonders starken ran-Team antreten darf. Man startet das Spiel einfach mit „**SOCCER –01142475549**", und schon sind die eigenen Statistiken besser als die der Konkurrenz!

Redline Racer

Bei Criterions Rennspiel genügt es laut Paddy Schmidt, „**INSOMNIA**" als Namen einzugeben, um Zugang zu allen Strecken und Bikes zu erhalten. Tobias Piwek dagegen setzt auf die Namen, die auch in unserer Testversion funktionierten, nämlich „**ABODE**" (alle Pisten und Motorräder) sowie „**DISSENT**" (zusätzliche Optionen).



Eines der coolsten „Fahr"zeuge aller Zeiten: das Criterion-Maskottchen

Shadow Master

Im Hauptmenü werden **F2** und **F3** gedrückt, woraufhin die Meldung „Cheats On" erscheint. Nun hält man **Backspace** gedrückt, um einen Cursor für die Eingabe der folgenden Cheat Codes zu erhalten:

SCOUSER	aktiviert Cheattasten
TURBO	Turbo-Modus
EVERY LEVEL SAVE	Save nach jedem Level möglich
ALLOW SINGLE	Multi-Levels für Solospieler
PAPARAZZI	Einfg-Taste speichert Screenshot in C:\TEMP\PIX
THE WHOLE OF CREATION	alle Cheats deaktiviert
Cheattasten:	
Shift-F9	Levelskip
F11	Munition
F12	Energie

Sid Meier's Gettysburg

Eine wahre Flut von identischen Einsendungen erreichte uns zu diesem Spiel (jaja, das Internet...), die erste komplette Liste stammt jedoch von Jan Mayer. Der Cheat wird mit **Shift-Return** aktiviert, dann der Code eingegeben und schließlich abermals mit Return bestätigt.

Union	**Konföderation**	**Wirkung**
HOOKER	LONGSTREET	befestigt alle Truppen
HANCOCK	JACKSON	kein Streß
MCCLELLAN	BEAUREGARD	erhöht Erfahrung
BUFORD	STUART	dreht die Uhr zurück
SEDGWICK	PICKETT	Uhr auf Echtzeit
REYNOLDS	HILL	Verstärkung
HALLECK	HALLECK	Computer übernimmt Spielertruppen
SHERIDAN	LEE	sammelt marschierende Truppen
WARREN	HOTCHKISS	alle Truppen sichtbar
CUSTER	HARRISON	zeigt Feindauftrag

Warhammer: Dark Omen

Die folgenden Level-Codes stammen von Maik Hönig und werden im Hauptmenü eingegeben. Wenn alles klappt, ertönt ein Donnergrollen.

Kapitel 2 **THELIVINGGEM**
Kapitel 3 **HANDYMAN**
Kapitel 4 **RIDETHESTORM**
Kapitel 5 **YOUANDI**

Worms 2

Hier noch einige Nachzügler von Tobias Piwek. Der erste Cheat wird, wie gehabt, während des Spielens eingegeben (davor und dahinter jeweils zweimal **x** auf dem Ziffernblock drücken) und mit Backspace bestätigt, während die beiden letzten im Gelände-Editor zum Einsatz kommen.

SHEEPHEAVEN	Schafe!!!
ossett	alte Worms-Level (Farm, Wüste usw.)
OnDeadlyGround	Minen werden zu Benzinfässern (Leveltyp „Cavern")



Hommage an Worms Reinforcements: der Farmlevel (mit Benzinfässern)

X-Men

Zwar lassen sich die teutonischen Anhänger dieses witzigen Spieles vermutlich an einer Hand abzählen, der Kuriosität halber wollen wir diesen Boß-Cheat von Robert Kowalski dennoch mit ins Heft nehmen. Als erstes begibt man sich ins Optionsmenü und von dort aus zur Konfiguration. Dort tippt man das Wort „**SPAM**" ein und drückt Return, worauf man automatisch im System landet. Hier ist nun die „BOSS SELECT"-Option aufgetaucht, welche man aktiviert und hernach abspeichert. Im Charakter-Auswahlscreen sucht man sich nun einen beliebigen Kämpfer aus, wählt den „Automatic"-Modus und hält alle drei Punch-Knöpfe für Juggernaut bzw. alle drei Kick-Buttons für Magneto gedrückt.

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

...schließlich wollen wir Ihnen an dieser Stelle auch nächsten Monat wieder brandaktuelle Tips und Tricks präsentieren. Und so wird's gemacht: Sie schicken uns Ihre Cheats, Lösungen und Karten, welche wir nach Aktualität, Nutzwert und verwendetem Format sortieren. **Tips zu Spielen, die älter als 6 Monate sind, haben von vornherein wenig Aussichten auf Erfolg, genau wie längere handschriftliche Texte** (mehr als 3 DinA4-Seiten). Genaue Eingabehinweise und aussagekräftige Screenshots wirken sich ebenfalls positiv auf das bei einem Abdruck fällige Honorar von **bis zu 500 DM** aus. Anderenfalls behalten wir uns das Recht vor, Lösungshilfen unkommentiert auf unsere Homepage (**www.pcjoker.de**) oder die Heft-CD zu übernehmen oder auch ohne Rücksprache im Reißwolf zu entsorgen. Wer seinerseits Probleme mit einem Spiel hat, kann sich wie gewohnt **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr** an unsere **Spiele-Hotline unter der Nummer 08106/89 96-02 bzw. -03** wenden. Sonstige Fragen (und natürlich Ihre Lösungsvorschläge) schicken Sie bitte an den...

Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LOSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 3/96 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
Andretti Racing	7/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip
Anno 1602	7/98	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
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
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Bling!	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
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
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 Earth	7/98	Cheats
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
Days of Oblivion	7/98	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
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
Fallout	6/98	Lösung
Fallout	7/98	HEXerei
FIFA 98	4/98	Cheats
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
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 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
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incoming	7/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	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
Joint Strike Fighter	7/98	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
Lords of Magic	7/98	Cheats
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
Metalizer	7/98	Tips
Might and Magic 6	7/98	Tips
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 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
Outwars	7/98	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
Postal	2/98	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	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
Starship Titanic	7/98	Lösung
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
Terra Nova	8/96	Lösung
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Last Express	6/97	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
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
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Triple Play 99	7/98	Cheats
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	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
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Alternativen zu Voodoo 2
AKTUELLE KOMBIKARTEN

Alle Welt spricht derzeit vom Voodoo 2-Standard, im letzten Heft sind wir ausführlich auf 3D-Karten mit dem neuen Chipsatz von 3Dfx eingegangen. Diesmal soll es um die Grafikturbos der Mitbewerber gehen: Kombis, die auch die 2D-Berechnung übernehmen und so ein zweites Board überflüssig machen.

Alles in einem

Das Potential des Voodoo 2-Chipsatzes ist enorm, muß allerdings vorläufig noch mit einem zusätzlichen Add-on-Board relativ teuer erkauft werden. Viele Spieler liebäugeln daher mit Kombimodellen, die 2D-Darstellung und 3D-Beschleunigung auf einer einzigen Karte vereinen. Die wichtigste Frage dürfte dabei lauten: Sind solche Modelle leistungsfähig genug, um auch morgen noch in Genres wie Sport, Action und Simulationen mitspielen zu können?



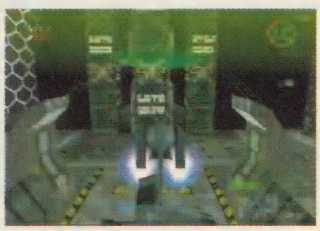
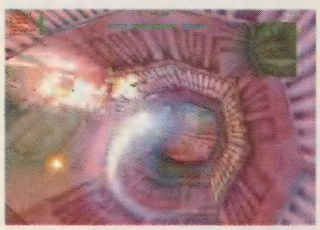
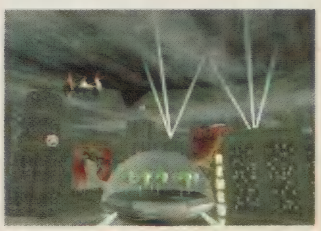
Lob der Incoming-Programmierer: „Unser Spiel hat noch nie so gut ausgesehen wie mit der Matrox G200!"

AGP oder PCI?

Verschiedene Hersteller liefern Karten mit verschiedenen Chipsätzen, eine Gruppierung ist eher über die Anschlußschnittstelle möglich. So findet sich in neueren Rechnern neben den bewährten PCI- und ISA-Steckplätzen auch ein „Accelerated Graphics Port" (AGP). Dieser erlaubt die Bearbeitung großer Texturen direkt aus dem Hauptspeicher und spart somit Speicherplatz auf der Grafikkarte, der vom Programm für mehr Tempo und Effekte genutzt werden kann – derzeit allerdings noch kaum wird. Auf aktuellen Pentium 2-Mainboards ist so was bereits Standard, doch zeigen die neuen Sockel 7-Motherboards mit AGP-Port da noch Kinderkrankheiten. Auf älteren Pentiumsystemen oder mit einem AMD-K6-2 Prozessor im Rechner sind daher noch Karten für den gängigen PCI-Steckplatz die bessere Wahl.

