PC Joker Heft & Spiel
11/98 November
4 394225 408908 11

6 Spiele auf 2 CDs

Air Warrior 2

Wing Commander Secret Ops

Boston Bomb Club • Storm Master

Warbirds • Crystals of Arborea

spielbare Demos: Grand Prix 500ccm • V 2000
Jagged Alliance 2 • Railroad Tycoon 2 u. a.

Jubiläum
mehr Seiten, mehr Spiele

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

Erster Test

DIE SIEDLER II

Die Pioniere der Aufbaustrategie schlagen zurück!

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

JETZT TESTFAHREN

Grand Prix Legends
Racing Simulation 2
Grand Prix 500ccm

INS HEFT GEBEAMT

Star Trek: New Worlds
Star Wars: X-Wing Alliance
Babylon 5

CeBIT Home & ECTS

Alle Messeneuheiten, Trends & Facts

2 CDs • spielbare Demos • 6 Vollversionen • PC Joker 11/98 Jubiläumsausgabe mit 2 CD-ROM

Guillemot

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

Phoenix, der Rest ist Asche!

- **Außergewöhnliche 2D Qualität**

  Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
  100 Mhz / 128-Bit Architektur.
  100% Hardwarebeschleunigung.

- **Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick**

  Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo^2 ™ Technologie basierend.
  100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.



AGP

16MB

PCI



GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

www.guillemot.com

Produktinfo 001

Die glorreichen 7

Exakt sieben Jahre gibt es diese Zeitschrift mit vorliegender Ausgabe nun schon, Wahnsinn. Denn der Joker ist ja nicht nur das dienstälteste Magazin für PC-Spiele in Deutschland, es ist auch eines der erfolgreichsten. Dafür liebe Leser, Abonnenten und Käufer gebührt Ihnen mein Dank – und jetzt her mit den Geschenken!

Wie, Sie wollen von uns beschenkt werden? Jeden Monat aus ehrlichem Redaktionsschweiß geborene Tests und Previews mitsamt gleich zwei CD-ROMs voller aktueller Demos und starker Vollversionen sind Ihnen nicht genug? Jaja, Undank ist der Welten Lohn! Aber bitte, ich habe damit gerechnet und für das „kleine" Jubiläum gleich sechs tolle Vollspiele besorgt: „Air Warrior 2" hat erst ein gutes Jahr auf dem Buckel, dazu gibt es die Online-Schmankerln „Wing Commander: Secret Ops" und „Warbirds 3D" sowie drei eher klassische Games als Dreingabe. Und dann natürlich ein dickeres Heft. Immer noch nicht genug? Okay, was ist mit dem Knaller „Die Siedler 3", den wir aus gegebenem Anlaß für jeden neuen Abonnenten springen lassen? Noch zu wenig? Wie wäre es dann noch mit inhaltlich weiter verbesserten Beilagscheiben? Zum Beispiel, indem Sie darauf die Folgen der neuen Joker-Show „Level X" auf SAT 1 als Videos finden, beginnend mit dem aktuellen Rundgang über die CeBit Home '98 – mehr zu dieser wahrhaft multimedialen Kooperation in den Redaktionsinterna.

Klaro, ein Hundertmarkschein am Cover wäre Ihnen noch lieber gewesen, das verstehe ich durchaus. Weil ich aber (wie böse Zungen behaupten, trotz charakterlicher Ähnlichkeit) nicht Dagobert Duck bin und sich die Mitarbeiter standhaft weigern, für die Ehre, hier schuften zu dürfen, zu bezahlen, muß diesmal das Zweitbeste genügen. Aber nächstes Jahr feiert der Verlag sein zehnjähriges Jubiläum, vielleicht klappt's ja dann?

Was diesen, wie jeden anderen Monat auch wieder geklappt hat, das ist ein unterhaltsames und informatives Heft rund um die neuesten Games für Ihren Rechner. Damit wünsche ich Ihnen nun jede Menge Lesespaß – und uns sieben weiterhin so erfolgreiche Jahre. Mindestens...

Ihr Michael Labiner
im Auftrag des gesamten
Joker-Teams



PC Joker Inhalt

Messefieber hoch 2

Zwei Wochenenden, zwei Messen, zwei Städte, über 200.000 Besucher: Auf der CEBIT HOME in Hannover und der Londoner ECTS zeigten mehr als 730 Aussteller verspielte Neuheiten – genug Stoff für ein großes Hot-Spot-Special.

Ab Seite 28

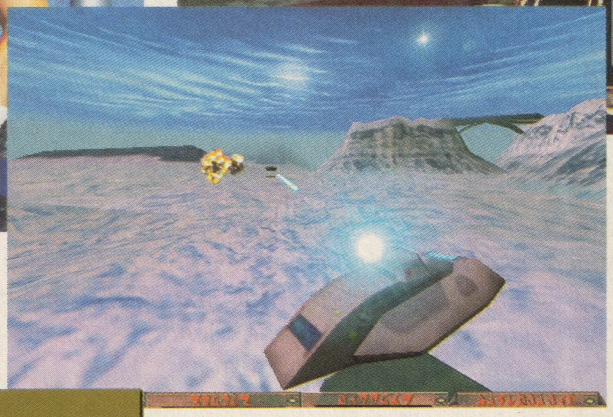
CeBIT HOME

ECTS 98





Babylon 5



Star Trek: New Worlds

100 Top-Games zu gewinnen!

Dazu noch Grafik- und Soundkarten, Joysticks, Lenkräder, Lösungsbücher, T-Shirts, Mützen und und und! Wer bei unserer aktuellen LESERUMFRAGE mitmacht, kann in großem Stil abräumen – und hilft mit, das Heft zukünftig noch besser zu gestalten.

Ab Seite 133

Hot Spot

Messen
CeBit Home 98 28
ECTS 98 30
News
Branche 24
Hardware 26
Spiele 20
Previews
Babylon 5 39
Dethkarz 44
Earth 2150 48
Kurt 46
Shadow Company 52
Star Trek: New Worlds 38
Star Wars: X-Wing Alliance 40
Tomb Raider 3 32
Warzone 2100 50
X – Beyond the Frontier 41

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Captain Gysi: Galaxis Futura 128
Reah 124
Tips & Tricks
Crystals of Arborea 130
Dominion: Storm over Gift 3 . . . 130
Last Bronx 130
M.A.X. 2 130
Mayday 130
Mech Commander 130
Might and Magic 6 130
Need for Speed 3 131
Storm Master 130
X-COM: Interceptor 131

Interviews

Beam Software (Dethkarz) 45
Blue Byte (Die Siedler 3) 55

Online Guide

Spiele
2000: The Quest 123
Legal Crime 122
CD Wing Commander
Secret Ops 120

Titel in rot = Titelstory

CD = auch auf Begleit CDs



Schon angesiedelt

Neue Grafik, neue Spielelemente und neue Taktiken versprechen die Pioniere der Aufbaustrategie für DIE SIEDLER 3. Weil wir als Berufsskeptiker immer erst mal gar nix glauben, haben wir den Weihnachtshit von Blue Byte einem knallharten VORABTEST unterzogen!

Ab Seite 54



Voll abgefahren

Das beliebteste Genre derzeit sind und bleiben Rennspiele: Ist die RACING SIMULATION 2 tatsächlich noch besser als der famose Vorgänger? Ist GRAND PRIX LEGENDS wirklich der erhoffte Meilenstein am digitalen Streckenrand? Warum wehen bei GRAND PRIX 500 CCM Jokerbanner über den Nürburgring?



Grand Prix Legends Test ab Seite 78



Grand Prix 500ccm Test ab Seite 88

Spieletests

ABENTEUER

Antigotchi – der Kanzler 110
Captain Gysi: Galaxis Futura 110
Rocky Horror Interactive Show . . 108

ACTION

Ashes to Ashes 109
Barrage 98
Das fünfte Element 94
H.E.D.Z. 92
O.D.T. 96
Shogo 100
Small Soldiers: Globotech Design . 109

GENRE MIX

Rage of Mages 106
Rainbow Six 104
CD V 2000 102

SIMULATION

Apollo 18: The Moon Missions . . 108
Bonn Ouvert 108
Deer Stalker 109
European Air War 70
F-16 Multirole Fighter 67
F-22 Total Air War 64
MiG-29 Fulcrum 66
Spearhead 72

SPORT

CD Grand Prix 500ccm 88
Grand Prix Legends 78
Need for Speed 3 86
Newman/Haas Racing 84
Racing Simulation 2 82
Sports TV: Boxing! 90
CD Tiger Woods 99 PGA Tour Golf . 74

STRATEGIE

101. Airborne 62
Die Siedler 3 54
Dynasty General 60

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
CD Air Warrior 2 11
CD Boston Bomb Club 12
CD Crystals of Arborea 12
CD Demos, Patches & Goodies . 16
CD Storm Master 10
CD Warbirds 3D 10
CD Wing Com. Secret Ops 16
Charts 112
Comic 143
Editorial 3
Gewinner 119
Hardware
Saitek Cyborg 3D Stick 138
Impressum 146
Inserenten 113
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 148
Kleinanzeigen 146
Kostenlose Produktinfos 145
Leserbriefe 140
Leserumfrage 133
Lösungsindex 132
Messen und Termine 24
Preisausschreiben
Boxausstattung zu gewinnen! . . . 21
Special
PC-Tuning leicht gemacht 136
Stadtgespräch 8
Testindex 144
Top Tip
Best of Games Vol.1 114
Gold Games 3 115
Update Service 116
Vorschau 150

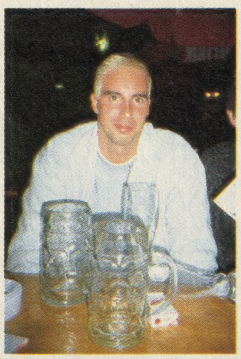
CHAT & WEBCAM



Neu für Surfer: Ab sofort finden Sie **täglich ein bis zwei neue Live-Bilder aus der Redaktion auf der Homepage**. Da mögen dann interessante Begebenheiten bildlich festgehalten sein, oder man sieht einfach bloß dumm grinsende Redakteure. Aber auch Branchenpromis auf Besuch werden natürlich den Kopf für unsere Webcam hinhalten müssen.
Außerdem arbeiten Steffen und Markus derzeit daran, die Adresse um ein **Chat-Protokoll** zu bereichern. Sobald diese Funktion auf **www.pcjoker.de** implementiert ist, wird man hier jederzeit mit Gleichgesinnten plaudern dürfen. Dann findet auch der monatliche Chat mit den Redakteuren (Termine auf der Homepage) nicht mehr im IRC, sondern quasi direkt vor Ort statt.

NEU AN BORD





Verstärkung ist eingetroffen, Frauen und Kinder zuerst: Leider nicht direkt in der Redaktion, sondern im Anzeigenverkauf tätig ist die charmante **Christiane Schober**. Und ehe nun jemand auf dumme Gedanken kommt: Die 31jährige ist verheiratet und hat einen acht Jahre alten Sohn.
Zur Freude unserer Damen versprüht ab sofort auch **Manfred Huber** Wiener Charme im Münchner Umland. Der Blondschopf wird am 16. November 26 Jahre alt und hat bereits beim Fernsehen gearbeitet sowie für die Computer-Beilage von Österreichs größter Tageszeitung geschrieben. Zukünftig soll der begeisterte PC-Gambler nun über Spieletests brüten und unsere Begleit-CDs betreuen – na, küß die Hand!

DIE KELLY FAMILY



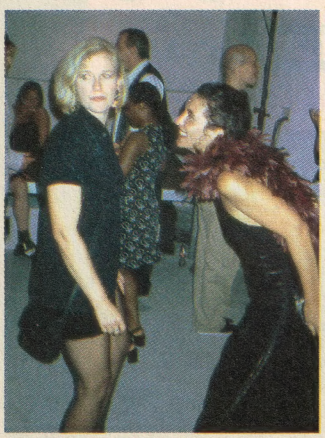
...kann einpacken, denn einer ihrer Stars arbeitet jetzt bei uns als Redakteur! Oder ist es doch nur **Markus mit neuer Frisur**, der aus Versehen in einen Topf voll Henna geplumpst ist?

NET NANNY NICHT NETT

Kurios: Beim wöchentlichen Versand von Test-Zitaten via E-Mail für die Hersteller war letzthin versehentlich die Jugendschutzsoftware „Net Nanny" aktiviert. Das Programm soll das Netz von schlimmen Wörtern säubern, nahm seinen Job aber etwas zu ernst und **zensierte einen total harmlosen Spruch** zu „X-Com: Alliance". So kam „Waffenhand, statt Strategenhändchen: innovativer Ego-Shooter aus dem X-Com-Universum" in Form lauter Sonderzeichen bei Microprose an. Geschichten, die nicht zu erklären sind...

GENUSS AUF ST. PAULI

Die **CDV-Fete zu „Wet Attack"**, dem neuen Game mit sexy Lula (Nachfolger zu „Wet: The sexy Empire") war ein voller Erfolg. An einem lauen Sommerabend genossen Trille und Steffen am Dach des Hamburger „Bunker" den Blick auf St. Pauli und die süßen **Go-go-Girls von „Dollhouse"**. Dank Kaviar und Austern war auch das Essen ein Genuß, dank luxuriöser Suite im Hotel Astor das Schlafen ebenso.
Allerdings wurde nicht viel geschlafen, denn Anita Gallitzendörfer und Claudia Rieflin von CDV hatten neben Presse, Publishern und Programmierern auch **Bastian Pastewka alias Brisco Schneider** (Wochenshow, „Liebe Liebenden") zu zwei genialen Kurzauftritten eingeladen. Und ein Besuch der Reeperbahn durfte ja ebenfalls nicht im Programm fehlen.







Partytime in Hamburg: Gastgeberinnen Anita Gallitzendörfer und Claudia Rieflin von CDV, Komiker Brisco Schneider zum Thema erotische Computerspiele und die Go-go-Dancer von „Dollhouse"

GASTSPIEL



Eigentlich hatte sie uns bereits aus privaten Gründen verlassen, doch vorübergehend ist Verwaltungsprinzessin **Dorothea von Pronay wieder da**: Wegen Personalmangel (Urlaub, Krankheit etc.) kehrte Dorli ihrer Wiener Heimat einmal mehr den Rücken, um kurzfristig einzuspringen. Jetzt hoffen natürlich alle, sie zur endgültigen Rückkehr zu überreden – vielleicht können sie ja ein paar Leser-Petitionen überzeugen?

FERNSEHKRITIK

Am 12. August strahlte die ARD um 21.45 Uhr einen kritischen Bericht über Computerspiele aus. Titel: „Todes-Spiele". Innerhalb der Redaktion wurde die Sendung kontrovers diskutiert – innerhalb Ihres Freundeskreises womöglich auch? Dann **schreiben Sie uns Ihre Meinung** zum Thema, wir sind gespannt!

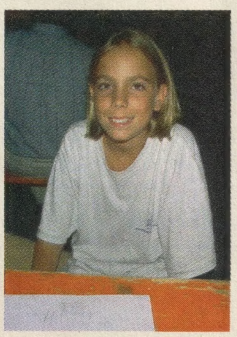
Joker Verlag
„Fernsehkritik"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de

NEUE NACHBARN

Ebenfalls im Münchner Osten, genauer gesagt in Ismaning, findet man ab sofort **die neuen Büroräume von Activision**. Zur Einweihungsfeier hat man neben uns Journalisten auch Programmierer, Pressesprecher und Promis anderer Firmen eingeladen – etwa Reza Memari von Acclaim, Tom Putzki von Piranha Bytes oder Holger Dickmann von Greenwood. Und für das leibliche Wohl sorgte mit Phil und Jill gar der Nachwuchs von Wolfram von Eichborn, seines Zeichens deutscher Oberaktivist.