Der Testdurchgang

Alle Karten wurden auf einem P2/266-System mit 64 MB RAM und Win 95 getestet. Um praxisbezogene Werte zu erhalten, haben wir aktuelle 3D-Spiele zur Messung der Grafikkartenleistung herangezogen. Diese Programme liefen in einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Zum direkten Vergleich haben wir den Testkandidaten das (nicht käufliche) 3Dfx-Referenzboard mit Voodoo 2-Chipsatz und 12 MB RAM zur Seite gestellt.
Zur Praxis: In „G-Police" von Psygnosis wurde an gleicher Position wie im Voodoo 2-Vergleichstest aus dem letzten Heft die Zahl der Bilder pro Sekunde (fps) gemessen – je höher der Wert, desto besser. Rages „Incoming" gibt den Durchschnitt der erreichten Bildwiederholrate während einer automatisch ablaufenden Demo an, ebenso „Forsaken" von Acclaim. VNUs Direct3D-Benchmark „Final Reality" prüft außerdem die Bildqualität.

Die Testsoftware von links nach rechts: Incoming, G-Police, Forsaken und der City-Rundflug mit dem Benchmark-Tool Final Reality

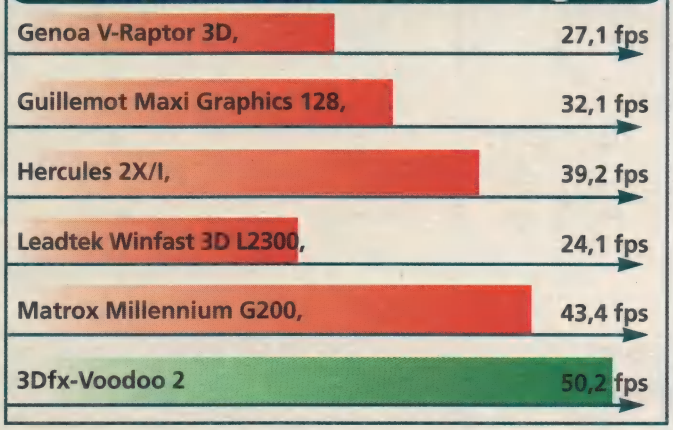
Das Ergebnis

...ist detailliert für jede Karte auf der folgenden Doppelseite nachzulesen. Auch wenn die besten Modelle im Test nur selten das Tempo eines Add-on-Boards mit Voodoo 2-Chipsatz erreichten, sind die Unterschiede teilweise doch erstaunlich gering – für Preisbewußte sind moderne Grafikkombis (alle Testkandidaten erreichen im 2D-Bereich problemlos Auflösungen von 1280 x 1024 Pixel und mehr) somit je nach Ausstattung und finanziellen Möglichkeiten durchaus eine überlegenswerte Alternative. (mt)

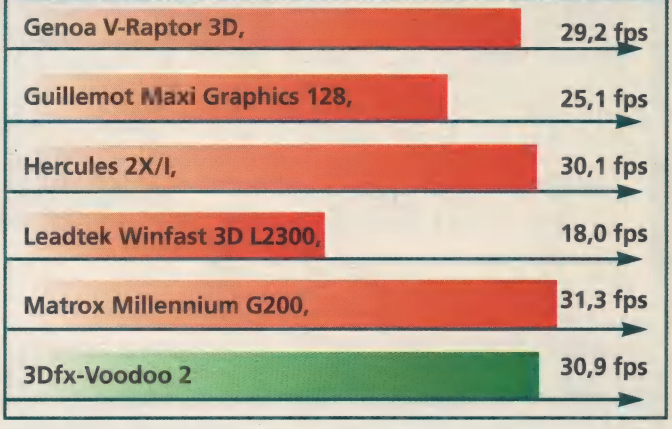
Kleines 3D-ABC

Hier eine Liste mit Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe, mit denen für Grafikkarten geworben wird.
Alpha-Blending ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch usw.
Anti-Aliasing glättet die Kanten der Grafik und verhindert den unschönen „Treppeneffekt"
Bilineares/Trilineares Filtering unterdrückt grobe „Schachbrettexturen" bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
MIP-Mapping bezeichnet die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte im Vorder- und Hintergrund. Das spart Rechenzeit, da ein und dieselbe Oberflächenstruktur nicht immer wieder vergrößert bzw. verkleinert werden muß. Hintergrundflimmern wird zusätzlich unterdrückt.
Multi-Texturing ist die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objektes in einem Durchlauf, um noch realistischere Animationen zu ermöglichen
RAMDAC ist das Kürzel für „RAM Digital to Analog Converter", einer Funktion der Karte, die digitale in analoge Daten umwandelt. Leistungsangabe in Megahertz: RAMDAC mit 175 MHz. kann 175 Millionen Pixel pro Sekunde umwandeln
Textur nennt man Oberflächenstrukturen wie Stein, Holz oder Glas, die von Renderprogrammen auf 3D-Objekte gelegt werden (Texturing).
Z-Buffering ist die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum, Überlappungen und Flackern werden ausgeschlossen

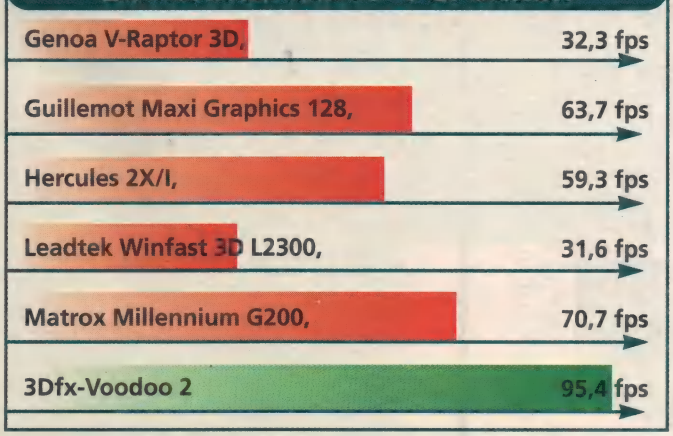
Benchmarktest: Incoming



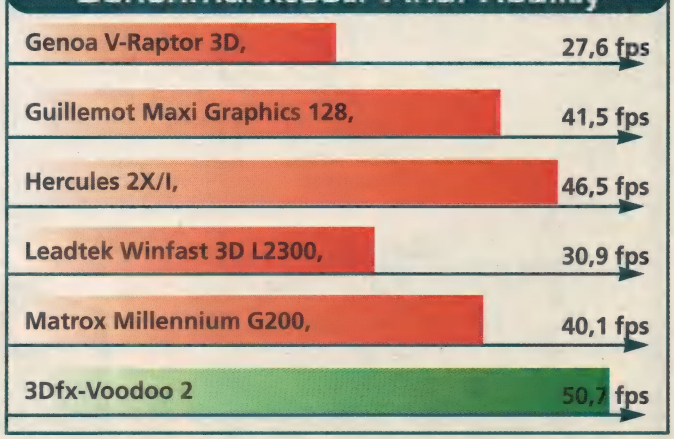
Benchmarktest: G-Police



Benchmarktest: Forsaken



Benchmarktest: Final Reality

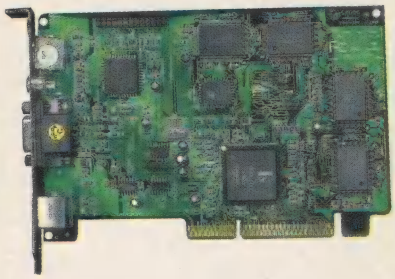


Testsystem: P2/266 mit Win 95, 64 MB RAM, Voodoo 2-Boards mit 12 MB RAM, Auflösung 640 x 480 Pixel Highcolor, Vsync: aus, Trilinear-Filtering: an, voreingestellte Taktfrequenz mit ca. 93 MHz

Genoa V-Raptor 3D

Genoas AGP-Karte setzt auf den Rendition V2200-Chipsatz. Das Board wird mit 8 MB-SGRAM, Video-Ein- und Ausgängen sowie einer Treiber-CD samt einiger Video-Utilities und einem Manual für den „Acrobat Reader" geliefert. Ein gedrucktes Handbuch, Spieledemos oder gar Vollversionen sucht der Kunde aber vergebens in der großen Packung. Auch lag das Grafiktempo teilweise nur bei einem Drittel dessen, was unter Voodoo 2 machbar ist. Immerhin gab es an der Bildqualität bei Unterstützung aller 3D-Funktionen wenig auszusetzen. Zudem ist die Karte auch in Varianten mit 4 MB und für PCI erhältlich, ein TV-Tuner kann nachgerüstet werden.





Leistung: ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ●
Preis: ca. 289,– DM (4 MB) oder 369,– DM (8MB)
Online-Info: www.genoasys.com

* unterstützt alle 3D-Features
* Video-Anschlüsse, TV-Tuner nachrüstbar

* schwache 3D-Beschleunigung
* kein gedrucktes Handbuch
* kaum Softwarebeigaben

Guillemot Maxi Graphics 128

Galt der verwendete Riva 128-Chip noch als ernstzunehmender Konkurrent für Voodoo1, läuft er der Entwicklung nun ein wenig hinterher. Die Leistungen sind freilich noch ausreichend, auch wenn die von Voodoo 2 gesetzte Meßlatte jetzt etwas höher liegt. Insbesondere die feinen 2D-Qualitäten machen diesen (auch in einer PCI-Variante erhältlichen) Kombi aber nach wie vor zu einem guten Kauf für Preisbewußte. Klar, daß es für knapp 200 Mark keine Vollversionen und auch bloß 4 MB RAM gibt, doch liegt neben einem englischen Handbuch auch eine CD-ROM mit Treibern und Spieledemos bei. Zudem ermöglicht ein komfortables Menü hier weitreichende Manipulationen an Bild und Tempo.