Kinderarbeit bei Activision: Wolfram und Elvira von Eichborn können auf ihren fleißigen Nachwuchs stolz sein

JOKER-TV: LEVEL X



Die klugen Köpfe hinter der TV-Produktionsfirma Mo' Media: Redaktionsleiter Marcus Ertl (29) und Geschäftsführer Reto Schimann (31)

Wir sind unter die Fernsehproduzenten gegangen: Zusammen mit den TV-Produktionsgesellschaften Mo' Media und Taurus entstehen unter dem Titel „Level X" **redaktionelle Beiträge rund ums PC-Gaming, die alle zwei bis drei Wochen auf SAT 1 ausgestrahlt werden**. Dabei handelt es sich um Spiele-Vorstellungen, Charts, Verlosungen sowie Reportagen (Messen, Interviews usw.) von etwa dreieinhalb Minuten Länge, die im Rahmen des „Clubhouse" samstags vormittag zwischen Action-Trickfilmen wie „Batman" oder „Captain Future" laufen. Der **Startschuß fällt am 31. Oktober** mit Berichten zu Highlights wie „Siedler 3" und einem Interview zu „Racing Simulation 2".

Praktisch hat man sich das etwa so vorzustellen: Die beiden Moderatoren Katharina Schwarz (26) und Sebastian Hahn (24) schalten aus ihrem Studio zu uns in die Redaktion, wo Michael „Trille" Trier (gelegentlich auch ein anderer Redakteur) die Neuheiten präsentiert. Darüber hinaus sollen die vorläufig 20 Sendungen im Jahr zukünftig ganz oder zumindest teilweise und in einer speziellen Schnittfassung **als Videos auf unserer Begleit-CD** abgelegt werden – der Messerundgang auf der Beilagscheibe dieser Ausgabe ist ein erstes „Abfallprodukt" der Co-Produktion.

Als weitere Sendetermine sind der 14. und 28. November angepeilt, jeweils vormittags zwischen 8 und 11 Uhr. Und selbstverständlich werden wir zukünftig noch ausführlich über die Dreharbeiten und das ganze Drumherum berichten – so wie es umgekehrt eine TV-Folge geben wird, wo wir den Redaktionsalltag darstellen.



Die Moderatoren aus dem SAT 1-Clubhouse: Katharina Schwarz und Sebastian Hahn

Sendetermine 1998

Samstag, 31. Oktober, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 14. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 28. November, zwischen 8 und 11 Uhr
Samstag, 12. Dezember, zwischen 8 und 11 Uhr

An den übrigen Samstagen befaßt sich Level X zur selben Sendezeit abwechselnd mit Playstation und Nintendo 64

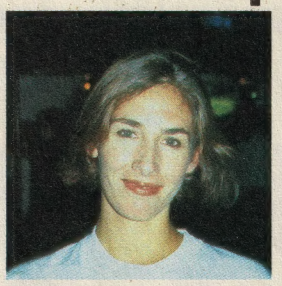
STADTGESPRÄCH INTERNATIONAL

Wieviel darf der Spaß kosten?

Trotz Joker-CD, Budget-Serien und Compilations klagen Spieler immer wieder über die Preise für Originalsoftware – und Hersteller über Raubkopien. Aus aktuellem Anlaß haben wir uns dazu auf der ECTS in London unter Entwicklern und Profigamern umgehört.



John MacCambridge (27), Spielegrafiker
„Hätten die Leute auch nur den Hauch einer Ahnung, was für ein Aufwand für so ein Computerspiel betrieben wird, würden sie nicht solchen Stuß reden!"



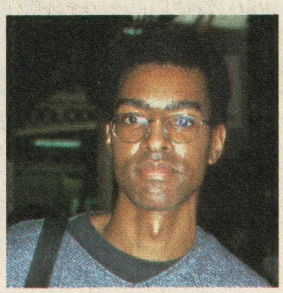
Natalie Vullon (24), Informatikstudentin
„Also, ich finde manche Spiele in der Tat arg teuer – aber das rechtfertigt noch lange keinen geistigen Diebstahl durch Raubkopien."



Richard Burns (31), Kameramann
„Ich halte Raubkopien jedenfalls nicht für ein Kavaliersdelikt. Und auf die heute ohnehin niedrigeren Spielepreise kann sich da keiner rausreden."



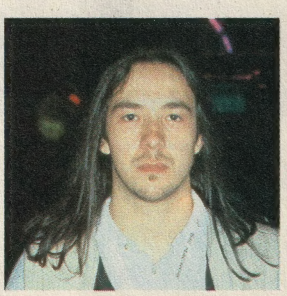
Viola Campbell (34), Geschäftsführerin
„Ein CD-Brenner kostet nur noch so viel wie fünf Spiele, zum Kopieren kommt dann jede Ausrede recht."



George Matheuis (26), Softwareentwickler
„Raubkopierer schneiden sich ins eigene Fleisch: Müssen wir halt wieder nervige Kopierschutzmechanismen einbauen!"



Vimi Seewoorlithun (24), Pressesprecherin
„Das ist doch absurd: Die steigende Zahl der Raubkopien macht Software doch wieder teurer!"



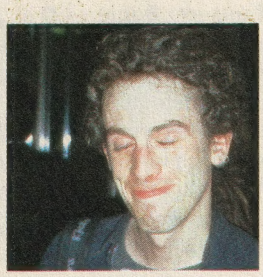
Frank Seebourgh (24), Spieldesigner
„Von den Kosten für ein Spiel könnte ruhig mehr ins Gameplay und weniger ins Marketing fließen. Aber das ist wohl ein anderes Thema?"



Sahra Upton (25), Publisherin
„Spiele sind nicht zu teuer, aber wirksame und anwenderfreundliche Kopierschutzfunktionen machen sie natürlich auch nicht billiger."



George und Martha (30 und 32), Animateure
„Die Apokalypse ist nah. Also beschäftige dich nicht mit unwichtigen Dingen, sondern gehe in dich, tue wie dir geheißen und übe Buße vor dem Herrn!"



Jack Borroughs (29), Journalist
„Preis und Gegenwert stehen manchmal in keiner Relation. Wenn man so ein Teil in vier Stunden durchgezockt hat, war der Spaß doch arg teuer!"



Linda Carith (21), Promoterin
„Jeder findet sicherlich irgendeine Ausrede für seine Kopien, aber es ist und bleibt nun mal illegal. Und man schädigt ja auch die Leute."



Kazuko Tanaka (34), Pressesprecherin
„In Japan und anderen Ländern sind Raubkopien kein großes Thema, in Deutschland schon. Scheint also wenig mit dem Preis zu tun zu haben..."



Albert Muhadi (33), Spieletester
„Klar ärgert man sich, wenn man Schrott für teures Geld gekauft hat! Da muß man eben vorher die richtigen Magazine lesen..."



Diane Smith (19), Messehosteß
„Ich finde diese Dinger auch zu teuer – oder noch zu billig, weil mein Freund stundenlang vor dem Kasten hockt!"



Timon Herzog (26), Multimediadirektor
„Unter den Raubkopien leidet vor allem die Qualität der Spiele. Billiger werden sie dadurch natürlich auch nicht, eher im Gegenteil."

Nächstes Thema

Die ECTS hat es wieder deutlich gezeigt. Es kommt eine Flut an 3D-Games auf uns zu; überwiegend Rennspiele, Shooter und Actionadventures. Die Frage lautet daher: **Gehen den Herstellern die Ideen aus?** Werden originelle Konzepte womöglich von der 3D-Walze schon im Keim erstickt? Dazu werden wir uns bis zur nächsten Ausgabe auf der Straße umhören, während wir von Ihnen gerne weitere Themenvorschläge an nebenstehende Adresse hätten. Bis dann!

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

MAYDAY

Tag der Entscheidung

... erst planen ...

Sie haben es satt,
daß immer dieselbe
Taktik zum Ziel führt?
Sie können die ewig gleichen
Massenschlachten nicht mehr sehen?



Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen!



Spionage und Forschung!
Zahlreiche Spezialausrüstungen!
Land-, Luft- und Marineeinheiten!
Auflösung bis 1024x768!

Dann steigen Sie ein bei MAYDAY.
Nur die richtige Strategie
wird Ihnen den Sieg bringen.
Erleben Sie das prickelnde Gefühl,
wenn Ihre wenigen Einheiten
die gegnerische Übermacht besiegen.





Wo andere nur Echtzeitkampf bieten,
bringt MAYDAY Echtzeitstrategie!



... dann ballern!

Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich & Schweiz

DYNAMIC SYSTEMS

Published by

JoWooD Productions

http://www.jowood.at

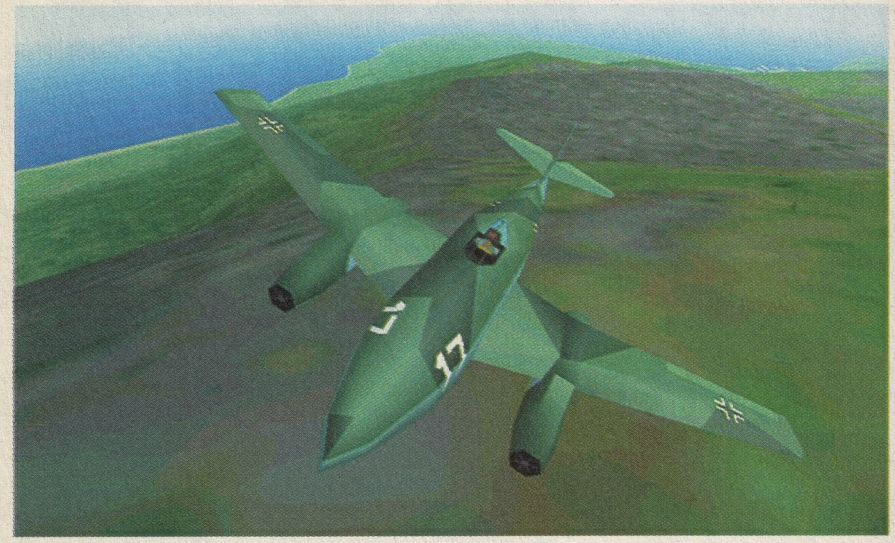
Developed by

BORIS GAMES

Vollversion Warbirds 3D

Luftkämpfe im virtuellen Hoheitsgebiet des lokalen Netzwerks, bis zu 400 Piloten gleichzeitig im Tiefflug über der Datenautobahn Internet – dank Unterstützung aller gängigen 3D-Karten bringt Warbirds eine neue Grafikdimension ins Online-Gaming.

Nicht umsonst wurde der Multiplayer-Flugi von Interactive Magic in Amerika **als Online-Spiel der Jahre '97 und '98 ausgezeichnet**.
Natürlich können Sie zu Trainingszwecken mit dem Programm auch offline abheben, hierzu stehen 5 Kategorien wie Dogfights oder Bombardements bereit. So oder so sind 50 authentische Flugzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg geboten; nach und nach werden über das Internet auch historische Luftschlachten zur Verfügung stehen.



Der erste Düsenjäger der Welt über den britischen Inseln: eine Me-262

Warbirds 3D
(Interactive Magic)

WW2-Onlineflugi mit Turbografik und Übungsteil

Features	Auflösung bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt alle gängigen 3D-Karten. 50 authentische Flugzeuge, 4 Nationen, Funkverkehr, feindliche Flughäfen können erobert werden. Zugangssoftware für den Netplayer-Server mit auf der CD Nr. 2
Steuerung	Tastatur, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P90 mit Win 95, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, zu Win 95/98 kompatibler Soundkarte und 27 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	In das Spiel integrierte Online-Hilfe, automatische Installation über das Joker-Menü für Windows

Vollversion Storm Master

Silmarils' außergewöhnlicher **Cocktail aus Wirtschaftssimulation und Militärstrategie** fordert das Geschick des Spielers auf vielfältige Weise: Im Kampf der beiden verfeindeten Inseln Eoliä und Sharkaania wollen Steuern eingetrieben, die Landwirtschaft auf Vordermann gebracht, der Gegner ausspioniert und die Luftflotte mit immer besseren Kampfschiffen ausgerüstet werden. Zu direkten Auseinandersetzungen kommt es in einem 3D-Actionmodus – sechs Szenarien mit sechs Schwierigkeitsgraden führen zum Sieg.



Das Hauptmenü: Durch Anklicken der Hofschranzen gelangt man in das Untermenü des jeweiligen Ressorts

Storm Master
(Silmarils)

Fantasy-Sim zwischen Wirtschaft und Militär

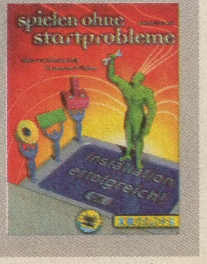
Features	6 Szenarien, 3D-Actionteil, 6 Schwierigkeitsgrade, Spielstand jederzeit abspeicherbar (für einen Dukaten aus der Staatskasse!)
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 5.0, Grafikkarte, Soundblaster-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	Anleitung im Verzeichnis „Handbuch" auf der CD Nr. 2, Online-Hilfe im Spiel, Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS

Die Handbücher

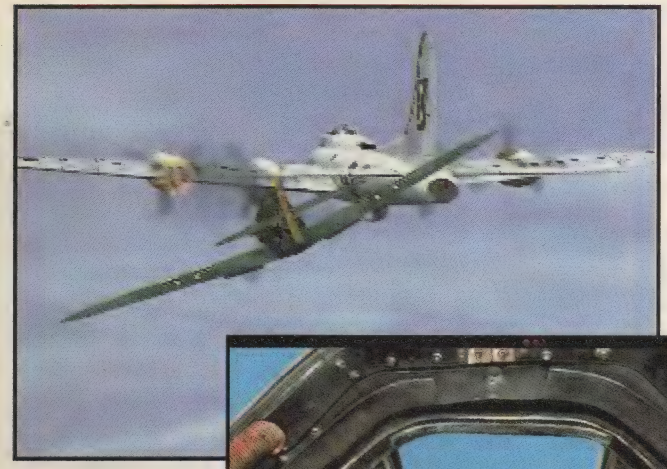
Die Anleitungen zu den Vollversionen finden Sie auf beiden CDs im Ordner „Handbuch" **komplett deutsch**. Die Programme „Crystals of Arborea" und „Warbirds 3D" verfügen über ein integriertes Handbuch bzw. eine Online-Hilfe.

Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95/98 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.



Vollversion Air Warrior 2



56 Jagdflugzeuge und Bomber sämtlicher Kriegsparteien sind bis ins Detail nachgebildet





Freiheit für Himmelhunde: Instant-Action oder Multiplayer-Dogfights

Unser Top-Titel des Monats: Den Kultflugi für Win 95/98 hat Interactive Magic **erst Mitte 1997 zum Vollpreis für 99 Mark veröffentlicht!** Hier nun die **deutsche Vollversion mit allen 350 Missionen** plus grenzenlosem Onlineschlachtfeld. Die packendsten Luftgefechte des Ersten und Zweiten Weltkriegs lassen sich damit nochmals auf beiden Seiten der Front schlagen.

Ein integrierter Editor sorgt für selbst kreierten Missionsnachschub ohne Ende, und das ist gut so: Diese SVGA-Dogfights für Multiplayer machen einfach süchtig. Legendär sind die Onlineschlachten mit unbegrenzt vielen Piloten, auch wegen des dabei möglichen Funkverkehrs. Nicht grundlos ist Air Warrior **der weltweit beliebteste Online-Flugsimulator** – wahlweise über Modem, Netzwerk, AOL, Compuserve oder das Internet.

Air Warrior 2
(Interactive Magic/Kesmai)

Der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart

Features	4 historische Szenarien, 350 Missionen, 53 bis zum Cockpit originalgetreue Maschinen, Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel, Instant-Action plus Multiplayerspiel, Missionseditor, Funkverkehr mit Staffel bzw. Online-Piloten, 3 Schwierigkeitsgrade
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	486 DX-100 (Pentium empfohlen) mit Win 95/98, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, alle von Win 95/98 unterstützten Soundkarten sowie 60 bis 180 MB auf der HD
Handbuch & Installation	Komplettes Handbuch auf der CD Nr.1 im Ordner „Handbuch", automatische Installation unter Win 95/98

Installation und Start unter Win 95/98

Allgemein: Wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" den gewünschten Titel an, lesen Sie bitte die Infos und klicken dann auf „Installation".

Airwarrior 2 (CD 1): Wählen Sie den Menüpunkt „Installation" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Frage, ob „Direct X3" installiert werden soll, auf jeden Fall verneinen. Falls Direct X noch nicht auf Ihrem Rechner installiert sein sollte, installieren Sie bitte eine aktuelle Version von CD 2.

Warbirds 3D (CD 2): Wählen Sie den Menüpunkt „Installation" und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Optional können zwei Packs mit zusätzlichen Grafiken, Cockpits und Texturen installiert werden. Vorliegende Version von Warbirds eignet sich leider **nicht für Win 98**; sobald eine entsprechende Fassung verfügbar ist, reichen wir sie auf einer der kommenden Heft-CDs nach.

Crystals of Arborea, Storm Master, Boston Bomb Club (CD 2): Jeweils im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" den gewünschten Titel anwählen. Ein Klick auf „Installation" kopiert das Programm dann in ein entsprechendes Unterverzeichnis. Wir empfehlen, diese Titel rein unter DOS zu spielen, was korrekt konfigurierte DOS-Treiber für Soundkarte, Joystick und Maus voraussetzt. Bitte lesen Sie unbedingt die jeweiligen Info-Texte auf der CD!

Vollversion Crystals of Arborea

Mit Silmarils' Rollenspielklassiker bieten wir eine Sammlerrarität: Der Vorläufer der legendären „Ishar"-Reihe hatte bereits anno 1991 3D-Grafik aufzuweisen – für damalige Maschinen eine echte Herausforderung!
Storytechnisch begibt sich Prinz Jarel in Begleitung von sechs Getreuen auf die Suche nach den sagenumwobenen Kristallen von Arborea. Ganz im klassischen Genrestil legt der Spieler dabei die Charaktereigenschaften (per Punkteverteilung), Berufe und die Kleiderordnung der Party fest. Kämpfe werden rundenweise auf einem strategischen Bildschirm ausgetragen, denn Schwarz-Elfen und andere Schergen der Finsternis sind nicht minder an den mächtigen Klunkern interessiert. Fazit: ein Fantasy-Klassiker mit eingängiger Icon-Steuerung.



Als 3D-Rollenspiele noch ohne zusätzliche Grafikkarte auskamen...

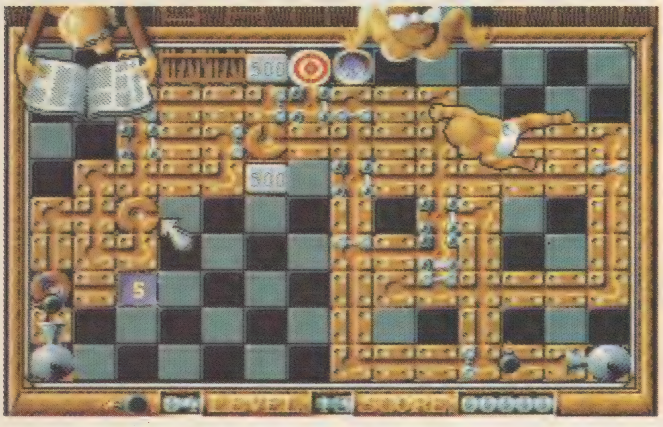
Crystals of Arborea
(Silmarils)

Rollenspielklassiker mit 3D-Grafik und rundenbasierendem Kampfsystem

Features	3D-Ansicht, Rundenkampf auf strategischem Bildschirm, 3 Charakterklassen, Online-Handbuch, Spielstände und Parties abspeicherbar
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 2.1, 640 KB RAM, Grafikkarte, Adlib-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	Das Handbuch ist im Spiel integriert, Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS

Vollversion Boston Bomb Club

Das abgedrehte Freizeitvergnügen der durchgeknallten Wissenschaftler des Boston Bomb Clubs: Man schickt schwarze Knallbonbons über Hindernisstrecken – mit brennender Lunte!
In den 30 Labyrinthen dieser Actionknobelei wimmelt es von Fallen, morschen Brücken, Sprungfeldern, Drehschaltern und anderen manipulativen Gimmicks, die die Bahnen der explosiven Kugeln umleiten, aufhalten oder sie vorzeitig zur Detonation bringen. Wer die Kullerbomben durch indirekte Steuerung mittels Drehscheiben, Weichen und Sperren in möglichst kurzer Zeit und großer Anzahl durch den Parcours bringen will, braucht Geschick und Cleverneß!



Ein bombiger Spaß: 30 immer vertracktere Labyrinthe müssen per indirekter Steuerung bewältigt werden

Boston Bomb Club
(Silmarils/Palace)

Actionknobelei mit Knalleffekt

Features	30 abwechslungsreiche Labyrinthe, Bestenliste
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	DOS 2.1, 640 KB RAM, Grafikkarte, Adlib-Standard und 1 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	Anleitung auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", Installation über das Joker-Menü für Windows oder unter DOS

Installation und Start unter DOS

Wechseln Sie auf der CD 2 in das Verzeichnis „Vollvers". Hier wechseln Sie bitte in das jeweilige Spielverzeichnis von **Crystals of Arborea, Storm Master oder Boston Bomb Club** und geben je nach Spiel ARBOREA, BOSTON oder STORM ein und drücken „Return". Eine Batch-Datei legt auf der von Ihnen gewählten HD ein gleichnamiges Verzeichnis an. Zum Starten eines Spiels wechseln Sie in das jeweilige Verzeichnis und geben START ein.

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Unsere neue, umweltfreundliche Covergestaltung stieß auf breite Zustimmung, doch die Plazierung der CD-Inlays im Heftinnenteil wurde von einigen Lesern kritisiert. Damit Sie auch weiterhin die Möglichkeit haben, Ihre Joker-Softwaresammlung übersichtlich und komfortabel zu archivieren, ohne das Heft zerschneiden zu müssen, haben wir die Inlays zusätzlich **auf CD 1 im Verzeichnis „CDInlet"** als Bitmaps abgelegt. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Bin ich denn hier der Larry?

Oder sind die vom Joker völlig neben der Spur? Das mag sich mancher Leser angesichts einer scheinbaren **Paßwortabfrage in Larry 5** auf der letzten Vollversions-CD gefragt haben. Weit gefehlt, die Spur halten ist eine unserer Paradedisziplinen – und für die Wahl Ihres Vornamens können wir ja nun nix...
Vielmehr ist die Eingabe eines Paßwortes in „Larry 5" als Option zu verstehen. Können können Sie also schon, aber müssen müssen Sie nicht. Soweit die Theorie, nur hat die Sache einen Haken: Auf manchen Rechnern (vornehmlich P2-Systemen) rauscht das Programm an der Möglichkeit, die Paßwortabfrage zu umgehen, vorbei. Hier die Lösung des Problems: Auf der CD 1 finden sich diesmal im Verzeichnis „LL5Patch" vier Dateien, die Sie bitte in Ihr „Larry V"-Verzeichnis kopieren. Nun starten Sie das Spiel wie gewohnt, klicken auf den oberen Bildschirmrand, wählen das Optionsmenü (Schieberegler) und den Punkt „Restore" aus. Jetzt bitte *unbedingt den Knopf mit der Aufschrift „Why bother" anklicken*, „Restore" wählen und den Spielstand „Joker" laden. Siehe da, Sierras Schwerenöter tritt völlig unbehindert in Aktion!

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

VOLLVERSION
Air Warrior 2

Messe-Special
Video-Rundgang über die CeBit Home '98

plus
T-Online Software von 1&1 (Win)
Larry 5-Patch

PC JOKER HEFT & SPIEL 11/98 • Vollversion: Air Warrior 2 • CD 1



1&1

Der ultimative K(l)ick – T-Online

Über 2,3 Mio. T-Online Kunden sind begeistert!

Eintauchen ohne unterzugehen

Jetzt supergünstige 5 Pfennig pro Minute, 24 Stunden am Tag, bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Bundesweite Einwahl zum CityCall-Tarif der Deutschen Telekom AG. Echt günstig – das kann Ihr Konto locker verkraften!

Gleichzeitig in vielen Welten unterwegs sein

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

Bummelzug gegen Concorde tauschen

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

Selbst zum Bankdirektor werden

T-Online inklusive Onlinebanking! Erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus – und dabei supergünstig durch Offline-Vorbereitung und blitzschnelle Online-Übertragung. Eine Idee, die ankommt: Rund 4 Millionen T-Online Konten bei mehr als 1.500 Geldinstituten sprechen für sich!

Schneckenpost ist Schnee von gestern

eMail – elektronische Post in alle Welt, in Sekundenschnelle um den Globus! Jetzt können Sie mehrere Text-, Grafik- oder Video-Dateien anhängen!



T-Online

24 Stunden Bestell-Hotline **0180-5672828**

Jetzt starten!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft-CD!



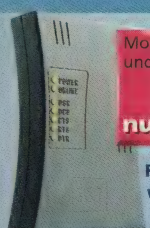
Ihr Direkteinstieg

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

Inklusive:

- Freieinheiten im Wert von 10,- DM!
- 10 Tage keine Grundgebühr!
- 50,- DM Anmeldeentgelt gespart!

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



Modem inkl. Software und T-Online Anmeldung
nur 66,-

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

Super-Service: 12 Monate Garantie!



ISDN-Karte inkl. Software und T-Online Anmeldung
nur 122,-

AVM FRITZ!Card mit Kommunikations-Software für alle, die T-Online in rasanter ISDN-Geschwindigkeit mit bis zu 64.000 bit/s nutzen wollen.

5 Jahre Garantie!

40198038

Systemvoraussetzungen für die Hard- und Software:
Windows 3.1x und Windows95/98:
486-Prozessor, 16 MB RAM
WindowsNT 4.0 Workstation:
Pentium Prozessor, 32 MB RAM

T-Online Bestellcoupon – jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) oder per Post versenden!

50 Mark gespart!

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**
Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das Internet-Fachbuch „NetBook" versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375).

Ich bestelle folgendes Modem oder die ISDN-Karte:

- ☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 66,- DM (Best.-Nr. 9377)
- ☐ AVM FRITZ!Card inklusive Software für nur 122,- DM (Best.-Nr. 9426)

... und Zubehör:

- ☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)
- ☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Die T-Online Software und das Internet-Fachbuch „NetBook" sind versandkostenfrei.

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

X _____
Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon **(bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)**

1&1

1&1 Direkt GmbH
Verlagskooperation PC Joker
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur
http://www.online.de

Deutsche Telekom Partner

Kennziffer: 002 118 H

VOLLVERSIONEN

Crystals of Arborea
Boston Bomb Club
Storm Master
Warbirds 3D

DEMOS

Dance eJay 2
Evil Core
Get Medieval
Grand Prix 500ccm
Israeli Airforce
Jagged Alliance 2
Railroad Tycoon 2
Tiger Woods
99 PGA Tour Golf
V 2000

SHAREWARE

Cheeta
Game Commander
Giant Sisters
Little Worm
Sojus 86

GOODIES

Acrobat Reader (DOS & Win)
Clean Center 4.0
DirectX 5.0 deutsch
DirectX 5.2 deutsch
Elsa Grafikkartentreiber für Victory, Winner und Erazor
Hexeditoren für DOS und Win
mIRC v5.31
pkunzip
QuickTime 3.0
QPV 1.7e
Savegame Editor Construction Kit
Univesa-Treiber (DOS & Win)
Winzip 95

PATCHES

Droiyan (behebt Absturz in Battle 19)
F-16 Fighting Falcon (Voodoo 2-Update)
F-22 ADF (Direct3D-Update v1.1 nach 1.544)
F-22 ADF (Glide-Update v1.1 nach 1.544)
Jagged Alliance 2 (Version 1.0.0.6)
Jazz Jackrabbit 2 (Version 1.23)
Longbow 2 (Display-Driver Update für 3D-Karten)
Pax Imperia: Eminent Domain (Version 1.06)
Rainbow Six (Version 1.01)
Red Baron 2 (3D-Patch für engl. Version)
Total Soccer (Version 1.32)
Unreal (Open GL Beta 0.91)
Warhammer: Dark Omen (MatchMaker v1.2)

SPECIAL

Wing Commander: Secret Ops (deutsche Grundversion)

PC JOKER HEFT & SPIEL 11/98 • Vollversionen, Demos und Goodies • CD 2

11/98 CD 2

PC Joker Heft & Spiel





VOLLVERSIONEN

Crystals of Arborea
Boston Bomb Club
Storm Master
Warbirds 3D

SPECIAL

Wing Commander: Secret Ops. (deutsche Grundversion)

DEMOS

Dance eJay 2
Evil Core
Get Medieval
Grand Prix 500ccm
Israeli Airforce
Jagged Alliance 2
Railroad Tycoon 2
Tiger Woods
99 PGA Tour Golf
V 2000

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

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

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

SPECIAL BONUS

Wing Commander: Secret Ops

Test in dieser Ausgabe





Wozu fast 75 MB aus dem Internet laden, wenn Origins brandneuer Gratis-Commander als voll spielbare deutsche Version (wenn auch ohne Sprachausgabe) auf der Joker-CD im Menüpunkt „Special" liegt? Einfach auf Installation klicken, sich dann zwecks Paßwort-erhalt über die Adresse http://www.secret-ops.com kostenlos registrieren lassen, und schon kommen immer neue Missionen aus dem Internet frei Haus!

GENRE: Space Opera
UMFANG: deutsche Grundversion mit erstem Missionspaket ohne Speechpack
BESONDERHEIT: kostenlose Registrierung via Internet erforderlich
SYSTEM: P133 mit Direct3D-Karte (ohne: P166), 32 MB RAM, Win 95/98 und 85 MB auf der HD

Die neue Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf Homepages oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel. Dazu kommen **Specials,** wie diesmal ein Video-Rundgang über die CeBit Home '98 und die voll spielbare Version von „Wing Commander: Secret Ops"

Jagged Alliance 2



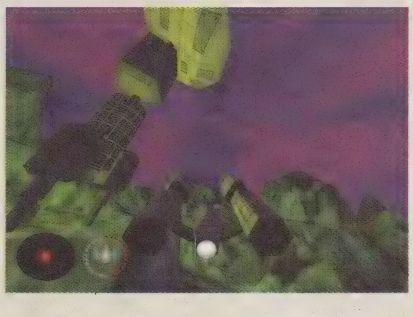
GENRE: Strategie
UMFANG: exklusiver Spezialauftrag
BESONDERHEIT: endlich SVGA-Grafik, komplett deutsch
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 115 MB auf der HD

Dance eJay 2



GENRE: Musikprogramm
UMFANG: eingeschränkt funktionsfähige Version (z.B. kein Speichern)
BESONDERHEIT: 16 Spuren, Effektstudio, Groovegenerator
SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und 40 MB auf der HD

Evil Core



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: 3 spielbare Abschnitte
BESONDERHEIT: optional Zwei-Spieler-modus, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 32 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 95/98.