Leistung: ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 199,– DM
Online-Info: www.guillemot.com

* gute 2D-Performance, solide 3D-Leistung
* komfortables und umfangreiches Optionsmenü
* sehr preiswert

* nur mit 4 MB Speicher erhältlich
* lediglich Treiber und Demos anbei

Leadtek Winfast 3D L2300

Die einzige PCI-Karte im Testfeld war mit 8 MB SGRAM bestückt, eine AGP- und eine 4 MB-Variante sind ebenfalls im Handel. Spieler dürfte freilich mehr interessieren, daß der Permedia 2-Chipsatz der langsamste im Vergleich war – für 3D-Anwendersoftware ist das Board wegen seiner Heidi-Schnittstelle (ermöglicht 3D-Rendering mit Programmen wie „3D Studio Max") dennoch sehr brauchbar. Auch die CD-ROM mit Grafik- und Animationspaket mag dieser Zielgruppe entgegenkommen. Als Zocker sollte man hier aber nicht zugreifen: Eine fehlerhafte Darstellung bei „Incoming" (grobes Raster über das ganze Bild) und schlechte Bildqualität bei Forsaken sind keine Empfehlung.



Leistung: ●
Lieferumfang: ●
Installation: ●
Preis: ca. 199,– DM (4 MB) oder 299,– DM (8 MB)
Online-Info: www.leadtek.de

* sehr gute 2D-Karte
* Schnittstelle für professionelle Rendersoftware

* langsamste 3D-Beschleunigung im Test
* mäßige 3D-Qualität
* teils fehlerhafte Darstellung bei Spielen

Hercules 2x/i

Die Veteranen der PC-Grafik bieten Intels i740-Chip samt 8 MB SDRAM zum Kampfpreis – ob es die AGP-Platine eines Tages auch mit PCI-Schnittstelle geben wird, ist mehr als fraglich. Fest steht indessen, daß die Karte ein ordentliches Tempo vorlegte und bei Unterstützung aller relevanten 3D-Features stets makellose Bildqualität lieferte. Lediglich die 2D-Darstellung ist mit einer maximalen Bildwiederholrate von 85 Hz. etwas schwach auf der Brust. Da es sich bei unserem Testmuster um ein Vorserienmodell handelte, können wir zu etwaigen Softwarebundles und endgültiger Ausstattung an dieser Stelle leider noch nichts sagen.



Leistung: ● ●
Installation: ● ●
Preis: ca. 199,– DM

Online-Info: www.hercules.com

- * Unterstützung aller 3D-Features
- * sehr gute Bildqualität
- * sehr preiswert

- * 2D-Leistung mäßig
- * nicht als PCI-Modell erhältlich

Matrox Millennium G200

Obwohl mit Beta-Treibern ins Rennen gegangen, lieferte die neue Karte von Matrox ein hervorragendes Bild und war zudem noch die schnellste im Test – in „G-Police" gelang es sogar, den Voodoo 2-Chipsatz marginal zu überflügeln! Das farbbrillante Bild ist dabei sogar schärfer als mit der 3Dfx-Referenz. Das 32 Bit-Rendering der G200, ihre Aufrüstbarkeit von 8 MB auf 16 MB RAM und der hervorragende 2D-Teil machen das relativ teure AGP-Board (PCI-Variante erhältlich) darüber hinaus fit für die Zukunft. Auch hier hatten wir ein Vorserienmodell im Test, auch hier steht der Lieferumfang abgesehen vom deutschsprachigen Handbuch daher noch nicht fest.



Leistung: ● ● ●
Installation: ● ● ●

Preis: ca. 499,– DM

Online-Info: www.matrox.com

- * trotz Beta-Treibern schnellste 3D-Performance im Test
- * hervorragende Bildqualität
- * aufrüstbar bis 16 MB RAM

- * vergleichsweise teuer

Die CPU-Rebellion: Neue AMD-Prozessoren

Am zweiten Juni präsentierte AMD der Welt den neuen K6-2 Prozessor als Rechengenie zum Discountpreis. Ist dies nun die Wunderwaffe, durch die Intels Chip-Imperium ins Schwanken gerät? Oder nur ein gegenüber dem Pentium 2 schon überholter Nachzügler?

Silicon Valley Dresden

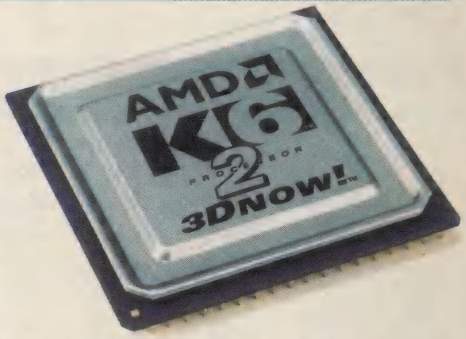
Die Presse wurde nach Dresden geladen, wo AMD das nahezu fertige Werk „Fab 30" und den Prozessor K6-2 präsentierte. Etwa zwei Milliarden Dollar investiert der Hersteller, um in Ostdeutschland bis zum nächsten Jahr die modernste Mikroprozessorenfabrik der Welt auf die Beine zu stellen – Gelder, die durch die neue Chip-Generation wieder hereinfließen sollen.



High-Tech-Baustelle Dresden: Noch arbeiten über 1.000 Fachkräfte an der Fertigstellung des neuen Werks

Mehr 3D-Tempo

Herausragendes Merkmal des Vorgängers K6 war das ausgezeichnete Preis/Leistungsverhältnis. Allerdings zeigte der Chip gegenüber der Pentium-Konkurrenz Schwächen, wenn es um die für 3D-Darstellung relevante Fließkommaberechnung ging. Der neue K6-2 hat aber dank einer „3DNow!" getauften Technologie gerade in dieser Disziplin die Nase vorn: In Verbindung mit dem 100 MHz Bustakt der ebenfalls neuen „Super 7"-Motherboards wird der Speicherzugriff um 50 Prozent beschleunigt. Natürlich läuft der Prozessor auch auf bisherigen Sockel 7-Platinen, doch bremst deren 66 MHz-Bustakt die Leistungsausbeute aus.
Die wahre Leistungsexplosion ist ohnehin nur mit für „3DNow!" angepaßter Software zu erwarten. So verdoppelt ein aktueller, jedoch hierzulande indizierter 3D-Shooter von id-Software die Bildwiederholrate gegenüber dem alten K6 von 29,3 fps auf 57,2 fps – auf einem identischen „Super 7"-System, unterstützt von einer Voodoo 2-Karte mit entsprechend optimierten Treibern.



Der K6-2 ist im Kern ein um die „3DNow!"-Technologie erweiterter K6, zusätzlich für einen höheren Bustakt optimiert

Was kostet die 3D-Welt?

Bei AMD bleibt der Einstieg in 3D-Welten günstig: Etwa 300 Mark kostet der K6-2 mit 266 MHz, die 300 MHz-Variante schlägt mit einem Hunderter mehr zu Buche (333 MHz sind ebenfalls schon erhältlich). Das ist im Vergleich zur Intel-Konkurrenz wirklich preiswert, sind für Pentium 2-Modelle mit den selben Taktraten doch derzeit noch 500 bzw. 800 Mark zu berappen.
Um sicherzustellen, daß der neue AMD-Prozessor im alten Rechner auch keine Probleme bereitet, sollte beim Kauf das Motherboardhandbuch konsultiert werden. Die volle Leistung gibt es aber, wie gesagt, erst zusammen mit einem „Super 7"-Board (ca. 200,– DM) nebst hierfür optimiertem Hauptspeicher. Doch liegen die Kosten für ein solches Komplettsystem ebenfalls noch deutlich unter denen für ein P2-Pendant.



AMDs neue Power-Generation beschleunigt vor allem 3D-Schmankerl wie „Unreal", das schon für den K6-2 optimiert ist

Die Zukunft

Drei Softwarekomponenten bestimmen maßgeblich die Potenz des jüngsten AMD-Sprosses:
*** 3D-Engine des Spiels**
*** DirectX-Schnittstelle**
*** Grafikkartentreiber**
Wichtig für den Erfolg des K6-2 ist also vor allem eine gesicherte Unterstützung durch die Softwarehersteller. Microsoft hat bereits im ab Juli verfügbaren DirectX 6 den Support für „3DNow!" eingebaut, auch für 3Dfx Glide und Open GL gibt es schon optimierte Treiber.
Da die wichtigsten Grafikschnittstellen somit abgedeckt sind, kann dem K6-2 eine erfolgreiche Zukunft prognostiziert werden – Spiele wie „Unreal", „Incoming" und „Baseball 3D" zeigen schon heute, daß die Entwickler gewillt sind, das 3D-Leistungsplus von „3DNow!" mit eigens angepaßten Engines zu nutzen. Die weitere Versorgung, auch mit optimierter Software und Patches für ältere Spiele, wird aber nicht zuletzt von den Verkaufszahlen abhängen, die AMD erreichen kann. Und die dürften zumindest solange beachtlich sein, wie Intel nicht mit Preisnachlässen auf die Offensive des Rivalen reagiert. (mt)

Der Leistungsvergleich

Direkte Praxisvergleiche zwischen den Prozessoren können nur vorläufigen Charakter haben, da die vorhandene Software die „3DNow!"-Features des K6-2 noch nicht komplett ausreizt.

Forsaken bei 640 x 480 Pixel unter Voodoo 2

Prozessor	fps
Pentium 2 333	148,7
Pentium 2 300	145,5
AMD K6-2 333	140,3
AMD K6-2 300	134,5

Forsaken ist noch nicht an die „3DNow!"-Fähigkeiten des K6-2 angepaßt, lediglich die DirectX 6-Betaversion half dem Chip auf die Sprünge

Incoming bei 640 x 480 Pixel unter Voodoo 2

Prozessor	fps
Pentium 2 333	76,1
Pentium 2 300	72,7
AMD K6-2 333	60,2
AMD K6-2 300	56,6

Ausgerechnet beim für den K6-2 optimierten Incoming konnten die Intel-Prozessoren davonziehen – da bleibt noch Raum für Nachbesserungen

Turok bei 800 x 600 Pixel unter Voodoo 2

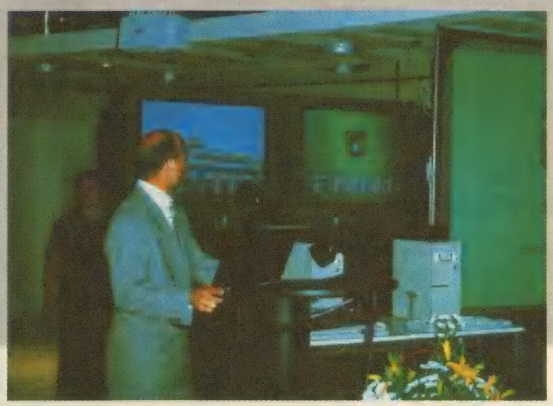
Prozessor	fps
Pentium 2 333	60,8
Pentium 2 300	59,9
AMD K6-2 333	57,4
AMD K6-2 300	56,3

Das weder für die neuen DirectX 6-Funktionen, noch für den K6-2 angepaßte Turok zeigt, daß AMD auch bei älteren Spielen mithalten kann

3D-Winbench 98 unter Nvidea Riva 128

Prozessor	fps
AMD-K6-2 333	989
AMD-K6-2 300	957
Pentium 2 333	899
Pentium 2 300	854

Der 3D-Benchmark mit DirectX 6 und optimierten Treibern für die Riva-Grafikkarte mißt die reine Prozessorleistung – und hat den K6-2 vorn!



Während der Präsentation durchliefen zwei synchron gestartete Rechner mit P2 333 und K6-2 333 Prozessoren verschiedene 3D-Benchmarks – wie auf einer AMD-Veranstaltung nicht anders zu erwarten, gewann das hauseigene Modell mit deutlichem Vorsprung

Testsysteme mit DirectX 6-Beta:
* „Super 7"-Board mit Ali Aladdin V Chipsatz und 64 MB SDRAM
* P2-Board mit Intel BX-Chipsatz und 64 MB SDRAM

Aus der Service-Oase

An alle guten Ghosts: Irgendwie habt Ihr es wieder geschafft, daß mein Weltbild völlig zusammengefallen ist. Da schreibe ich Anfang April, kurz nachdem ich ein fehlgedrucktes Exemplar der Maiausgabe am Kiosk erworben hatte, einen leisen Protestbrief an Euch, und nach nur vier (!) Tagen finde ich ein neues und fehlerfreies Exemplar im Briefkasten – zusammen mit einem Entschuldigungsbrief von Euch. Ich muß ehrlich gestehen, ich war tief beeindruckt! Da liest und hört man immer öfter von mangelndem Kundenservice im Zusammenhang mit der Computerbranche (was auch die Presse nicht unbedingt ausschließt), und Ihr beweist doch tatsächlich das Gegenteil. Dazu kann ich nur eins bemerken: Vielen Dank!
Holger Daum, Kyllmannstr. 22 D, 12203 Berlin

Bei einer Druckauflage von rund 250.000 Exemplaren sind ein paar Ausschußhefte bei der Herstellung nicht zu vermeiden – normalerweise sollten sie aber nicht in den Handel gelangen, sondern vorab aussortiert werden. Wer dennoch mal einen Joker mit Macken (etwa ein Bogen doppelt) erwischt, kann ihn uns schicken und erhält kostenfrei Ersatz. Für fehlende CD-ROMs oder am Transport beschädigte Hefte gilt das im allgemeinen freilich nicht, hier sollte man sich direkt an der Kasse des Händlers beschweren.

Jäger des verlorenen Kopfes 1

Erst mal viel Lob für den neuen Joker, er ist fast perfekt. Ist das ein neuer Leim, mit dem die CDs aufgeklebt sind? Hält gut und läßt sich trotzdem lösen, prima! In der Ausgabe 6/98 fragt R. Krollzig, ob Ihr die Joker-Comics auf die CD packen könnt – gute Idee. Ich will aber auch endlich wieder den Joker-Kopf auf dem Heft, so wie früher beim Amiga Joker. Ich habe Euch schon drei Briefe zu diesem Thema geschrieben, leider ohne Resultat. Also bitte ich Euch nochmals: Druckt doch wieder den Joker aufs Cover, BITTE!!! Ich wäre notfalls auch bereit, 'ne Mark dafür springen zu lassen…
E-Mail: DrJones600@aol.com

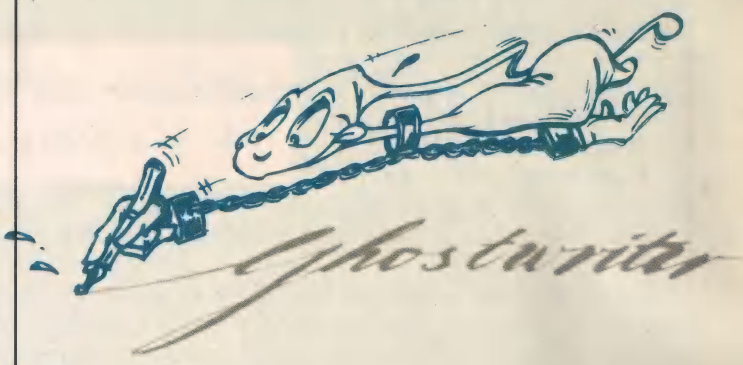
Eine Mark mehr für die alberne Birne von Kollege Joker? Wenn der Kerl das hört, schwillt ihm endgültig der Kamm! Daher habe ich Dein Ansinnen auch nicht weitergeleitet, aber Du gibst ja keine Ruhe. Hier also von offizieller Stelle: Heft und Macher bleiben kopflos.



Gegenüberstellung der Erstausgaben: AJ 11/89 mit großem Joker-Kopf, PCJ 6/91 schon mit einer verkleinerten Version

Jäger des verlorenen Kopfes 2

Beim Auspacken des neuesten Jokers fiel mir zuerst ein Brief zur Aboverlängerung in die Hand und dabei Euer neuer Briefkopf auf. Nichts gegen Dich, Ghost, aber müßt Ihr den Joker eigentlich überall 'rausnehmen? Statt seiner Visage grinste mich nur ein auffallend langweiliger Schriftzug an – ich will sofort den alten Briefkopf zurück! Und außerdem: Vor ein paar Jahren hat man auch bei einer Aboverlängerung immer eine Prämie bekommen. Wieso jetzt nicht mehr? Ich sehe ja ein, daß Ihr schlecht jedem eine Vollversion zusenden könnt, aber Ghost-Comics oder Autogrammkarten wären doch was. Oder vielleicht ein Brigitta-Poster (lechz), nur als kleines Gimmick, damit man weiß: Ich bin dabei! Ich gehöre zu den Jokern, denn ich bin (Tusch!) ABONNENT!
Aber mal was anderes: Ich frage mich, wieso die Hersteller nicht endlich ihre CDs schützen. Nun muß man nicht mehr Mister X kennen, der coole Kontakte hat und an die neuesten Games kommt, nein, man kann einfach in die nächste Videothek gehen, ein Spiel ausleihen und sich eine Kopie brennen. Dabei ist das Risiko dank absoluter Anonymität denkbar gering – und wer heutzutage an das Ehrgefühl der User appelliert, hat doch die Zeit verschlafen. Traurig, aber wahr…
Last, not least: Es soll doch tatsächlich schon Nachahmer zu Eurem bösen Aprilscherz, dem Spiel „Diana – Queen of Hearts" geben. Gerüchten zufolge erscheinen demnächst „Guildo – es lebt!" und „Modern Talking – Das Comeback". Möge uns die BPjS beistehen!
Lamiod (E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor)
P.S.: Na, wie war ich? Ich hab' sogar Lob und die BPjS mit ins Spiel gebracht!
P.P.S.: Soso, „Titanic" ist also der beste Film aller Zeiten? Ich glaube, ich lebe auf dem falschen Planeten…



Begeisterung für Computerspiele ist keine Frage des Alters. Ich zum Beispiel bin schon seit einigen Jahren tot und habe es dank dieses schönen Hobbies noch gar nicht gemerkt. Und auch die aktuellen Briefe stammen von Fans verschiedenster Semester. Alt sieht hier nur aus, wer mit seiner Meinung hinter dem Berg hält…

Was ist nur an diesem Joker, daß sein Konterfei sogar am Briefpapier vermißt wird? Was kommt als nächstes: etwa Joker-Briefmarken?! Geschenke bei Abo-Verlängerung verbieten sich dagegen wegen der derzeit so hochwertigen Werbeprämien – erst im zweiten Jahr rechnet sich ein Prämien-Abo überhaupt für uns! Und Pin-ups von sexy Gitti verbietet ihr Gatte Michael…
Kopiergeschützte CD-ROMs wie etwa die von „Anno 1602" sind momentan in der Tat ein Thema, doch mit der bevorstehenden Einführung der DVD mag wieder alles anders sein. Zur BPjS gibt es das Editorial und das Stadtgespräch, blieben noch die Themenkreise Ehrgefühl, Guildo und Modern Talking – als Gegenstücke zur Titanic offenbar alle dem Untergang geweiht.