Droiyan
(behebt Absturz in Battle 19)
F-16 Fighting Falcon
(Voodoo 2-Update)
F-22 ADF
(Direct3D- und Glide-Update Version 1.1 nach 1.544)
Jagged Alliance 2
(Update der englischen Demo auf Version 1.0.0.6)
Jazz Jackrabbit 2
(Update Vollversion und Shareware auf Version 1.23)
Longbow 2
(Update für 3D-Karten)
Pax Imperia: Eminent Domain (Update auf Version 1.06)
Rainbow Six
(Update auf Version 1.01)
Red Baron 2
(3D-Patch für engl. Version)
Total Soccer
(Version 1.32)
Unreal
(Open GL Beta 0.91)
Warhammer: Dark Omen
(MatchMaker Version 1.2)

Goodies

Acrobat Reader 3.0
Dokumentbetrachter für DOS/Win
Clean Center 4.0
Installationsmonitor
DirectX 5.0/5.2
Windows-Gerätetreiber
Elsa-Treiber
Treiber für Elsa-Grafikkarten
Hexedit
Hexeditor für DOS/Win
mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat
pkunzip
DOS-Entpacker
QPV 1.7e
Bildbetrachter für DOS
QuickTime 3.0
Videoplayer für Win 95/98/NT
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
T-Online Zugangssoftware von 1&1
kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden
Univesa 2.0
Univesa-Treiber für Grafikkarten
Winzip 32
Packer/Entpacker für Win 95/98

Die Begleit-CD

Get Medieval



GENRE: Action
UMFANG: voll spielbares Labyrinth
BESONDERHEIT: bis zu 4 Spieler gleichzeitig an einem Rechner oder über Netzwerk
SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 18 MB auf der HD

Grand Prix 500ccm

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Motorradrennen
UMFANG: spielbare Strecke plus Demokurs
BESONDERHEIT: Special-Edition mit Joker-Brücke auf dem Nürburgring
SYSTEM: P100 mit Win 95/98/NT, 16 MB RAM, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 80 MB auf der HD, Direct3D-Karte erforderlich

Israeli Airforce



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: spezielle Solomission
BESONDERHEIT: 7 Maschinen, Landschaftsdarstellung in Form eingescannter Satellitenaufnahmen
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 70 MB auf der HD

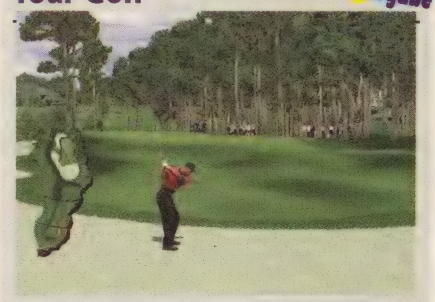
Railroad Tycoon 2



GENRE: Wirtschaftssimulation
UMFANG: 2 voll spielbare Szenarien
BESONDERHEIT: ein Klassiker nach der Schönheitsoperation
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 65 MB auf der HD

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Golfsimulation
UMFANG: voll spielbares Par 3 in Sawgrass
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 15 MB auf der HD

V 2000

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Action
UMFANG: voll spielbarer erster Abschnitt
BESONDERHEIT: unterstützt alle 3D-Karten via Direct3D
SYSTEM: Pentium 133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

Shareware von Lesern

Cheeta
Manipulieren von Spielständen
Game Commander
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Giant Sisters
Jump & Run
Little Worm
Geschicklichkeitsspiel
Sojus 86
Mondlande-Simulation

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: mtrier@pcjoker.de

JÄGER — GEJAGTER



Fahren Sie auf beiden Seiten des Gesetzes. Erwischen Sie die Raser oder entwischen Sie der Polizei in dieser außergewöhnlichen Fahrsimulation für den PC.





automobili Lamborghini
Diablo SV

NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT

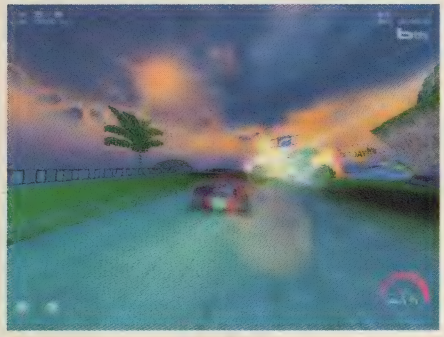
ELECTRONIC ARTS

PC CD

Produktinfo 016



Turboflotter Spielzeugracer von Acclaim: Revolt



Waffenstarrende Panikraserei von Psygnosis: Rollcage

FREIE FAHRT

Für die kommenden Monate ist jede Menge neuer Treibstoff für Bleifüße angekündigt! So packt Sierra ab November die von Papyrus für das in dieser Ausgabe getestete „Grand Prix Legends" verwendete Entwicklungsengine unter die Haube von **Viper Racing**. Zu erwarten sind schicke GT-Wettstreite abseits vorgegebener Wege sowie Stopps in der gut ausgerüsteten Tuninggarage.
Acclaim und Psygnosis bereiten jeweils für den kommenden März ein außergewöhnliches Rennspiel vor. Die skurrilen Gefährte in **Revolt** und **Rollcage** sind bewaffnet und turboflott. Beide Games nehmen sich selbst nicht eben bierernst und wollen insbesondere im Netzwerk Spaß machen.
Gemeinsam mit Elite schiebt Empire noch dieses Jahr **Grand Touring** aus der Programmierwerkstatt – es warten dann Rennen zwischen GT-Sportwagen aus aller Welt, die feines Handling und glänzendes Aussehen vereinen sollen.
Außerdem bald am Start: Rage mit **Midnight GT** und Europress mit der **Rallye '99**



Star in Sierras Viper Racing wird natürlich Chryslers gleichnamiger V10-Bolide

STRATEGIE VON MORGEN

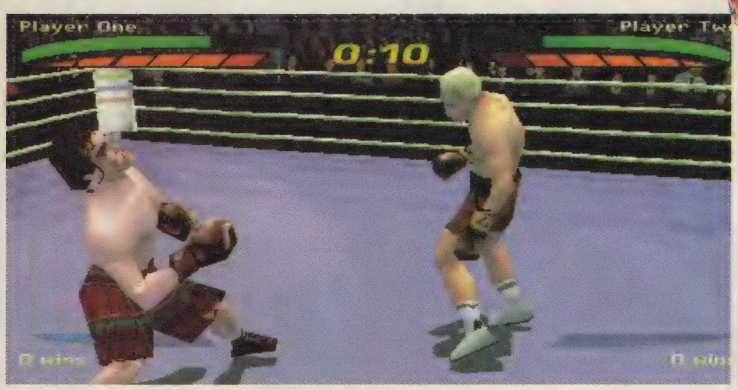
Der Newcomer Novastorm möchte mit seinem ersten 3D-Echtzeitstrategical **Genesis – Aperian 7** gleich Maßstäbe setzen: Canons und Berge werden im 3D-beschleunigten Terrain des Planeten Aperian 7 von taktischer Bedeutung sein, die Computergegner sollen im Spielverlauf ständig dazulernen. Auch die Unterstützung des Spielers durch selbständig agierende Alliierte klingt interessant – wir sind gespannt!



Konkurrenz für C&C 3: Genesis – Aperian 7

DER PRINZ SCHLÄGT ZU

Codemasters hat den Federgewichts-Champion „Prince" Naseem Hamed als Werbeträger für ein neues Boxgame gewonnen. **Prince Naseem Boxing** will ab April mehr als 100 verschiedene Prügelknaben und 16 3D-Ringarenen auffahren. Die Techniken klingen so originell wie der Stil des „Titelträgers": Intelli Punch, Mood Manager und Ring Crafter sollen in Ligafights mit bis zu 16 Teilnehmern und einem Karrieremodus über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nur Schlagworte?





3D-Kämpfe mit dem amtierenden Federgewichts-Weltmeister der WBO: Prince Naseem Boxing

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...daß Westwoods **offizielle Homepage zu Command & Conquer 3** ab sofort Screenshots und jede Menge Infos zum Download bereithält? Adresse: **http://www.tiberiansun.com**

...daß Psygnosis einen futuristischen 3D-Shooter mit vierfach geteiltem Bildschirm vom Amiga auf dem PC wiederbeleben will? **Hired Guns** wird derzeit mit „Unreal"-Technik umgesetzt.

...daß Looking Glass erste Eckdaten zu **Flight Unlimited 3** veröffentlicht hat? Geplant sind neue Flugmodelle, bewegliche Bodenobjekte und eine neue Metropole.

...daß findige Spieler auf der Homepage **http://www.jh-m.demon.co.uk** ein via Editor erstelltes **Unreal-Movie** abgelegt haben?

...daß Eclipse Entertainment unter der Internet-Adresse **http://www.genesis3d.com** eine **kostenlose Betaversion des firmeneigenen Spielentwicklungs-Tools** zum Download bereithält?

...daß Vivid Image ein **3D-Update** des klassischen Fernost-Hüpfers **First Samurai** plant?

Boxausstattung zu gewinnen!



Wer sich durch diesen Wettbewerb boxt, braucht sich um seine Kondition fortan keine Sorgen mehr zu machen! Anläßlich der tollen Sportsimulation „Sports TV: Boxing!" (Test ab Seite 90) tauscht Silver Style die Boxershorts gegen Spendierhosen und verlost:

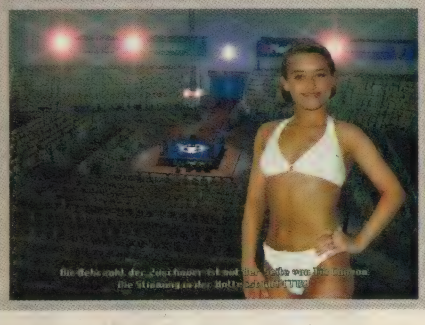
Hantelbank mit Langhantelstange und Gewichten plus Boxhandschuhe und T-Shirt

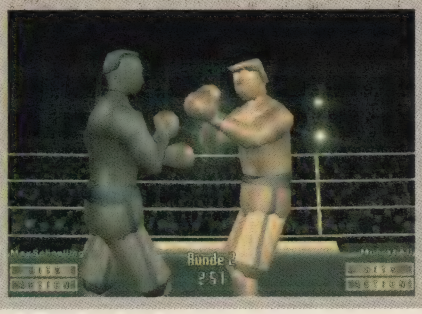
3 Paar Profi-Boxhandschuhe aus Leder

3 exklusive T-Shirts zu „Sports TV: Boxing!"

Jetzt aber die Ohren und den Bleistift gespitzt, denn es folgt die alles entscheidende Frage: **Wer hat Schwergewichtsweltmeister Evander Holyfield bei der Titelverteidigung ein Ohr abgekaut?** Die Preise werden unter Ausschluß des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des Joker Verlags und von Silver Style Entertainment. Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1998 laut Poststempel; die Zieladresse lautet:

Joker Verlag ▪ Kennwort: Sports TV: Boxing! ▪ Max-Loidl-Weg 4 ▪ D-85598 Baldham







LARAS MÄNNER

...sind von Eidos zu Interplay gewechselt, wo sie an einem neuen, monumentalen 3D-Actionabenteuer arbeiten: Bis Mitte 1999 wollen Toby Gard und Paul Douglas, zwei der Originaldesigner von „Tomb Raider", **Galleon** fertiggestellt haben. Dann wird sich Held Rhama mit Schwert und Köpfchen den Weg durch Horden von Piraten, Untoten und sonstigen Monstern bahnen. Dabei soll eine völlig neue Animationstechnik wieder Maßstäbe im Genre setzen.



3D-Piratenabenteuer der Lara-Macher: Galleon

KALTE KRIEGER

Unter dem Arbeitstitel **Poseidon** strickt Interactive Magic derzeit an für April '99 avisierter 3D-Actionstrategie. Hier taucht der Spieler in ein Paralleluniversum ab, um auf Seiten der USA oder Sowjetunion den fehlgeschlagenen Atomkrieg doch noch zu gewinnen. Zu erwarten sind komplexe Kämpfe aus einer Egoperspektive, bei denen Einzel- und Netzwerkkommandanten u.a. Panzer, Hubschrauber und Jeeps befehligen.



Wenn der kalte Krieg heißläuft: Poseidon



RAD DER ZEIT

Was für eine Kombination: GT Interactive vereint eine Story von Fantasy-Autor Robert Jordan mit „Unreal"-Optik, 3D-Echtzeitstrategie und Rollenspielelementen! In **Wheel of Time** erhält der Spieler den Oberbefehl über Volk und Militär, baut Festungen, managt Ländereien und verteidigt diese gegen drei feindliche Armeen. Dafür wird ein ganzes Arsenal an magischen Waffen zur Verfügung gestellt – Feuerbälle, Blitze, Windhosen, Erdbeben und und und



3D-Gaming quer durch alle Genres: Wheel of Time

DER WELTRAUM BRENNT

Auf der Playstation ist THQ schon länger eine große Nummer, am PC will sich die Firma jetzt gemeinsam mit Game-FX einen Namen machen. Das Mittel zum Zweck wird im April nächsten Jahres veröffentlicht und ist eine optisch fulminante Weltraumballerei mit dem Namen **Excession**.

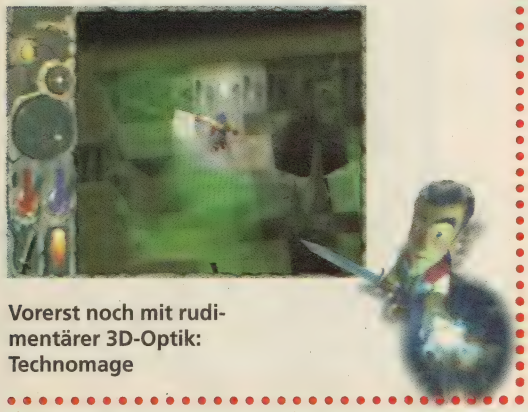


Der Weltraum, unendliche Schlachtfelder: Excession

Als Highlights sind 24 Direct3D-Levels in morbidem Alien-Design, über 30 Angreifertypen, sechs Verteidigungsschiffe, mehr als 20 Extrawaffen sowie ein Multiplayermodus angekündigt. Ob „Incoming" hier seinen Meister findet?

TECHNO-ZAUBER

Ab Mitte '99 frisch aus dem Playstation-Konverter: Mit dem 3D-Actionrolli **Technomage** beschert der Langener Publisher Sunflowers dem PC acht hübsch beleuchtete Isowelten, beinharte Kämpfe gegen Cartoonmonster, Dialoge mit NPCs und Puzzeleien en masse.



Vorerst noch mit rudimentärer 3D-Optik: Technomage

ENDLOSE GESCHICHTEN

In den vergangenen Wochen machte das Münchner Team von Discreet Monsters Schlagzeilen: Als erster Publisher erhielt man von der Deutschen Bank drei Millionen Mark Kredit für die Entwicklung eines Computerspiels! Und zwar nicht irgendeines Spiels, sondern von **The Real Neverending Story** – ein Abenteuer, das lose auf Michael Endes bereits mehrfach verfilmtem und versoftetem Fantasy-Roman basiert. Kommenden April soll es soweit sein, dann wird man in die fünf laut Hersteller optisch atemberaubend gestalteten 3D-Welten Fantasiens abtauchen dürfen. Von intelligenten Dialogen mit 65 NPCs ist da die Rede (intelligente Dialoge mit dem Steinbeißer?), von einer nichtlinearen Story und packenden Rätseln. Dann mal ran, Bastian!



Diesmal aber echt: The Real Neverending Story

AUFBAUSTRATEGIE AUS FRANKREICH

Was deutschen „Siedlern" recht ist, soll dem französischen Hersteller UBI Soft noch dieses Jahr billig sein. Zusammen mit Creative Edge hat man die 3D-Fantasywelt **Solar** entwickelt, wo der Spieler sein Volk gegen den Widerstand anderer Stämme zur Blüte führen soll – ohne dabei auf launige Action-Intermezzi verzichten zu müssen. Wer zudem nicht auf Humor verzichten mag, greift statt dessen zu **Skullcaps**, wo sich ähnliches Gameplay um Piraten und explodierende Kühe rankt.

Last, not least eifert man in Frankreich ab Januar mit **Casino Kit** Bullfrogs Aufbauklassiker „Theme Hospital" nach. Statt eines Krankenhauses müssen kranke Häuser, sprich Spielkasinos verwaltet werden. Und das mit allen (psychologischen) Mitteln: Wer hätte etwa gedacht, daß die richtigen Teppichfarben den Glücksspieler zum Weiterzocken motivieren?



Fantasyvölker, entwickelt euch: Solar



Glücksritter, verzockt euer Geld: Casino Kit



Piraten, prügelt euch: Skullcaps



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)

LEBEN OHNE LARA

Selbst für Eidos gibt es mehr auf der Welt als nur „Tomb Raider": Neben Teil drei der 3D-Saga sollen in den kommenden Monaten zwei starke Lizenztitel die Charts stürmen. So wird gerade das altbekannte „World League Soccer" mit neuen Motion-Capture-Animationen und Stadien aufgewertet – fehlt nur noch Englands 18jähriger Wunderstürmer auf der Box, und fertig ist **Michael Owen's World League Soccer '99**.
Für die Echtzeitstrategie **Braveheart** (bisheriger Entwicklungstitel: „Tartan Army") konnte man gar Movie-Hauptdarsteller Mel Gibson höchstpersönlich verpflichten. Ab Mitte1999 sollen er und seine Highlander sich in angeblich bahnbrechendem 3D-Gelände mit zwölf feindlichen Clans kloppen.



Stürmt ab Januar in die PC-Stadien: Michael Owen's World League Soccer '99



Aus Tartan Army wird Braveheart - inklusive Mel Gibson!