Gegenüberstellung der Briefköpfe: Im Sinne der Seriosität mußte ein Kopf rollen

Generation P

Wie Michael (nachzulesen im Editorial 6/98) gehöre auch ich zu den Leuten, die in grauer Vorzeit mit „Pong" auf dem elterlichen Fernsehschirm und in der Spielhalle um die Ecke ihre ersten digitalen Erfahrungen gesammelt haben. Und wenn der Spaß noch so teuer



war und ist – man gönnt sich ja sonst nichts! Um so mehr wurmen mich die immer weiter verbreiteten Raubkopien. Auch ich habe einen CD-Brenner, doch ich weigere mich selbst Freunden gegenüber, damit Kopien von Spielen herzustellen. Schließlich zeigt es sich: Je mehr Games gekauft werden, desto weniger kosten sie. Zumindest mußte ich noch vor ein paar Jahren im Schnitt 120 Eier für ein brandneues Game hinlegen, mittlerweile sind es nur noch 80. Oder noch viel weniger, wenn man ein bißchen wartet.
Zum Heft: Brauche ich eine Brille? Ach nein, es ist nur mal wieder ein neuer Ghost-Comic. Also, ich hab' ja nichts gegen Handlettering, aber doch bitte so, daß ich keinen Ägyptologen zur Entziffe-rung heranziehen muß!
Henk, E-Mail: CLJHenk@aol.com

Einem Vernunftmenschen, der den Zusammenhang zwischen Raubkopien und den Softwarepreisen verinnerlicht hat, kann ich nichts abschlagen. Einmal mehr werde ich vor meinen Schöpfer treten und um eine bessere Aussprache beten: Werner, der du da bist im Studio. Dein Stift komme, dein Lettering geschehe – aber endlich etwas lesbarer, du Dumpfbacke!!!

Legal, illegal, scheißegal?

Da ich einige Monate mit Jokerlesen ausgesetzt habe, würde mich interessieren, ob Ihr in der Zwischenzeit einen Artikel über die vielen Emulatoren gebracht habt oder ob vielleicht einer geplant ist. Wie wahrscheinlich jeder weiß, existieren im Internet Emulatoren für fast jedes Konsolen- oder Computersystem, welche es erlauben, diese Spiele auf dem PC zu zocken. Neben den üblichen 16 Bit-Konsolen und -Rechnern wurden sogar schon entsprechende Programme für Playstation, Saturn und N64 entwickelt! Zwar sind diese noch sehr unausgereift, aber wer weiß? Vielleicht können wir in ein, zwei Jahren „Mario 64" oder „Gran Turismo" auf unserem PC spielen?
Patrick Fedler, E-Mail: p.fedler@t-online.de

Wer den Joker nicht regelmäßig liest, verpaßt zwar viel, aber nicht alles: Auf einen entsprechenden Artikel haben wir bislang verzichtet, weil wir keine Anleitung zu Raubkopien liefern dürfen und wollen. So sind die besagten Emulatoren selbst zwar überwiegend Freeware, doch finden sich im Internet ja auch die ganzen ROMs der Arcade- und Konsolenplatinen, die von findigen Jungs ausgelesen und ins Netz gehängt werden. Es wäre jedoch nur erlaubt, die Emulatoren mit den Originalspielen zu benutzen, aber wer tut das schon?

Bild-schön

Ich wollte Euch schon immer mal fragen, warum Ihr keine Poster mehr in den Joker heftet: Vor kurzem habe ich einige ältere Ausgaben Eures Magazins durchgeblättert, und da waren überall Poster dabei. Die von meinen Lieblingsspielen habe ich mir natürlich herausgenommen und seither darauf geachtet, ob im PC Joker nicht doch noch welche zu finden wären. Leider ohne Erfolg. Könntet Ihr nicht die Poster-Tradition wieder einführen? Wenigstens für ein paar Ausgaben?
E-Mail: rujark@t-online.de

Aus Kostengründen kann der Umfang des Heftes naheliegenderweise nicht unlimitiert erhöht werden. Poster gingen somit zu Lasten des redaktionellen Inhalts, wofür wir früher häufig kritisiert wurden. Aber wie gefällt Dir ersatzweise der „SWAT-Altar" in dieser Ausgabe?

Schillerlocken

Als ich die Juni-Ausgabe durchblätterte, kam mir eine Passage in den Leserbriefen merkwürdig bekannt vor. Noch mal genauer hinschauen: Ups, das war doch meine E-Mail! Hab' ich also versehentlich einen Leserbrief geschrieben? Anscheinend schon, dabei war der etwas schroffe Schrieb doch eigentlich nur für Eure Augen bestimmt. Na, jedenfalls Hut ab vor Euch, die Ihr meine Mail abgedruckt habt und Euch selbst harter Kritik stellt. Dafür ist dieser Brief eine meckerfreie Zone, ja, ich spreche Euch sogar ein Lob aus für Rückgrat, Kritikverträglichkeit und Eingehen auf Eure Leser. Oder frei nach Schiller: Und wenn's die Götter nicht gewähren, so acht auf eines Freundes Lehren!
Peter, E-Mail: RemmertP@aol.com

Ja, wir sind hart im Nehmen. Aber noch mal so'ne Motzerei und Deine Zuschriften landen ab sofort ungelesen im Kamin, Du wirst zum Staatsfeind erklärt und Schillers Räubern zum Fraß vorgeworfen. Häng Dir das an seine Glocke!

Keinen Silberling wert?

Wie so oft bin ich doch tatsächlich schon wieder auf die angeblich so tolle Heft-CD Ihrer Zeitschrift hereingefallen. Wie schaffen Sie es nur immer wieder, auf dem CD-Label sowie im Inhaltsverzeichnis des Hefts Dinge zu versprechen, die Sie dann nicht halten können? Anlaß für mein heutiges Ärgernis war der sogenannte „Need for Speed 2"-Patch in Ausgabe 6/98, der sich bei genauerem Hinsehen als Patch für „Nascar 2" herausstellte. Ich bin schon seit einiger Zeit Leser des PC Jokers und konnte bisher nur die mangelnde Qualität der CDs (unruhiger Lauf) und des öfteren falsche Versionsnummern bei Spiele-Updates bemängeln. Wenn etwas Derartiges einmal passiert, kann und darf man sich darüber sicherlich nicht ärgern. Kommt so etwas jedoch in mindestens jeder zweiten Ausgabe vor, stellt sich die Frage, ob man sein Geld nicht lieber gleich in den Müll schmeißen sollte...
Vor allen Dingen, wenn man das Heft nur aus Freude auf den langersehnten 3Dfx-Patch für NfS2 kauft, zu Hause ankommt, die CD einlegt (und sofort durch ihr Rattern genervt wird), nur um dann feststellen zu müssen, daß schon wieder nichts so ist, wie es im Heft angekündigt war. Mehreren Bekannten ist das ebenfalls aufgefallen, so daß wir uns fragen, ob „höhere" Versionsnummern u.ä. nicht einfach nur ein Lockmittel sind, um ahnungslose PC-Spieler zum Kauf zu verleiten. Meine einzelne Wenigkeit wird Ihre „tolle" Zeitschrift (einschl. CD) jedenfalls nicht mehr käuflich erwerben. Und selbst ob sie geliehen noch lesenswert ist, muß ich mir noch schwer überlegen.
Michael Spicker, Bismarckstr. 26b, 67655 Kaiserslautern

Weil die Antwort den Adressaten vermutlich ohnehin nicht mehr erreicht, brauche ich kein Blatt vor den Mund zu nehmen: Das Versehen mit dem falsch bezeichneten Patch tut sorry, die übrigen Vorwürfe sind Mumpitz. So prüft unser Jörg alle CD-Inhalte (auch die Versionsnummern der Updates) in der Regel sehr sorgfältig, und die Scheibe läuft einwandfrei – ich würde mal mein Laufwerk checken, Herr Spicker. Der Vorwurf des „Lockmittels" ist dann endgültig lächerlich, da wir kaum davon ausgehen, daß unser Heft überwiegend wegen eines einzelnen Patches oder Updates gekauft wird. Falls doch, laßt es uns wissen, dann können wir uns in Zukunft viel Arbeit ersparen...

Der Speicherschub

Zunächst einmal Gratulation zu Eurem Magazin, der meines Erachtens derzeit besten Zockerzeitschrift auf dem deutschen Markt. Als Freund älterer DOS-Spiele freue ich mich natürlich besonders über Eure immer wieder beeindruckenden Heft-CDs. Leider macht mir diesbezüglich ein ärgerlicher Bug in Onkel Bill's Windows 95b zu schaffen: Der Treiber HIMEM.SYS belegt hier unglaubliche 46.480 Bytes des Hauptspeichers, so daß ich oft mit der Meldung „not enough (conventional) memory" konfrontiert werde.
Nun habe ich gehört, daß Microsoft im Internet einen Bugfix namens IOSYSGER.EXE veröffentlicht hat, der das gesamte Problem beseitigen soll. Leider verfüge ich über keinen Internetzugang. Es wäre daher toll von Euch, wenn Ihr den Download übernehmen und mir den Bugfix auf einer der nächsten Heft-CDs zukommen lassen könntet.
Carsten Klier, Gleiberger Weg 14, 35398 Gießen

Gute Idee, schnelle Umsetzung: Für Dich und alle anderen DOSen-Fans mit Win 95b, aber ohne Auffahrt auf den Datenhighway, findet sich der Patch demnächst auf der Heft-CD.

Die Notbremse

Leider haben viele ältere Spiele Probleme damit, auf schnellen Rechnern fehlerfrei zu laufen. Auch bei „Freddy Pharkas" von der Heft-CD 6/98 kann die Fehlermeldung „Kann die Audio Hardware nicht initialisieren" auftauchen, obwohl die Soundkarteneinstellungen im Setup korrekt sind. Da das auch bei anderen Spielen oft der Fall ist, möchte ich einen Tip loswerden, wie die Leistung des Prozessors gedrosselt und diese Probleme behoben werden können.
Außer einer Softwarebremse besteht nämlich die Möglichkeit, bei Pentium-S- und Pentium-MMX-Rechnern per BIOS den Menüpunkt „CPU Internal Cache" zu deaktivieren. Nach dem Abspeichern befindet sich der Rechner in etwa auf einer Stufe mit einem 386er, und Freddy verrichtet klaglos seinen Dienst. Will man danach seine anderen Programme wieder nutzen, sollte man natürlich zu seinen ursprünglichen Einstellungen zurückkehren!
Kai Jankowski, Amselstr. 71, 45772 Marl

Ein nützlicher Tip, der auch für ältere Simulationen oder Actiongames sehr praktisch sein kann. In das BIOS-Setup gelangt man übrigens, indem während des Bootvorgangs die Entf-Taste gedrückt wird.

Digitales Briefschach

Irgendwo in Eurer Maiausgabe las ich etwas über ein Spiel, das man nicht nur via Netzwerk, Internet etc., sondern auch über E-Mail spielen kann. Gibt es so was auch im Shareware-Bereich? Welche Spiele können's, und wie funktioniert's? Meine ehemaligen Mitspieler sind heute nämlich über ganz Europa verstreut, und mit E-Mail-Spielen könnte ich sie vielleicht mal wieder zusammentrommeln.
Alexander Teissier, E-Mail: Teissier@t-online.de

Zocken über E-Mail gilt quasi als moderne Variante des Postspiels. Dabei macht ein Teilnehmer seinen Zug, schickt den Savestand zum nächsten und immer so weiter. Das zeitraubende Konzept eignet sich für (Brettspiel-)Klassiker wie Schach (gibt's auch als Shareware reichlich), aber auch rundenbasierte Strategicals wie z.B. Blue Bytes „Incubation" bieten häufig eine entsprechende Option. Einfach bei den Tests auf einen diesbezüglichen Hinweis achten!

Zeitspiegel

Da ich noch zu den Lesern der ersten Stunde gehöre, wollte ich doch einmal überprüfen, wie der neue, überarbeitete Joker im Vergleich mit einer alten Ausgabe (3/92) so dasteht. Schon am Cover kann man die krasse Entwicklung der letzten Jahre erkennen: auffälliger, bunter, innovativer, schöner – ganz klar eine Verbesserung, der neue Joker!
Das Editorial mit einem Konterfei von Herausgeber Michael ist noch ganz das alte, wenn der Mann auch früher Chefredakteur war und weniger Geheimratsecken hatte. Ansonsten hat er sich trotz des Stresses über die Jahre aber gut gehalten, Kompliment! Das Inhaltsverzeichnis ist nicht mehr ganz so bunt und (meiner Meinung nach) auch nicht mehr ganz so übersichtlich wie früher, dafür fanden sich die „Interna" schon damals im Heft. Allerdings scheint Euer Leben deutlich härter geworden zu sein: Während früher von 9 bis 19 Uhr gearbeitet wurde, steigt Ihr jetzt bereits um 7.15 Uhr in einen Reisebus, und Feierabend gibt's nicht vor 1.30 Uhr nachts. Nur an der Übermüdung scheint sich nichts geändert zu haben...
Allein beim neuen Outfit des Ghostwriters habt Ihr mir (und Euch) keinen Gefallen getan, der sieht nämlich aus wie 'reingeklatscht! Der weiße Hintergrund wirkt auf mich nur noch steril und unpersönlich. Im großen und ganzen habt Ihr jedoch über die ganze Zeit ein Super-Image aufgebaut und ein hohes Niveau beibehalten. Also, auf die nächsten sechs Jahre!
Thorsten Lenz, E-Mail: Thorsten.Lenz@nk.anzeiger.de

Super-Image? Hohes Niveau? Wow, bei so viel Lob seien Dir sogar Michaels Geheimratsecken verziehen. Obwohl: Mag es sich beim Frühaufstehen hier nur um senile Bettflucht handeln?



Unser Boß im Wandel der Zeit: Michael mit 20 (1980), heute und sein zukünftiges „Alter ego"

Und führe uns nicht zur Versuchung

Nachdem ich in mehreren Konkurrenzmagazinen gelesen hatte, wie genial doch das Spiel „Die Versuchung" sei, bin ich sofort losgezogen und habe mir das Teil gekauft. Mann, ist das ein Mist! Dieser Digi-Schrott hat keinen Punkt mehr als Eure 27 Prozent verdient. Was haben die anderen da bloß getestet?
E-Mail: fuzzie@cu-muc.de

Ich habe es in der letzten Ausgabe gesagt und wiederhole mich bei dieser Gelegenheit gerne: Bei uns gibt es keine Notenabsprachen mit den Herstellern, dafür nehmen wir es auch mal in Kauf, mit einem Test nicht die ersten zu sein.

Support?

Auf Euren Joker-CDs findet man mehr und mehr Spiele, die eine 3D-Grafikkarte benötigen oder zumindest unterstützen. Ich denke daran, mir eventuell eine Voodoo oder Voodoo 2-Karte zuzulegen. Zuvor würde ich aber gerne wissen, ob diese Karten auch sichtbare Vorteile bei Spielen bringen, die eigentlich eine solche Karte nicht benötigen.
Christoph Käppner, Straße der Völkerfreundschaft 23, 39418 Straßfurt

Bei reinen 2D-Spielen und solchen, die einen 3D-Turbo nicht unterstützen, macht sich dessen Vorhandensein auch nicht bemerkbar – weder positiv noch negativ. Dennoch ist eine Voodoo-Karte eine gute Wahl, da diese Boards von immer mehr Programmen unterstützt werden. Mittlerweile unterstützen ja sogar Microsoft-Spiele schon Voodoo-Karten direkt, Hersteller 3Dfx kann bereits auf einen Quasi-Standard stolz sein.

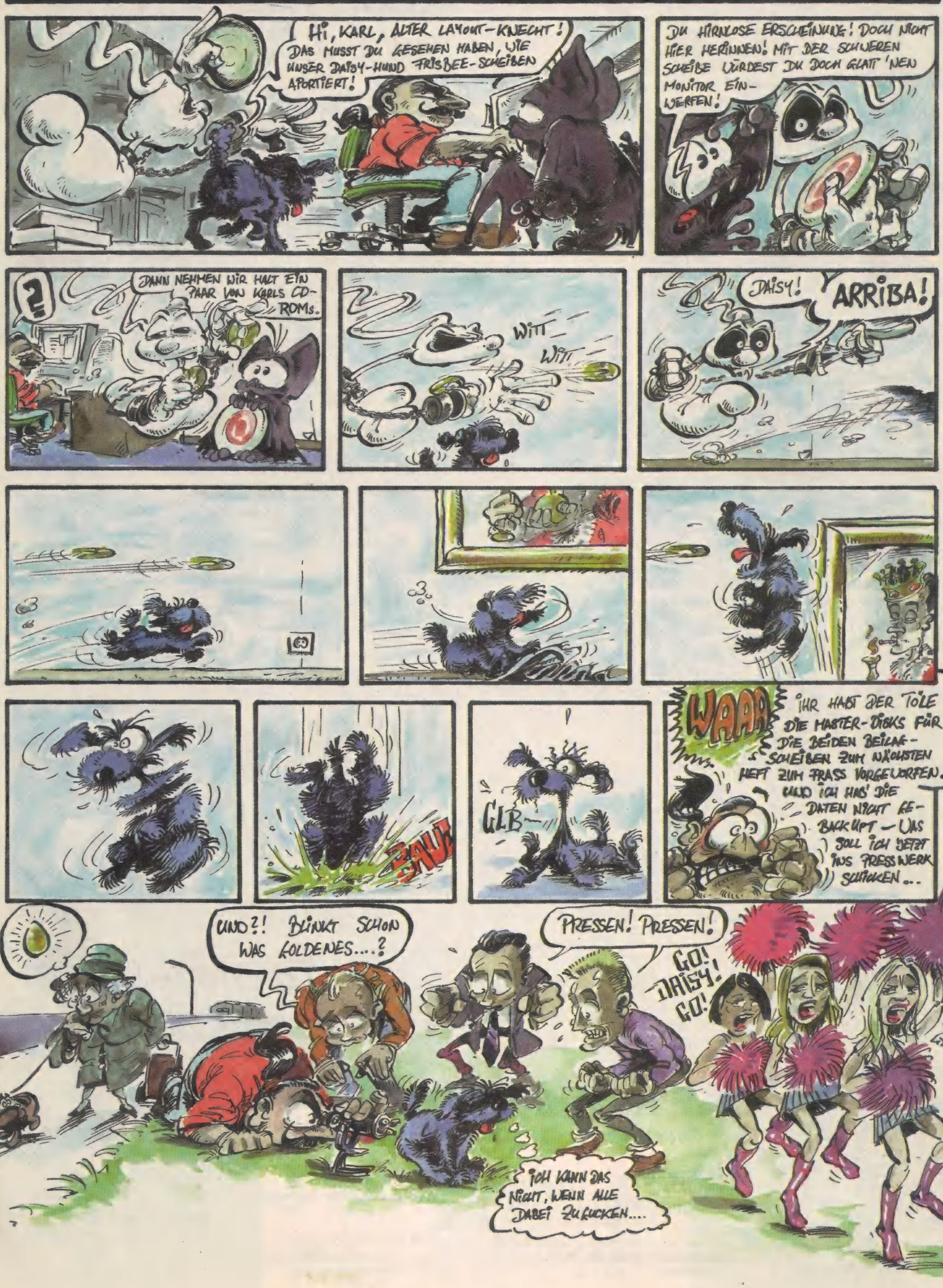
Support!