LEGO INTERAKTIV

Mit dem neuen Label **Lego Media** will der Baustein-Pionier ab Oktober die Computerkids begeistern. Erstes Produkt ist **Cybermaster**, ein Komplettset aus Steuersoftware und Plastikklötzen mit Innenleben – u.a. Mikrochips, Tastsensoren, Motoren und Getriebe. Damit werden dann Modelle möglich, die etwa vom PC aus steuerbar sind.

VUD JAGT RAUBKOPIERER

Mit einer groß angelegten Medienkampagne geht der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) gegen Spielepiraten vor: **Anzeigen** in Fachzeitschriften, in Schulnähe plazierte **Plakate** und im Fachhandel ausgelegte **Aufkleber** sollen über die durch Raubkopierer entstehenden Schäden informieren, die Erkennung von illegaler Software erleichtern und das Unrechtsbewußtsein wecken.

DER SPIELE-SENDER

Anfang September ging der gemeinsam von Infogrames und Canal Plus aus der Taufe gehobene **TV-Kanal Game One** auf Sendung. Das Programm dreht sich ausschließlich um Computerspiele, ist jedoch vorerst nur via Satellit und Digitaldekoder zu empfangen – und selbst dann bloß in französischer Sprache. Infogrames sucht freilich bereits nach einem deutschen Partner, um den Sender möglichst noch dieses Jahr auch hierzulande zu etablieren.

„Die deutsche Entwicklerszene wacht auf!"



Stefan Nyul, Geschäftsführer bei Piranha Bytes

Derzeit bringen junge Teams frischen Wind in die häufig zu Recht als konservativ verschriene Entwicklerszene hierzulande. Piranha Bytes ist eines davon, doch auch bei Funatics, Trinode oder Massive Development sitzen Leute mit viel Erfahrung und noch mehr Ideen. Die meisten davon haben bereits sehr erfolgreiche Produkte veröffentlicht und besitzen daher das nötige Selbstvertrauen, um sich auch dem internationalen Vergleich zu stellen. Kurzum, die deutsche Szene erwacht jetzt erst so richtig!
Bestes Zeichen dafür ist das erste deutsche Developertreffen: das Deutsche Unterhaltungssoftware Forum. Am 19. September (*Anm. der Red: und damit leider knapp nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe*) werden sich mehr als 40 Teams in Darmstadt treffen, kennenlernen, Erfahrungen austauschen und natürlich ein Faß aufmachen. Dieses Miteinander ist auch erforderlich, um sich den vorwiegend aus dem angloamerikanischen Raum stammenden Publishern zu empfehlen. Denn nicht alle unterstützen die Entwicklung einer deutschen Spiele-Szene, so mancher bangt um die Pfründe der konzerneigenen Studios in den Mutterländern. Doch die Welt wird es zur Kenntnis nehmen müssen: Spielesoftware aus und für Deutschland ist klar im Kommen!

Messen & Termine

Clubhouse: Level X

Praktisch PC Joker-TV
31. Oktober, zwischen 8 und 11 Uhr
auf Sat 1

Computer '98

Verkaufsmesse für Computer-Entertainment
13. bis 15. November 1998 in Köln
Info: www.computer98.de
Tel.: 0234/9 46 88 15

Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik
17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund
Info: www.westfallenhallen.de
Tel.: 0231/120 45 21

Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler
15. bis 19. März 1999 in San José/USA
Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html

Deutsche Spiele für die Welt:

In Sachen Zockware war Deutschland lange Entwicklungsland: Spiele gediehen auf hiesigem Boden nur spärlich, das Gros der Software ist auf den US-Geschmack zugeschnitten. Doch in den letzten Monaten schossen lokale Entwicklerteams aus dem Boden – ein solcher Newcomer will ab dem kommenden Jahr sein Stück vom Umsatzkuchen.



Das Bochumer Hauptquartier

„Auch hier in Deutschland lassen sich Computerspiele für den Weltmarkt entwickeln!"

(Geschäftsführer Stefan Nyul zur Firmenphilosophie)



Der harte Kern von Piranha Bytes von links nach rechts: Stefan Nyul (Geschäftsführung, Projektleitung), Tom Putzki (Grafik), Alex Brüggemann (Animation) und Michael Hoge (Art Director, Gamedesign)

Mangelnde Erfahrung kann man den meisten Neulingen deutscher Prägung kaum vorwerfen: Ob Funatics, Trinode oder Massive, alle diese Firmen verfügen über Leute, die sich bereits bei großen Publishern wie Funsoft oder Blue Byte erste Sporen verdient haben – so auch die Bochumer Piranhabeißer.

Das Label Piranha Bytes wurde am 1. Oktober vergangenen Jahres von fünf ehemaligen Greenwood-Mitarbeitern gegründet. Und deren Karrieren begannen teilweise schon auf frühem Rechner-Urgestein wie dem ZX-81. Noch im grünen Wald von Gütersloh war das Team an rund zwölf Projekten beteiligt, die wie die meisten Greenwood-Titel auf deutsche Verhältnisse abgestellt waren. Ein Hauptziel der Verselbständigung ist nun die Ausrichtung auf den Weltmarkt, um so für eine größere Zielgruppe produzieren zu können.

Gelingen soll das bei allen kommenden Produkten durch Zutaten wie eine fesselnde Story, ansprechende Spieltiefe, innovative Ideen, schlüssiges Handling und vor allem Gamedesign, das den User auf Anhieb in Bann schlägt – loslegen und wohlfühlen, lautet die Devise. So will man den Beweis antreten, daß der Horizont deutscher Developer bei Aufbaustrategie und Managementsimulationen noch lange nicht endet. Warum nicht mal ein 3D-Actionabenteuer aus deutscher Produktion, das auf internationalem Parkett Erfolge einheimst? Just das soll gleich mit dem Piranha-Erstling „Gothic" gelingen. Ein erster Fingerzeig auf die Erfolgsaussichten sind eine ganze Reihe von Homepages zum Spiel, die bereits jetzt im Internet hängen – nicht vom Hersteller (**www.piranha-bytes.com**) plaziert, sondern von erwartungsvollen Spielern! (rl)

Das kommende Highlight: Gothic

Mit dem kriegerischen Gotenvolk hat die für das erste Quartal 1999 anvisierte Mixtur aus 3D-Actiongame und Fantasy-Rollenspiel trotz des Titels wenig gemein – eher schon mit dem Movie „Die Klapperschlange": Der Held findet sich als unbewaffneter Einzelgänger in einem gewaltigen Gefängniskomplex wieder, von wo ihm nach zahlreichen Dialogen, Rätseln und Kämpfen schlußendlich die Flucht gelingen soll.

Der Weg zum Ausgang ist freilich lang und beschwerlich; wer sich einer der zahlreichen Banden anschließt, dürfte es etwas leichter haben. Ob Karrieren als Dieb, Krieger, Magier oder Sektenmitglied angestrebt werden, ist dabei im übrigen Jacke wie Hose: Piranha Bytes will den nichtlinearen Spielverlauf auf alle Eventualitäten vorbereiten. Die Entwickler versprechen abwechslungsreiche Quests, hilfsbereite Einwohner und clevere Monster, dazu Instant-Spielbarkeit durch schlüssiges Handling. So werden die vielfältigen Bewegungs- und Angriffsmöglichkeiten des Helden mit einem komplexen Magiesystem kombiniert, ohne daß man durch unübersichtliche Menüs blättern oder zur Bedienung mehr als sechs Tasten heranziehen müßte.



Handling ohne Probleme: In die untere Screenhälfte läßt sich jederzeit die Tastatur- oder Padbelegung einblenden



Kämpfe en gros: Die Labyrinthe sind mit cleveren Monstern durchsetzt, deren Design bis zum Release noch kräftig überarbeitet wird



3D-Magie: Aufwendige Motion Capture-Animationen und spektakulär inszenierte Zaubersprüche verwöhnen das Auge

SURFEN LEICHT GEMACHT

Um über die Datenhighways im Internet zu jagen, braucht es nicht unbedingt einen teuren PC-Boliden mit Windows 98. Bei der Firma Schneider hört die Alternative auf den Namen **Surfstation** und besteht aus einer attraktiven Box mit Cyrix-Prozessor, 32 MB RAM, Grafik- und Soundkarte, CD-ROM, ISDN-Modem, 1 Gigabyte-Festplatte, Druckerport sowie Tastatur – alles komplett vorinstalliert. Das kompakte Gerät von der Größe eines Videorekorders wird einfach mit Fernseher und Telefonleitung verbunden, schon geht es ohne weitere Umwege ins Netz.
Die Surfstation dient zudem als Telefon, Anrufbeantworter, E-Mail-Station, Fax und digitaler Terminkalender. Also viele Funktionen und viel Komfort für relativ wenig Geld: Mit knapp **1.400,– DM** will das Surfen jenseits des PC-Zimmers bezahlt werden.



Die Surfstation von Schneider will auch Leute mit Computerangst ins Internet bringen

INFRAROT-AMOR

Mit dem **Lovebeamer** von FEM soll jeder den Partner fürs Leben finden: Der kleine Liebesbote im Format eines Scall-Piepers speichert 18 gesuchte Eigenschaften wie Geschlecht, Treue oder Stimmung und strahlt diese via Infrarotsender etwa vier Meter weit. Trifft der Strahl der digitalen Vorsehung nun auf ein Gegenstück mit etwa den gewünschten Parametern (es können Toleranzabweichungen zwischen 30 und 100 Prozent individuell eingestellt werden), schlägt das Gerät akustisch und visuell Alarm. Wem der Spaß **40,– DM** wert ist, der wende sich an folgende Bezugsadresse:
FEM Deutschland Vertriebsgesellschaft
Postfach 133
D-74199 Untergruppenbach
Homepage:
http://www.lovebeamer.com



Der Lovebeamer verschießt digitale Liebespfeile

HOUSE-GEMACHTE HITS

Für Heim-DJs hat PXD Musiksoft dem PC-Tonstudio „Dance Machine" eine Fortsetzung spendiert: Für **90,– DM** dürfen mit **Dance eJay 2** rund 1.300 einzelne Musik- und Sprachsamples der Stilrichtungen Dance und House in 16 Spuren zusammengemischt werden – die Handhabung per Maus und Drag-and-Drop ist kinderleicht. Auch ein Drum-Computer sowie ein Effektstudio sind wieder enthalten.
Vom gleichen Hersteller gibt es seit kurzem auch den artverwandten **Hip Hop eJay**. Zum Preis von **79,– DM** muß man zwar mit acht Spuren vorlieb nehmen, dafür gehören ein stilechter Plattenteller nebst Vinylscheibe zum Lieferumfang. Die Maus wird dabei in eine Halterung auf einem Pseudo-Plattenteller gespannt und liefert bei rhythmischer Drehung die typischen Scratchsounds. Prinzipiell ist der Nager aber auch ohne diese Hilfsmittel scratchfähig. Wer mehr zum Rap ohne Angst um Nadel und Tonträger wissen möchte, erhält weitere Infos unter der Internetadresse **http://www.ejay.de**





Stilecht scratchen bis zur Schallplatte: Hip Hop eJay

PENTIUM 2 MIT 450 MHZ

Intel hat einmal mehr am Prozessorkarussell gedreht, nächster Halt: 450 MHz. Der bislang schnellste Pentium 2-Chip bringt es laut Hersteller gegenüber dem bisherigen Topmodell mit 400 MHz auf eine Leistungssteigerung um runde zehn Prozent. Mehr Infos zum derzeit **1.100,– DM** teuren Hertzschrittmacher gibt es im Internet unter: **http://www.intel.com**

Dämonisch schnell ...



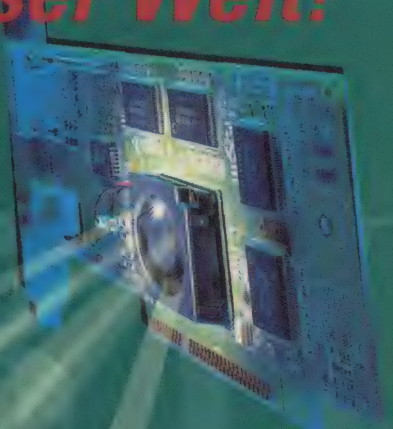
... und nicht von dieser Welt!

In geradezu unheimlicher Perfektion bringt das neue Top-Grafikboard von ELSA, die *ELSA ERAZOR™ II*, 3D-Realismus pur auf Ihren Monitor. Erleben Sie, was Virtual Reality wirklich bedeutet.

Der neue RIVA-TNT-Grafikprozessor und satte 16 MB synchrones RAM bringen

- **die schnellsten Frame-Raten:**
  Zwei unabhängige Rendering-Pipelines für absolut flüssige Spiele und brillante Effekte
- **die höchste Qualität:**
  Die Rendering-Engine rechnet in Echtfarben mit bis zu 1600 x 1200 Pixeln
- **die umfangreichsten und neuesten 3D-Features:**
  Bump-Mapping, TrueColor- und Multipass-Rendering oder Procedural-Textures!

Noch Fragen? Einfach anrufen: Service-Hotline 0241-606-5113



NVIDIA TNT (AGP)
Execute 1550,0

3Dfx Voodoo2
Execute 1140,0

Ziff Davis 3D WinBench 98/Quelle: Mercury Research; getestet auf P II 400-MHz-System

ELSA ERAZOR II

ELSA

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

Produktinfo 015

CeBIT HOME

Vom 26. bis zum 30. August waren sechs Hallen des Messegeländes von Hannover für das elektronikbegeisterte Publikum geöffnet – nach 1996 erst zum zweiten Mal, die nächste Show im Herbst 2000 muß wegen der Weltausstellung in Leipzig über die Bühne gehen. Auf 48.370 Quadratmetern Ausstellungsfläche tummelten sich fünf Tage lang rund 180.000 Besucher, insbesondere in der für „Digital Entertainment" reservierten Halle 3.

Weil es von den 586 Ausstellern zwar tolle Stände und jede Menge Shows, aber wenig echte Spieleneuheiten zu sehen gab, lassen wir hier einfach mal Bilder sprechen: Diese Seiten sollen Ihnen einen ungefähren Eindruck vom Flair und den alltäglichen bzw. allabendlichen Aktivitäten der Veranstaltung vermitteln; ausführliche Previews folgen.







Der Joker-Stand im Wandel der Messe: Am Vorabend der Show noch völlig unberührt, dann von wahren Besucherhorden umlagert und zuletzt... ausverkauft!





Während sich einige Standmaskottchen recht martialisch gaben (hier ein Topware-Söldner für „Jagged Alliance 2"), sorgten die meisten nur für gute Laune: Unübertroffen waren Ernie und Bert

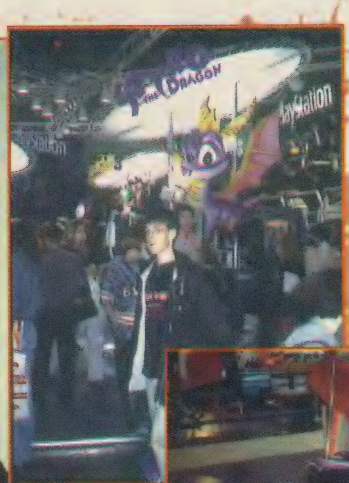


Elementares Messe-Marketing: Leeloo aus „Das fünfte Element" trafen unsere Jungs allenthalben



Sonst verleihen wir die Hits, auf der CeBit Home war's mal andersrum: Eidos Pressesprecherin Sascha Green-Kaiser überreichte Markus stellvertretend eine vergoldete Statue von Lara Croft







Standimpressionen: Mädchen, Massen und Motoren



Kann Jugendschutz Sünde sein? Activision zeigte den neuen Ego-Shooter hinter verschlossenen Türen





Nach bzw. zum Feierabend trafen sich Fachpresse und Pressesprecher zu fröhlichen Diskussionen, die nicht selten bis zum Umfallen geführt wurden: links Steffen inmitten von Marc Trennheuser (EA), Markus Wilding (Activision) und Volker Winter (Interactive Magic), daneben ein geschaffter Hiep-Trung Tran (Attic) und die Frohnaturen Ingo Horn (Infogrames, jetzt Interplay), Ralf Wirsing (UBI Soft) und ein Activision-Mitarbeiter



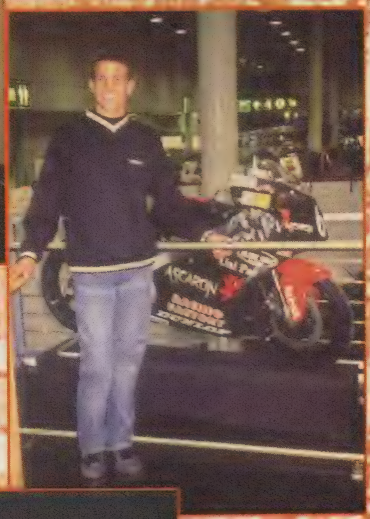
Die Bahn fährt immer – und sei es auf Rollschuhen, wie in der grellen Bühnenshow des Verkehrsbetriebs



Zwischendurch begleitete Steffen das Sat 1-Filmteam bei den Dreharbeiten für unser neues (Sorgen-)Kind „Joker-TV" bzw. das Messe-AVI auf der aktuellen Begleit-CD

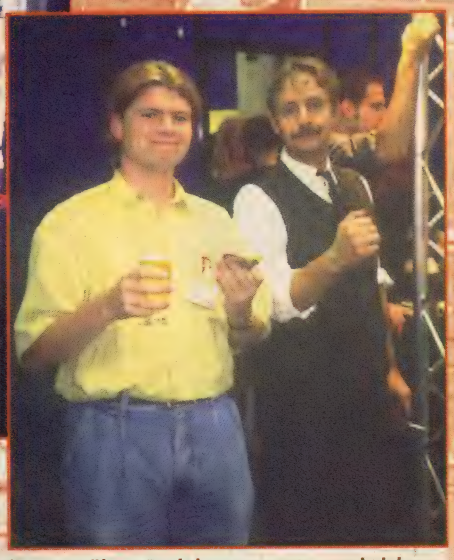


Stellvertretend für die zahlreich vertretene Prominenz seien hier Smudo (Mitte) von den Fantastischen Vier...



...Rennfahrer Alex Hofmann...





In all dem Trubel gab es für die gequälten Redakteure stets zwei sichere Häfen: von 10 bis 18 Uhr den kulinarischen ARD-Medientreff und abends die allseits beliebte Zapfanlage am Activision-Stand, hier mit Markus und Deutschland-Chef Wolfram von Eichborn



...und VIVA-Moderatorin Enie van de Meiklokjes genannt, die den Infogrames-Stand auf Trab hielt

European Computer Trade Show 1998

ECTS 98





Was die amerikanische E3 für die Welt ist, das ist die ECTS für Europa: Eine bedeutende Handelsmesse, auf der alle kommenden PC-Spiele präsentiert werden. Zwischen dem 6. und 8. September hat die Branche im Londoner Olympia-Messegelände die Weichen für 1999 gestellt – daß ein paar Publisher fehlten, fiel im Getümmel kaum auf.

Electronic Arts, Activision und eine Handvoll weiterer Companies hatten die Zelte dieses Jahr gar nicht oder abseits des Trubels in messenahen Hotels aufgeschlagen – schließlich wäre eine Woche zuvor auf der CeBit Home schon alles Wesentliche gesagt und gezeigt worden. Für Sierra, Ubi Soft und Lucas Arts galt das freilich nicht, denn diese Hersteller unterstrichen mit Weltpremieren die nach wie vor große Bedeutung der ECTS. Mehr dazu im News-Teil und natürlich auf den folgenden Preview-Seiten.
In den beiden zweigeschossigen Hallen konnten die über 21.000 Besucher aus 55 Ländern bei rund 250 Ausstellern außerdem fortgeschrittene Versionen der bereits auf der E3 erstmals vorgestellten Software sehen. Im immer härteren Kampf um Marktanteile waren dabei nahezu alle Mittel recht, um Aufmerksamkeit zu erregen: Bei Acclaim und Konami hatte man leicht bekleidete Tanztruppen zu lautstarkem Technogestampfe aufgeboten, Interplay fing die Besucher schon am Messeeingang mit einem Gospelchor ab, und allerorten liefen sexy Mädels und knuffige Plüschkameraden Reklame.

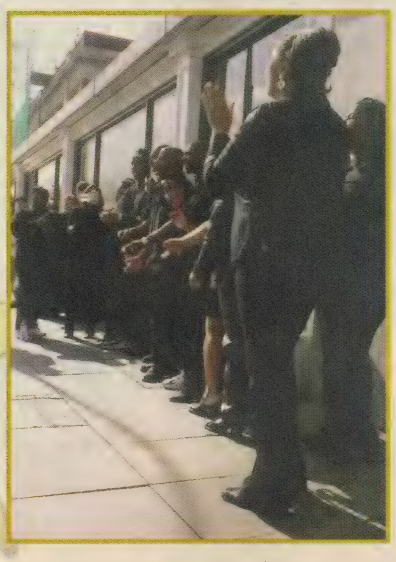


Lara Croft und ihr männliches Joker-Gegenstück: Trille beim Fotoshooting mit Eidos-Model Nell McAndrew





Rennspiele waren ECTS-Toptrend: kaum ein Aussteller, der nicht mindestens eine neue Raserei ankündigen konnte und aufwendig dafür warb

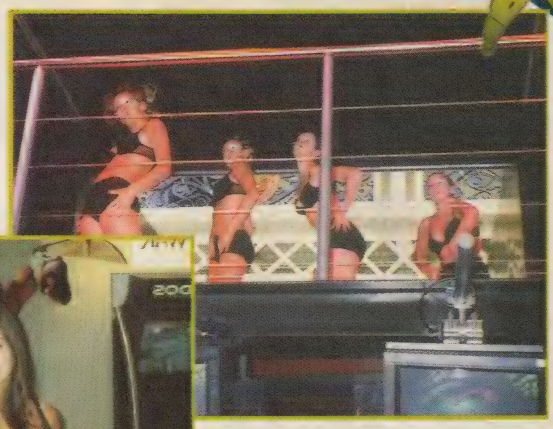


Choräle vor dem Chaos: Interplays Gospeltruppe fing die Besucher schon am Eingang zur Messe ab



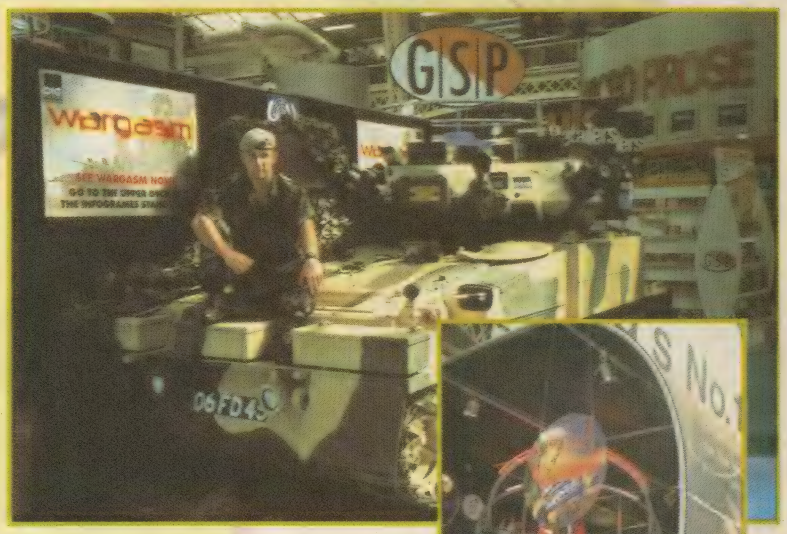


Girls, Girls, Girls: Knapp bekleidete Mädels und Tanztruppen sollten auf neue Produkte aufmerksam machen











Teure Hochbauten, aufwendige Technotempel und dicke Hingucker – alles, was Aufmerksamkeit erregte, war gefragt

Das große Fressen

Wohin man auf der ECTS auch hörte, überall ging es um **Firmenaufkäufe und -zusammenschlüsse**. So hat sich Eidos den US-Entwickler Crystal Dynamics einverleibt, die Simulationsschmiede Microprose gehört ab sofort zu Hasbro, und Virgin verliert nach dem Developer Westwood („Command & Conquer 3") auch noch die gesamte Produktpalette (u.a. „Mana", „Superbike World Championship") an Electronic Arts. Digital Integration hat seine Unabhängigkeit an Titus verkauft, ähnliches weiß die Gerüchteküche auch von Activision und Sierra zu berichten: Beide Unternehmen sind vakant, es gilt nur noch, alle Interessenten abzuklopfen.

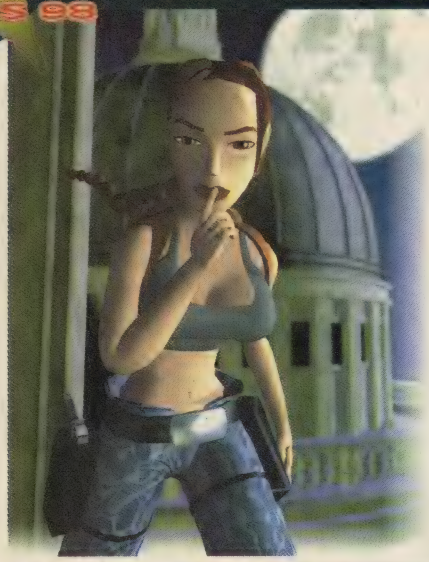
Die Folgen des Fusionstrends für Otto Normalzocker: Durch steigende Kosten und wachsenden Erfolgsdruck sind auch und gerade kleine Spieleschmieden gezwungen, kommerziell erfolgreiche Massenware zu entwickeln – originelle Konzepte können da leicht auf der Strecke bleiben…



Im großen Aufgebot an PR- und Marketingleuten ging die Entwickler-Prominenz fast unter: die Remedy-Crew von „Max Payne"...



...und der Macher von „Prince of Persia 3D", Jordan Mechner, links im Bild



TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Lara forever: Wenn die bekannteste Digital-Heroine der Welt wieder auf die Suche nach verlorenen Schätzen geht, dann im dezent überarbeiteten Polygonkleid. Am grundsätzlichen Konzept soll sich dagegen wenig ändern – aber welcher Fan dieser 3D-Actionadventures würde das ernsthaft wollen?



Wartet wie wir auf ihr drittes Abenteuer: Lara Croft

Ein Geschenk des Himmels

Ab dem 20. November soll es soweit sein, dann trifft man Miss Croft in Indien wieder. Die fesche Archäologin ist dort auf der Suche nach einem Artefakt, dessen Herkunft schier unglaublich ist: Vor Jahrhunderten ist in der Antarktis ein Komet vom Himmel gefallen, der in seinem Inneren vier seltsame Gegenstände barg. Die außerirdischen Souvenirs wurden von Seeleuten über den gesamten Globus verteilt; kürzlich erst hat man zudem den Brocken aus dem Eis geholt und als fremdartige Masse mit der Möglichkeit genetischer Programmierung identifiziert – die größte evolutionäre Revolution seit Darwin bahnt sich an! Zusammenhänge, von denen Lara zunächst noch gar nichts ahnt…



Stationen einer abenteuerlichen Reise: die pazifische Außenwelt und die St. Paul's Cathedral in London

Der Kaiserin neue Kleider

Die Archäologin von Welt trägt diesen Herbst nicht nur **Shorts und Top**: Klar, in der antarktischen Kälte sind lange **Militärhosen und eine (knallig orange) Thermojacke** einfach praktischer. In der Wüste Nevadas tarnt man sich dieses Jahr mit **blauen Beinkleidern**, in London mit einem engen, schwarzen Dreß. Es gibt auch einen neuen Schwimmanzug, während für den Indien-Trip die Originalklamotten aus Teil eins und zwei der Saga wieder up to date sind.



Die neue Freiheit

Das Spiel beginnt also im dampfenden Dschungel Indiens und führt durch vier weitere Grafikwelten: London mit der St. Paul's Cathedral und einem Wachsfigurenkabinett, die Traumstrände am Pazifik, die Wüste Nevadas mitsamt der ominösen Area 51 (wo UFO-Gläubige nach wie vor die vom Militär gehorteten Überreste eines abgestürzten Alien-Raumers vermuten) sowie natürlich die Einschlagstelle des Meteors im ewigen Eis. Hier kann die Heldin nur überleben, wenn sie trotz warmer Kleidung eine vorgegebene Zeit im Freien nicht überschreitet.

Wohin er wann reist, soll dem Spieler überlassen bleiben, denn die Abfolge der Levels wird erstmals frei wählbar sein. Freilich sind insgesamt nur 15 Abschnitte angekündigt, was zunächst nicht viel zu sein scheint. Andererseits wird man sich in Tomb Raider 3 die halbe Zeit durch weitläufige Außenlandschaften schlagen, was eine schöne Abwechslung zum eher klaustrophobischen Höhlendesign der beiden ersten Teile verspricht.

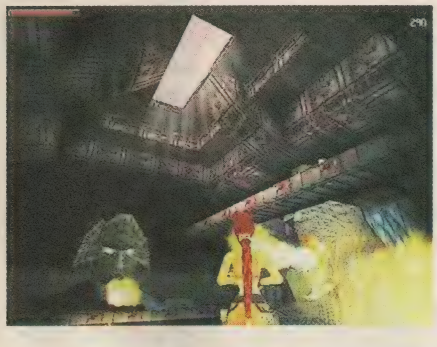
Neue und alte Features

Natürlich hat Lara für ihr neues Abenteuer fleißig im eigenen Übungsraum und dem der Eidos-Entwickler trainiert. Laufen, klettern, springen und schwimmen konnte sie ja schon immer gut, doch jetzt wird sie verstärkt in den verschiedensten Vehikeln unterwegs sein. Da geht es dann im Kanu durch Stromschnellen oder à la Indiana Jones im Lorenwagen durch eine Mine. Gleichzeitig soll das Sequel noch mehr auf Puzzles abstellen als die ohnehin schon nicht unbedingt actionlastigen Vorgänger. Das heißt aber nicht, daß es keine Waffen und Gegner geben wird. Denn ohne Wumme ist etwa wilden Tieren kaum beizukommen – zumal sie sich als lernfähig erweisen sollen und ihre anfängliche Scheu vor Menschen recht bald ablegen, um bei verdächtigen Geräuschen etwa im Rudel anzurücken. Aber auch der eine oder andere Soldat, Agent oder Wissenschaftler wird unserer Polygonprinzessin an die texturierte Wäsche wollen. Nicht zu vergessen, der obligate Obermotz am Ende jedes Hauptabschnitts.
Neu ist, daß das gesamte Abenteuer in zwei Spielmodi bewältigt werden kann. Der schwierigere von beiden greift auf das Save-System der Playstationversion zurück: Der Spielstand kann dann nur beim Erreichen spezieller Speicherstellen gesichert werden.



In der Wüste Nevadas entdeckt Miss Croft die sagenumwobene Area 51

Das neue, alte Bewegungsrepertoire: per pedes durch antike Tempel, im Kanu über Stromschnellen und mit der Lore durch Minenschächte



Derart „feurige" Abenteuer ist man von der Polygonprinzessin gewohnt, so gelungene Lichteffekte nicht

Effekthascherei und Wetterumschwünge

Auch wenn Eidos von einer zu 80 Prozent überarbeiteten Grafikengine spricht, vermitteln die ersten bewegten Bilder doch weitgehend das bekannte Lara-Flair. Freilich sind gegenüber den vorangegangenen Spielen schon mehr Details wie etwa Spuren im Sand zu verzeichnen; dazu mehr und bessere Licht- oder Wassereffekte. Dank des renovierten Landscaping-Systems sieht die Umgebung speziell mit einem (nach wie vor optionalen) 3D-Beschleuniger im Rechner einen Tick realistischer aus, wofür zudem Wetterwechsel sorgen: Regen, Schnee und Wind in den Bäumen – bei klirrender Kälte ist sogar Laras Atem zu sehen!
Damit auch die Waffen wie MG und Tränengaswerfer (nicht mehr alle mit Auto-Zieling!) eine optisch überzeugendere Sprache sprechen, fliegen die Patronenhülsen und sind Einschußlöcher an den Wänden zu erkennen. Wir erkennen daran: Beim Hersteller ist man bemüht, den Mythos Tomb Raider am Leben zu erhalten. Wenn Lara dennoch stolpern sollte, dann allenfalls über die von ihr selbst so hoch gelegte Meßlatte. (Gerald Samel)

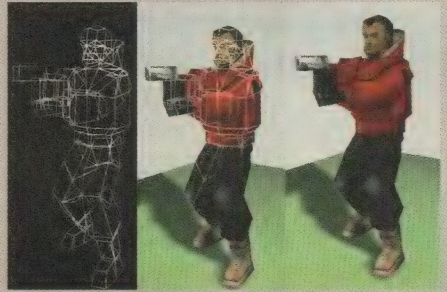
Tomb Raider 3

HERSTELLER:	Eidos
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	November 1998

Viel Feind, viel Ehr

Mehr Rätsel hin oder her, an beeindruckenden Gegnern wird es auch in Tomb Raider 3 nicht mangeln. Das wehrhafte Digital-Girlie trifft u.a. auf Raptoren und **T. Rex** oder auch Piranhas, die sogar Blut im Wasser riechen können. Zur örtlichen Fauna sollen darüber hinaus Kobras, Hyänen, Alligatoren, Rhinos und Polarbären zählen. Im Duell mit menschlichen Nervensägen wie **Sicherheitsbeamten**, Kannibalen, SWAT-Teams und **Soldaten** muß hingegen nicht immer die Waffe das letzte Wort sprechen – so manche Bekanntschaft soll sich auch zu einem Bündnis überreden lassen.







Neue Siedler für neue Abonnenten!



Abonnenten baue



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

ABO PC JOKER HEFT & SPIEL bringt jeden Monat fundierte Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen. Und jedes Heft kommt mit zwei handfesten CD-ROMs beim Abonnenten an – also mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches und Goodies. Die Lieferung erfolgt beschleunigt sowie portofrei an die Haustüre. Und das für nur 91 Mark* anstatt der kioskü blichen 106,80 DM, **SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!**
Wenn Sie diese Vorteile nun jemandem erzählen, wird er gewiß zuschlagen wollen. Und das ist Ihr Vorteil, denn für jeden neu geworbenen Abonnenten erhalten Sie Blue Bytes brandaktuellen Aufbau-Hit **DIE SIEDLER 3 GRATIS!** Besonders vorteilhaft ist es natürlich, sich selbst werben zu lassen, zumal auch Freunde und Familienmitglieder die Prämie erhalten. Und die rücken das Hit-Game ja hoffentlich wieder heraus...

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

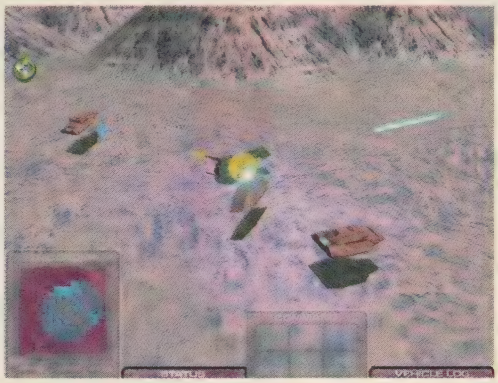
***Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM**
Bedingungen siehe Impressum

n nicht auf Sand...

DAS FERNSEHEN,

STAR TREK NEW WORLDS

Die Enterprise ist der Käfer des Weltraums: Sie fliegt und fliegt – ab dem Frühjahr wieder im Auftrag von Interplay, wo man die Rechte an Kirk & Co. besitzt. Die kommende Echtzeitstrategie ist daher zu Zeiten der Ur-Crew angesiedelt.



Alles in der Schwebe: Der Antigrav-Fuhrpark der drei konkurrierenden Rassen kommt ohne Räder aus

Die Romulaner experimentieren gern, aber nicht immer erfolgreich: Ungewollt haben die Aliens in der neutralen Zone einige vormals tote Gestirne in Planeten mit Lebensraum verwandelt. An den so entstandenen Ressourcen und Siedlungsgebieten sind neben den Romulanern auch die Klingonen und natürlich die Föderation interessiert – der Spieler hat also die Wahl, für wen er das Projekt ausbeutet.

Rein inhaltlich wird diese in drei parteieigene Kampagnen zu je acht Missionen aufgeteilte Zukunftsvision kaum Neues zu bieten haben. Wie jeder Echtzeitstratege es inzwischen kennt, müssen auch hier vor den Schlachten die passenden Rohstoffe herangeschafft und Gebäude errichtet werden. Die jungen Kolonien werden nach Gärten und Energiekonvertern ebenso verlangen wie nach Geschütztürmen und Fabrikanlagen. Aus letzteren werden dann Aufklärer, Transporter und Kampfeinheiten schweben. Antigravtechnik hüben wie drüben, doch sollen die Unterschiede der aufgebotenen Truppenteile für ausgeklügelte Taktiken gut sein. Da stehen etwa die flinken Phaser-Panzer der Föderation gegen starke Disrupter-Batterien klingonischer Bauart, während sich die Romulaner auf ihre Tarntechniken verlassen.



Faszinierend: 3D-Echtzeitstrategie für Spock & Co.

Die Gebäude der Föderation, Klingonen und Romulaner sind schon von weitem zu unterscheiden

In Sachen Steuerung hat man sich das 23ste Jahrhundert wie „Command & Conquer" vorzustellen: Die Einheiten gehorchen der Maus sowohl einzeln als auch im Zugrahmen gebündelt. Stellungswechsel, Angriff oder Verteidigung werden aber in moderner 3D-Grafik über die Bühne gehen. Die zerklüfteten Bergrücken und sandigen Dünen wird man daher stufenlos zoomen und drehen dürfen, während Phasersalven durch transparenten Rauch oder Nebel zucken. Sofern ein 3D-Beschleuniger im Rechner steckt, soll gar ein altertümlicher P100 genügen, um die Polygonarmee ruckelfrei in Marsch zu setzen. Außerdem verspricht Interplay gesprochene Rückmeldungen sowie bombastische Musik und Soundeffekte in Surround-Qualität. An Multiplayer-Optionen für bis zu acht Trekker im Netzwerk oder Internet wird es ebenfalls nicht mangeln, daher: Beam die Testversion rauf, Scotty! (rf)



Laßt Phaser sprechen: Tolle Lichteffekte und pralle Explosionen sind mittlerweile auch bei Strategiespielen Standard

Star Trek: New Worlds

HERSTELLER:	Interplay
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

UNENDLICHE WEITEN...

Über zehn Millionen Zuseher in Amerika, jede Menge Fans hierzulande: Die TV-Serie um eine kriegsgebeutelte Raumstation ist ein Hit! Und das soll auch die kernige Weltraumballerei werden, die Sierra nächstes Jahr zum SF-Epos liefert.

Als Mitglied der Truppe unter Commander Sheridan wird sich der Spieler in die enge Kanzel eines Starfury-Jägers quetschen, um in 25 Missionen gegen die Schatten und Volonen vorzugehen. Diese uralten Alienrassen schienen zwar Mitte der fünften Fernsehstaffel endgültig besiegt, dennoch ist die Story *danach* angesiedelt – das Spiel soll quasi zur kommenden Serie „Crusader" überleiten, die ebenfalls im B5-Universum handeln wird.

Weniger spekulativ fallen während der fortlaufenden Kampagne die Patrouillenflüge, Eskorteinsätze und Kampfmissionen gegen Raumpiraten oder die Erdstreitkräfte aus. Und ein Wiedersehen mit alten TV-Bekanntschaften wie den Minbari oder dem gewaltigen Trägerschiff „Agamemnon" ist bei einem solchen Lizenztitel ohnehin selbstverständlich. Nicht so die Verwendung der originalen Computerdaten; sie sollen den typischen Look der texturierten und per Gouraud-Shading geglätteten Polygon-Jäger garantieren. Einen davon will Produzent Michael Straczynski im Austausch sogar 1:1 in „Crusader" unterbringen! Um am PC-Monitor ähnlich komplexe Flugmanöver zu ermöglichen, wie man sie vom Fernsehschirm kennt, wird auf die Steuerung besonderer Wert gelegt – klar, daß unsere sehr frühe Vorabversion diesbezüglich noch nicht *serien*reif war. Sie konnte uns aber bereits vom für die Zwischensequenzen getriebenen Aufwand überzeugen: Dank enger Zusammenarbeit zwischen Programmier- und TV-Team treten da in FM-Videos praktisch alle Stars wie Bruce Boxleitner (John Sheridan) und Jerry Doyle (Sicherheitschef Michael Garibaldi) livehaftig auf. Das gleiche in Laut gilt für die Begleitmusik von B5-Stammkomponist Christopher Franke. Und wo lauschige Synthi-Klänge allein nicht ausreichen, ertönen Explosionen, Triebwerksgeräusche und zur Situation passender Funkverkehr.

Die Zeit bis zum Erscheinen dieser opulenten Space Opera dürfte also nicht nur der Fangemeinde lang vorkommen. Doch bis Frühsommer bleibt uns ja immer noch Pro 7 – und sei es mit Wiederholungen... (rf)

Es war das Zeitalter des Krieges...



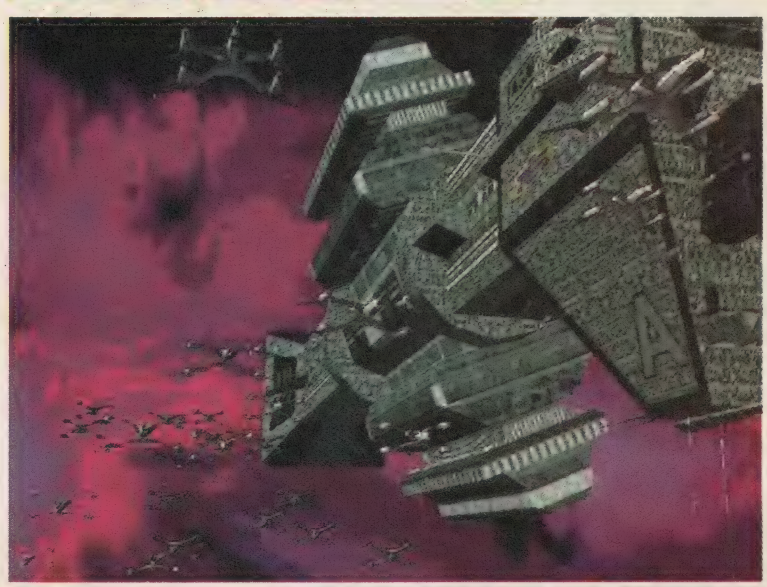
Mit fünf Kilometern Länge dürfte die Raumstation Babylon 5 das größte Objekt im Spiel bleiben



Ob Innenansicht oder Außenkamera, die effektreiche Grafik verlangt nach 3D-Beschleunigung



Im Lauf der 25 Missionen sollen bis zu fünf unterschiedliche Laserkanonen verfügbar sein



Fast alle Schiffe aus der Serie werden im Spiel vertreten sein, hier die „Agamemnon" samt Fliegerstaffel

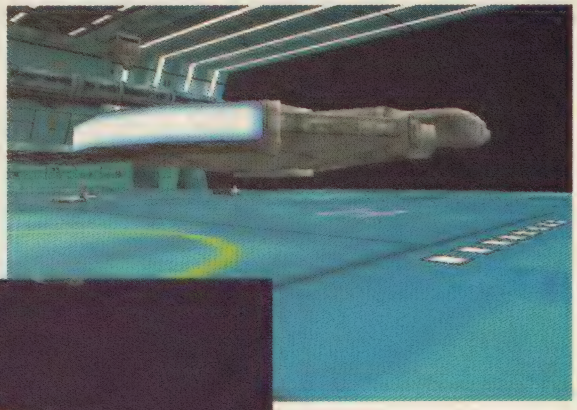
Babylon 5

HERSTELLER:	Sierra
GENRE:	3D-Raumschlachten
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

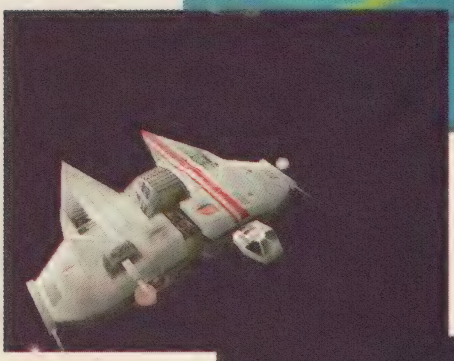
RAUMSCHLACHTEN

STAR WARS X-WING ALLIANCE

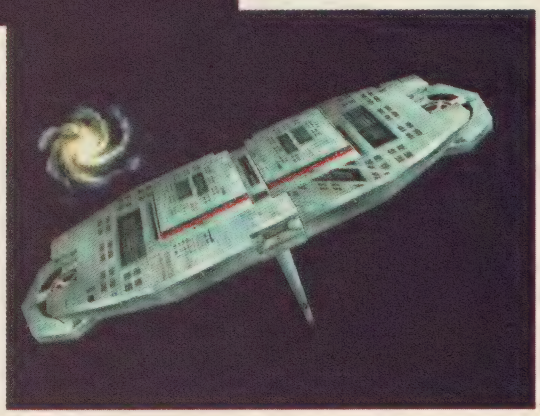
Der Krieg der Sterne kennt keine Verlierer: Nach „X-Wing", „Tie-Fighter" und der Kombi „X-Wing vs. Tie-Fighter" läßt Lucas Arts am PC erneut die Laser glühen – noch lange, ehe der neue Film in die Kinos kommt.



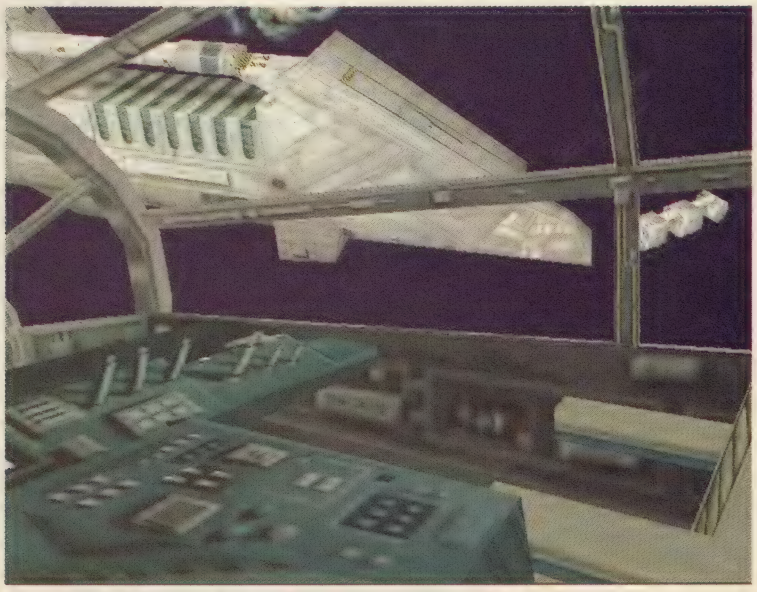
Am Steuer von Han Solos „Rasendem Falken"



Ein geheimer Prototyp aus einer imperialen Werft?



Noch ist von den angekündigten Lichteffekten nicht viel zu sehen – wie kantenglatte Texturen werden sie eine 3D-Karte im PC voraussetzen



Die Cockpits können frei geschwenkt werden

Als Raumhändler im Krieg der Sterne

Zugegeben, „X-Wing vs. Tie-Fighter" sah im Juli 1997 nicht unbedingt wie der ganz große Sieger aus: Auch wegen des fehlenden Storymodus gingen die digitalen Sternenkrieger damals mit vergleichsweise schlappen 76 Prozent aus dem Kampf um die Joker-Galaxis hervor. Halb so schlimm, zumal Actionfans zwischenzeitlich mit Hits wie „Shadows of the Empire" (PCJ 11/97, 87%) und „Jedi Knight" (PCJ 12/97, 86%) versöhnt wurden – und die kommende Raumkampfsim aus gleich zwei Handlungsfäden geknüpft wird.

Ob man nun die Rebellen bei der Flucht vom Eisplaneten Hoth unterstützen oder als Sproß einer Handelsfamilie mit Waffengewalt gegen die Konkurrenz vorgehen möchte, stets empfiehlt sich zunächst ein Besuch der programmeigenen Pilotenschule. Danach dürfen sich Solisten in rund 50 Einzelmissionen austoben, während auf bis zu acht Multikrieger via Netzwerk oder Internet fünf eigene Szenarien warten. Hüben wie drüben werden u.a. Eskortflüge, Angriffe auf ganze Flottenverbände und Bombardements zu absolvieren sein – je nach Auftrag in Standardjägern wie X-Wing, A-Wing, B-Wing, Y-Wing und Z-95. Zudem wird neuerdings auch Han Solos legendärer Schmuggelfrachter „Rasender Falke" im Hangar bereitstehen.

Auch das Feindbild wird erweitert: Neben dicken Frachtern und der üblichen imperialen Kriegshardware (Tie-Fighter, Assault-Gunboat usw.) sollen sich einige Experimentalschiffe auf der Abschußliste finden. Keine Experimente dagegen bei der standesgemäß texturierten Polygonoptik, die Lensflares und satte Explosionen aus der optionalen 3D-Karte kitzelt. Für Durchblick im Schlachtgetümmel sorgen unterdessen frei schwenkbare 3D-Cockpits sowie eine ganze Reihe dreh- und zoombarer Außenperspektiven. Auch die Funksprüche, markigen Soundeffekte und pompösen Musikstücke werden das aus dem Krieg der Sterne gewohnte (Klang-)Bild vermitteln.

Galaktische Rebellen sollten sich also im kommenden Frühjahr nichts vornehmen, die Schergen des Imperiums haben allerdings noch Verschnaufpause. Sie kommen frühestens beim Nachfolger zu den X-Wing-Allianzen wieder zum Einsatz. (rf)

Star Wars: X-Wing Alliance

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	Actionsimulation
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

DER GENERATION X — BEYOND THE FRONTIER

Nein, den Hersteller muß man (noch) nicht kennen: Das magere Adventure „Imperium Romanum" war der bislang größte Erfolg von Egosoft. Doch mit dieser SF-Handelssimulation wollen die deutschen Egomanen gar ins All vorstoßen.

Aufgrund eines Computerfehlers wird der Pilot des experimentellen Raumjägers „X-Fighter" in einen unbekannten Sektor der Galaxis geschleudert. Ohne den abgesprengten Hyperantrieb ist an eine Rückreise nicht zu denken, weshalb der Spieler erst mal mit den sechs örtlichen Alienrassen Kontakt aufnehmen muß. Damit enden die Ähnlichkeiten zur TV-Serie „Voyager", und die Verwandtschaft mit David Brabens Space-Klassiker „Elite" beginnt. Zunächst wird man sich als kleiner Raumhändler mit dem An- und Verkauf von Nahrung, Drogen oder Mineralien über Wasser halten, um sich irgendwann eigene Minen, Plantagen und Fabriken leisten zu können. Alternativ dazu winkt die Karierre als freischaffender Söldner, der gegen Bares Aufträge aller Art übernimmt. Oder man wird gleich Raumpirat. Auf allen Berufswegen empfiehlt sich die Hochrüstung des eigenen Schiffes, da Kämpfe nicht ausbleiben – sei es gegen Gesetzeshüter, sei es gegen Konkurrenten oder besonders kriegerische Rassen wie die Robo-Wesen von Xenon und die finsteren Splitianer.

Die Voyager in der Elite-Galaxis

Ist das Raumschiff durch gewinnbringende Geschäfte mit stabilen Schilden und feuerstarken Waffen bestückt, geht es durch Hyperraumtore zu fremden Sonnensystemen. Jeder solche Sprung wird von einem optischen Feuerwerk begleitet, wie die Grafik überhaupt Maßstäbe setzen will: In diesem Sektor der Galaxis wird man auf über 100 verschiedene Schiffsmodelle und Stationen sowie auf alle typischen Features von 3D-Karten treffen – von kantenglatten Polygonen über transparente Wolken bis hin zu Lensflares und Lightsourcing. Auf planetare Rundflüge oder gar Landungen wird man hingegen verzichten müssen; wie beim ursprünglichen „Elite" sollen Andocksequenzen genügen. Dafür läßt sich der Sound aus knalligen Effekten, diversen Musikstücken und deutsch gesprochenem Funkverkehr nicht lumpen.

Ob sich die Mischung aus Raumkampf und -handel auch so elitär spielt, wie es die Ankündigungen versprechen, soll sich bereits zur nächsten Ausgabe zeigen: Testmuster ready for Take-off? (rf)



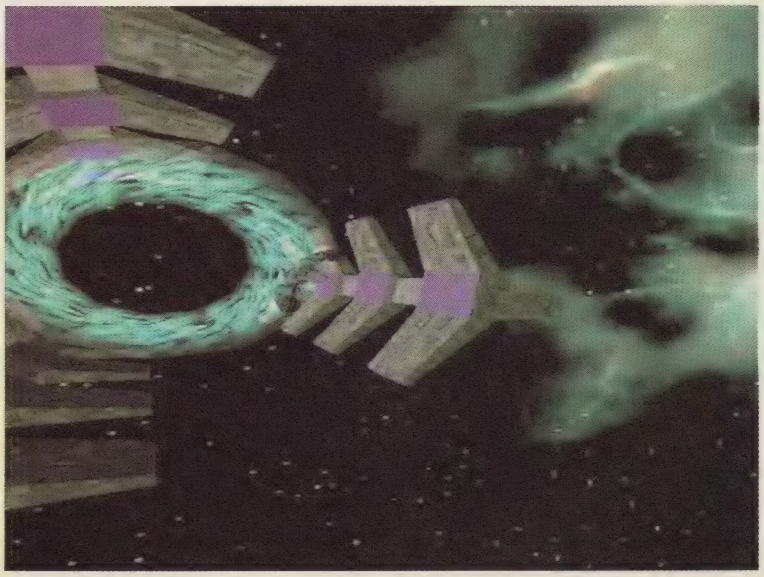
Advent, Advent, das Triebwerk brennt: In der dreh- und zoombaren Außenansicht sind alle Schäden am Schiff zu erkennen



Das knallbunte Grafikfeuerwerk schreit förmlich nach einer 3D-Karte



Über 100 verschiedene Raumfahrzeuge sollen den X-Sektor durchpflügen, darunter dicke Transporter mit Jäger-Eskorte



Babylon 5 läßt grüßen: Hyperraumtore verbinden die Sonnensysteme miteinander

X – Beyond the Frontier

HERSTELLER:	Egosoft
GENRE:	Space Opera
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998



FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS® 95/98/NT.

ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,

DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX 0541/122470.

neo

WWW.RENT-A-HERO.COM

FUNSOFT.



AB NOVEMBER AUF IHREM PC!



DETHKARZ



Öfter mal was Neues: Nach dem Actionadventure „Alien Earth" und Echtzeitstrategie mit „KKND 2" beglückt das australische Traditionslabel Beam Software die PC-Gemeinde demnächst mit einem explosiven Rennspiel.

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend

Ist Ihnen die Formel 1 zu langweilig und alles andere zu langsam? Dann besuchen Sie diese Weihnachten doch einfach das 25. Jahrhundert. Bis dato hat man Autorennen nämlich auf hochgelegene Rampen verlegt, verschiedenste Extras auf den Pisten verteilt und die Boliden mit leistungsfähigen Bordgeschützen zu den titelgebenden Dethkarz (phonetische Verballhornung von „Deathcars", also Todesautos) aufgerüstet.



Gelegentlich führen Sprünge ins Ungewisse zu Abkürzungen

Grundsätzlich also nichts Neues in der Zukunft des Motorsports, denn das Szenario erinnert stark an das Psygnosis-Game „Wipeout 2097". Auch das Ligasystem scheint Beam von dort herüberbeamen zu wollen: In drei Divisionen werden jeweils vier Rennen gefahren; je nach Länge der Strecke über drei bis sieben Runden. Jede Liga wird in speziellen Versionen der vier Basismodelle absolviert, darüber hinaus will man für echte Champions noch ein Bonusauto im Spiel verstecken. Und wenn dann 21 Computergegner für schweißtreibende Duelle sorgen, bremst kein Zeitlimit das rasante Gameplay. Dafür wird sich die Konkurrenz nicht nur durch fahrerisches Können ausbremsen lassen. Schließlich unterscheiden sich die hiesigen Fahrzeuge nicht bloß in Geschwindigkeit und Bodenhaftung deutlich voneinander, sondern eben auch bei Bewaffnung und Panzerung.

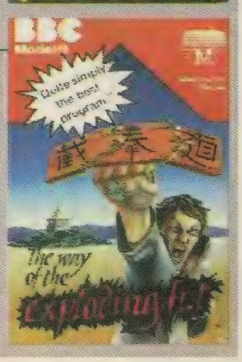


Die gleißenden Lichteffekte stellen die Konkurrenz optisch glatt in den Schatten

Die unbekannten Veteranen: Beam Software

Die australischen Programmierer sind alte Hasen im digitalen Entertainment – so alt, daß sich aus der heutigen PC-Generation nur noch die wenigsten an ihre ersten Erfolge erinnern werden: Bereits in den 80er Jahren entstanden Spiele wie **The Hobbit** (Adventure, 1982) oder **Way of the Exploding Fist** (C-64 Karateprügelei, 1985) für die damalige Computer- und Konsolenlandschaft. Am PC verdiente man sich die ersten Sporen mit dem Krimi „The Dame was loaded" (deutsch: „Puppen, Perlen und Pistolen") und einer Umsetzung des Sega-Saturn-Hüpfers **Bug!**, ehe im Frühjahr 1997 das Strategical „KKND" erschien. Da auch danach immer wieder neue Genres beliefert wurden, darf man auf die kommenden Projekte gespannt sein.













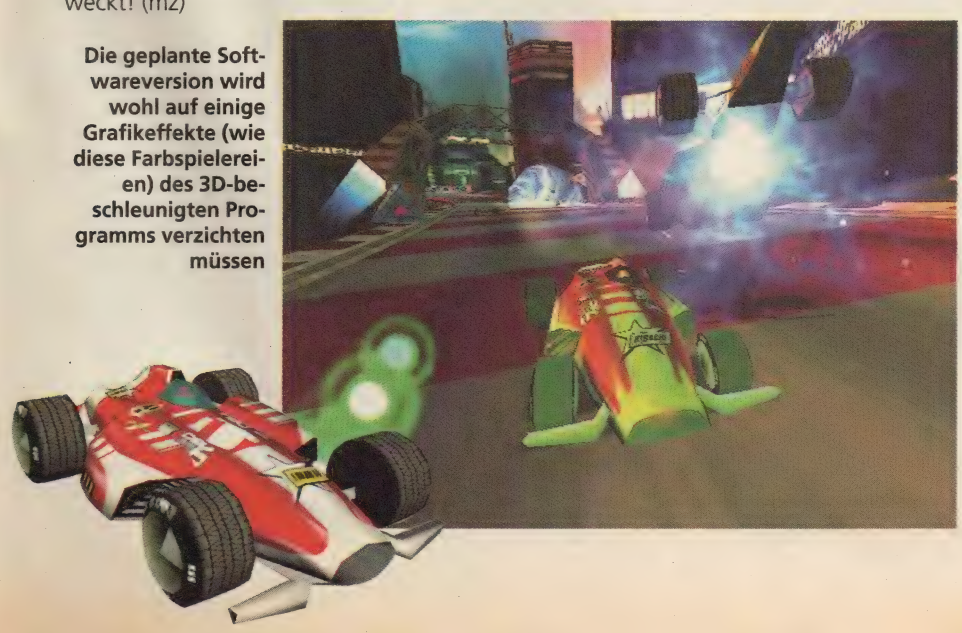
Aus der Cockpitperspektive wirkt das Rennen rasanter, aber auch unübersichtlicher

In der Praxis

...hinterließ die einsteigerfreundliche Steuerung (Stick, Pad oder Tastatur, Force-Feedback-Unterstützung ist angedacht) bereits in der Vorabversion einen guten Eindruck: Manche Fahrzeuge schlittern bestens kontrollierbar um enge Kurven, andere springen todesverachtend über gähnende Abgründe. Sollte der Höhenflug einmal außerhalb der Strecke enden, wird der Unvorsichtige unverzüglich auf die Piste zurückverfrachtet. Solche Ausrutscher kosten natürlich wertvolle Sekunden, doch bleibt zumindest der Energiepegel und damit die Leistungsfähigkeit des Boliden erhalten.
Ganz anders sieht es bei Kollisionen mit Begrenzungspfeilern oder gar feindlichen Geschossen aus. Derlei Begegnungen der unliebsamen Art enden zwar nicht sofort tödlich, doch sind Reparaturzonen speziell in höheren Ligen Mangelware. Genau wie in „Wipeout" kann übrigens stets nur eine Extrawaffe (gelegentlich auch Schilde und Reparaturkits) aufgesammelt und eingesetzt werden. Ein simples Konzept, das ohne komplizierte Waffenmenüs gutes Handling verspricht.

Unter dem Strich

Bereits in der nächsten Ausgabe wird sich zeigen, ob die effektgeladene und pfeilschnelle Grafik die Motivation aufrecht zu halten vermag – oder ob außer den Zeitfahrten noch andere Modi, etwa für Netzwerkspieler, realisiert werden (müssen). Die rasanten Probefahrten haben jedenfalls jetzt schon die Killerinstinkte unserer Testpiloten geweckt! (mz)



Die geplante Softwareversion wird wohl auf einige Grafikeffekte (wie diese Farbspielereien) des 3D-beschleunigten Programms verzichten müssen

„Wer immer das gleiche tut, verblödet!"



Art Director Russel Compte und Marketing Managerin Kirsten Beamish von Beam Software zu Gast im Joker Verlag

?: Viele eurer Kollegen beschränken sich ja auf ein einziges Genre, Beam Software geht einen abwechslungsreicheren Weg. Hat ein Rennspiel in der Sammlung noch gefehlt?
RC: *Ja und nein. Wie überall, so gibt es auch in unserem Team einige fanatische Rennspieler, die seit langem darauf warten, ihr eigenes Game zu programmieren. Doch Vielfalt ist ja generell positiv – wer sich immer nur mit der gleichen Thematik beschäftigt, verblödet irgendwann!*

?: Hinsichtlich der Modi scheint die Vielfalt von „Dethkarz" freilich beschränkt. Warum gibt es keine Multiplayer-Optionen wie z. B. die witzige Hasenjagd in „Ultimate Race Pro"?
RC: *Wir glauben, daß unser Game ohnehin nicht so bald langweilig wird, schließlich ist es weder ein reines Renn- noch ein pures Ballerspiel. Und die Idee eines waffenlastigeren Subspielchens wurde wieder verworfen, da sich kein Mensch mehr darum kümmerte, ins Ziel zu gelangen. Aber noch ist die endgültige Version ja nicht fertig...*

?: Ist schon ein Nachfolger geplant?
KB: *Wir wollen auf jeden Fall die 3D-Engine für weitere Spiele nutzen. Darüber hinaus ist vorgesehen, im Internet regelmäßig neue Strecken und Fahrzeuge zum kostenlosen Download anzubieten.*

1 Deathkarz

HERSTELLER:	Beam Software/Infogrames
GENRE:	Rennspiel
ERSCHEINT:	Dezember 1998



KURT



Sieht verwirrend aus, läßt sich aber prima handhaben: die Mannschaftsaufstellung

Die Bundi-Serie von Software 2000 ist endgültig Geschichte, zumindest für Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier. Die drei Altmeister des Fußballmanagements schnüren jetzt im selbst gegründeten Heart-Line-Team einem Comic-Kicker die Stiefel.



Die Spielerbewegungen auf dem Iso-Rasen werden anhand ungezählter Parameter in Echtzeit berechnet



Auch der obligatorische Stadionausbau wird nicht fehlen

Daß bei derart erfahrenen Vereinschefs kaum ein genretypisches Feature in der Kabine bleibt, versteht sich quasi von selbst. Allerdings wird Kurt die Schwerpunkte auf taktische Eingriffsmöglichkeiten und sportliche Aspekte legen, wirtschaftliche treten in den Hintergrund. Das belegen nackte Zahlen: 430.000 Eigenschaften von über 8.000 Spielern sollen nicht nur verwaltet, sondern auch für die Echtzeitberechnung jeder einzelnen Bewegung während der Partien herangezogen