Genau, wo bleibt die Unterstützung? Leserzuschriften aller Art sind erwünscht: Schmeicheleien, Anregungen, (einfache) Fragen und (vorsichtige) Kritik werden immer wieder gerne gelesen und beantwortet. Sollte dies im Zuge dieser Seiten geschehen, veröffentlichen wir zwecks Leser/Leser-Kommunikation auch die (E-Mail-)Adressen – wer anonym bleiben möchte, muß uns dies also ausdrücklich mitteilen. Die übrige Post wird individuell von mir oder einem anderen unglückseligen Redaktionsschergen beantwortet, solange Rückporto (außerhalb Deutschlands: Internationale Antwortscheine) beiliegt. Alle Beiträge bitte an die folgenden Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

UNDER PRESSURE

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)



Mourad Zarrouk (maz)



Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros

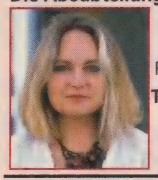


Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung



Petra Laubenberger
Tel: 08106 / 899603

Die Anzeigenabteilung



Nicole Laubenberger
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Team Apache"
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

Verk. Cyrix 686 166 + 32 MB RAM, 1,2 GB Festplatte, 24 x CD-ROM, Matrox Mystique + Soundkarte + Monitor. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 07183/3190 (Björn)

Verk. Motherboard p/l-P55TP4N mit P133 + 80 MB RAM + Hercules Terminator 3D 500 DM, Preisänderung nach VB. Tel.: 02327/76181 ab 18.00 Uhr

Verk. 486 DX/2, 16 MB RAM, 428 MB Festplatte, 80 MHz Farbmonitor, 8 x CD-ROM, Disk-LW, Soundblaster 16, 120 Watt-Boxen, Maus, Tastatur, Win '95, 2 Vollversionen, Preis: VB. Tel.: 034321/50314

Verk. 6.86 Pentium (166 MHz), 8 x CD-ROM 16 MB, 2 MB Graf., 16 B Soundk. 1,5 GB, 15 Zoll Monitor, Drucker, Win '95 + Spiele und Zubehör. Preis nach Vereinb. unter Tel.: 0171/9086618

Verk. P200, 64 MB RAM, 4 MB Grafikkarte, Soundblaster 16, 3 GB Festpl., 12 x CD-ROM, Floppy, 15 Zoll Monitor + viel Software + Spiele, VB 3.000,- DM. Tel.: 07545/942236

BIETE SOFTWARE

Command & C. 2 55 DM, Made in G. Col., Award Winners, X-Wing Col., SSI Nr. 1 Col. je 35 DM, Rebel As. 1 u. 2, DSA 1 u. 3, Hanse je 20 DM, Empire D., Rings of M. G., 1869, Siedler 1 je 15 DM. Tel.: 0421/2239229

Verkaufe PC-Spiele: Gold Games 2, Fatal Racing, Rallye Racing 97, Tomb Raider 1 Director's cut + 2, Need for Speed 2 SE, Game Pack 3 = 250,- DM. Tel.: 02137/8150

Myst 40 DM, G. Schl. der Weltg. 45 DM, Nap. in R. 35 DM, Age of Sails 40 DM, Burning Steel 3 25 DM. Tel.: 0421/2239229

Verkaufe PC-Spiele und Cheats, Codes, Paßwörter und Komplettlösungen. PC-Spiele zwischen 5 + 20 DM. Cheats, Codes usw. 2 DM. Liste kostenlos anfordern. Möchte PC-Club eröffnen. Wer will, schreibt an: Christian Moog, Franz v. Sickingen Str. 7, 66849 Landstuhl, Tel./Fax: 06371/17771

Verkaufe: Lords of Magic, Anno 1602, Starcraft, F1 Racing je 50,-; Starfleet Academy 30,-, Demonworld, Napoleon in Rußland je 25,-, Max, Interstate 76, Industrie Gigant, Flying Corps je 20,-; Silent Thunder, PGA Tour Golf 96, Win Cleaner, MiA2 Abrams, Descent 1 + 2 + Mission Builder, Baphomets Fluch, Terra Nova je 15,-. Tel.: 04503/75423

Je 15 DM: Formel 1, BM97 1.3; Je 5 DM: Bureau 13, Hammer of the Gods, Dreamweb, Their Finest Hour, Dragon Lore, War Wind, Knights of Xentar, Guilty, Colony Wars, PC Games Cheat 2, Larry 5, Kaiser. Tel.: 05021/12676

Verkaufe Spiel NORMALITY für 15 DM und Dungeon Master 2 für 10 DM. Tel.: 035938/ 50245 (Alles ohne Versandkosten)

Gewinner

aus dem letzten Heft

Charts

Shadows of the Empire gewinnt
Martin Seiß, Kempten

Anstoß 2 geht an
Matthias Märkle, Tübingen

Total Heaven bekommt
Marco Peroverde, Jockgrim

Deathtrap Dungeon

Je ein von Ian Livingstone handsigniertes Exemplar des Rollenspiel-Buches „Das Labyrinth des Todes" schicken wir an
Peter Schimann, Alzenau
Natascha Hugel, Bad Kissingen
Udo Pfadenhauer, Altenkunstadt

Monkey Island 3 50 DM, NBA Live 97 35 DM, Warcraft 8 DM, Larry 6 8 DM. Verkaufe Mega Drive II (Sega) mit 2 Kontroller, 6 Spiele: Striker, Sonic 2, Schlümpfe, World Cup, S. Hang On, Columns 120 DM. Tel.: 07429/1080

CD-ROM: Stonekeep 20,-, Riddle of Master Lu + Lösung, Shannara + Lösung 15,-, Sam + Max 10,-, Rayman 10,-, Pinball Fantasies Deluxe 10,-, Alien Trilogy 15,-. Tel.: 04361/1238

Verkaufe Original PC-Spiele auf CD-ROM. Shadowcaster, Hell für je 15,-. Spiele sind neu, nur einmal benützt. Tel.: 08723/3962

Verk. MDK, Earth 2140, Dark Colony, Star Trek Generations je 28 DM, Siedler II Gold Edition 39 DM, Sub Culture 30 DM, Uprising 45 DM; alle Spiele inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Biete: Z, Blade Runner, American Dream, Warcraft 2, Tomb Raider 2, Caesar 2, Pizza Connection, Dune 2, Bundesliga Manager 97. Tel.: 05154/971669, FAX: 05154/3404

Riven, I-War, Pax Imperia je 39,-, Shanghai DM 9,-, Last Dynasty DM 9,-. Tel.: 09562/8838

Police Quest, Chewy F5, Amazon Queen, Vollgas, Kings Quest VII, Simon the Sorcerer je 35,- DM + Versand. Super Nintendo Spiele: Secret of Evermore 50,-, Plok 40,-. Tel.: 08232/72316 ab 18.00

SUCHE HARDWARE

Wer kann armem Umschüler PC oder Einzelteile schenken, da dringend benötigt, aber kein Geld? Jede Spende hilft. Bitte anrufen (ab 18 Uhr). Tel.: 0511/818394 (Daniel verlangen)

SUCHE SOFTWARE

Ich suche die Originale Alone in the Dark, Earthsiege und die Komplettlösung zu Alone in the Dark. Zahle für die Spiele höchstens 20,-, für Komplettl. 5,-. Adrian Leuthold, Landgarben, A - 3152 Mamishaus

Suche folgende Spiele: Croc, Starcraft, Anno 1602, Incubation, Emergency, Tomb Raider 2, C & C 2,3. Verkaufe: Yoshi's Story N64 für 60 DM + per Nachnahme. Meldet Euch bei: Alexander Rosch, A.d. Nesserlander Schleuse 21, 26723 Emden

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche CD- ROM mit Demos, Patches, Shareware, Goodies gegen Vollversion von Fallout 2 + Spielbeschreibung. Tel.036628/62853

VERSCHIEDENES

Suche Cheats für Jedi Knight. Peter Schuster, Innstr. 32, 83543 Rott a. Inn

Verk. PC-Spiele: Warcraft 2 (15), Destruction Derby 2 (25), Space Jam (24), Jedi Knight (46). Die ersten zwei kriegen noch einen Extrapreis. Christian Minor, Auf der Au 4, 56337 Arzbach

Amiga Joker 11/89 bis 10/93 in Bestzustand für 120 DM. Evtl. auch einzeln! Verk. auch Powerplay, Playtime, ASM (+ Sonderhefte). Tel.: 089/6015430

Über 2000 Spielelösungen und Cheats je 2,-. Viele Specialdiscs ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Einfach anrufen.

KONTAKTE

Adventurefreak sucht Gleichgesinnte zum Austausch von Lösungen, Cheats, Plänen usw. Schreibt mit Liste! Holger Hansen, Brauereiweg 6 c, 30989 Gehrden

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

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

VERSANDSHOP 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben aktuelle Neuheiten, sowie Oldies aus allen Bereichen. Bei uns bekommen Sie Top-Titel schon für 39,90 DM. 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.



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

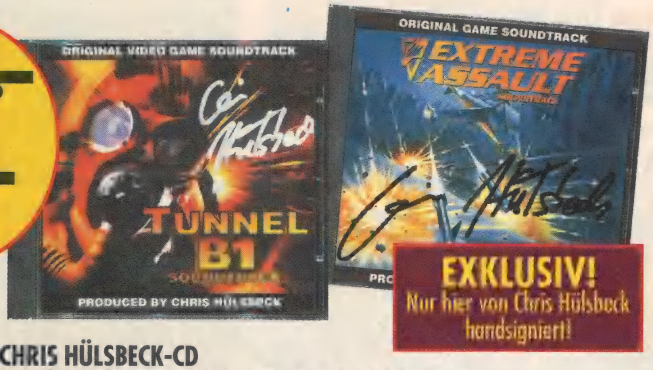
Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP



je 29.– oder 49.– im Set

EXKLUSIV! Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



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.



10.–

NEU!!

SAMMELORDNER



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



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



9.–

JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies (einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



je 5.–

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



ab 7,50

PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 1/98 ☐ 2/98 ☐ 3/98 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98
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
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
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 93, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

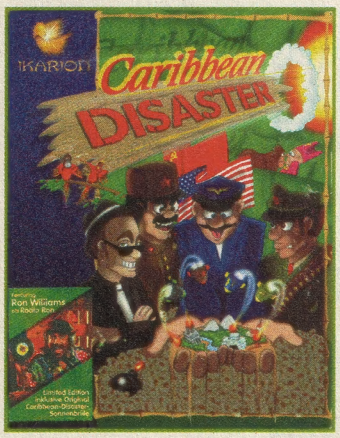
Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe 9/98 erscheint am 4. August

PC Joker Heft & Spiel VORSCHAU

mit vielen spielbaren Demos und einer starken Vollversion: Caribbean Disaster

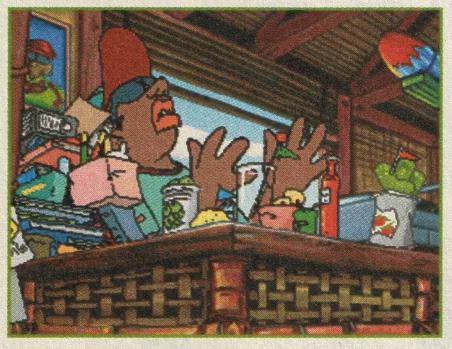
Damit der Karibik-Urlaub kein Desaster wird, sollten Sie Joker-Airlines buchen: Wir offerieren brandaktuelle Tests, Previews und Spiele-Infos als Bordlektüre, während am Monitor Ikarions witzige Politsatire „Caribbean Disaster" läuft – selbstverständlich in der deutschen Vollversion. Und das CD-Menü aus spielbaren Demos und vielen Goodies wird gar auf zwei Silbertellern serviert! Tickets gibt es für **nur 8,50 DM** am Kiosk, wobei Abonnenten weniger bezahlen und schneller ankommen. Guten Flug!

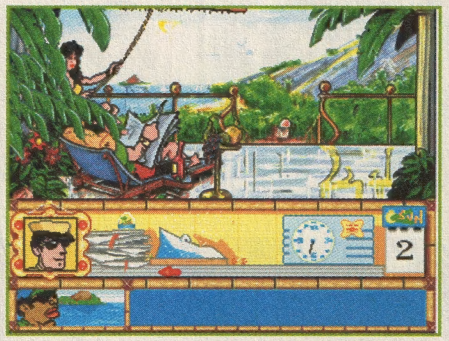


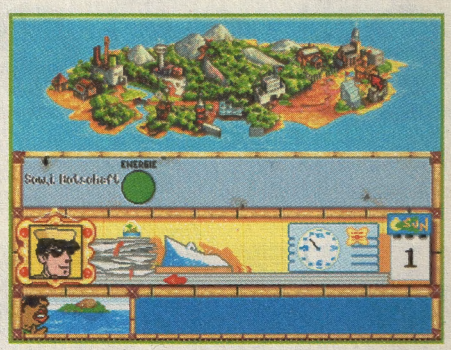
VOLLVERSION
Caribbean Disaster

Nie war Politik unterhaltsamer: Getreu der Brettspielvorlage „Junta" sollen Sie als Präsident oder Minister einer Bananenrepublik lügen und betrügen, bis sich die Palmen biegen! Im Schatten einer Großmacht investieren Sie u.a. in Exilpapst Woitylas Waffensysteme, manipulieren Wahlen und schaffen Gelder beiseite. Dazu gibt's bunte Comic-Grafik, beschwingte Melodien sowie Radiokommentare des deutschen Starmoderators Ron Williams. Die gelungene Steuerung erlaubt übrigens auch Spielspaß zu zweit – mit ein Grund, warum wir das witzig-intrigante Game **im Frühjahr '96 mit 73 Joker-Prozent benotet** haben.

- **komplett deutsch**
- **Multiplayer-Option**
- **3 Schwierigkeitsgrade**
- **Comic-Grafik**
- **Kommentare von Ron Williams**
- **komfortable Maussteuerung**
- **CD-Musik**







SPIELBARE DEMOS & GOODIES

...können gar nicht aktuell genug sein! Ergo verbietet sich hier die Nennung von Titeln: Erst bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe beginnen wir damit, wieder hochwertige Spieledemos, nützliche Zusatzprogramme, feine Patches und interessante Shareware unter unsere praktischen CD-Installoberflächen für DOS und Win 95 zu schaufeln.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Die Völker * F1 Racing 2 * Grim Fandango * S.I.N. * Stratosphere * Ultimate Race Rally * Ultrafighters







Online

Mitmachen: das PC Joker Starcraft Turnier



Hardware

Sticks, Pads & Co.: die besten und die kuriosesten



EnK Enkay Digital

DROIYAN



DAS ISOMETRISCHE, RUNDENBASIERENDE ROLLENSPIEL!

Im Jahr 994 bricht auf dem Planeten Icarus eine Rebellion der Aristokraten gegen die gottgleiche Herrscherfamilie aus. Der Umsturz mißlingt und Pethewoos, der Anführer, und 10 andere Aristokraten werden vom Planeten Icarus verbannt. Nach Jahren des Herumirrens im All, entdecken sie einen neuen Planeten und errichten ein eigenes Imperium, genannt nach ihrem Heimatplaneten Icarus.

Drei Königreiche werden errichtet: Inashasus, Egonia und Garcian. Die Herrscher lassen sich von den Menschen wie Götter verehren. Doch die friedvollen Tage sind bald gezählt - ein Krieg droht die neue Welt zu zerstören. Kann DROIYAN die letzte Hoffnung der Menschen sein?



FEATURES:

- **29 Schlachten mit jeweils bis zu 3 Schauplätzen**
- **Party mit bis zu 8 Charakteren. Über 100 weitere Charaktere im Spielverlauf.**
- **Über 50 versch. Waffen**
- **Spektakuläre gerenderte Grafiken in 640 x 480**
- **Intelligentes Kampfsystem**
- **viele Zaubersprüche und "Special Attack Moves"**
- **Neuartiger RPG-Battle-Modus mit 8 Bewegungsrichtungen**



"Eine komfortable Maussteuerung, die interessante Story mit überraschendem Ausgang und natürlich das unverbrauchte Konzept sorgen dafür, daß man Schwert und Zauberstab nur ungern aus der Hand legt, ehe der Abspann über den Schirm flimmert."

Steffen Schamberger, PC Joker 5/98

BESTELL-HOTLINE Tel: 0721/ 97224-0

Produktinfo 002

VORAUSSICHTL. ERSCHEINUNGSTERMIN ANFANG JULI '98

Artikelnummer CDR5019

Besuchen Sie uns im Internet: HTTP://WWW.CDV.DE

CDV Software

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

WANTED!

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH



BRANDHEISS

G200

DIE NEUE GENERATION VON MATROX

matrox

Produktinfo 003

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox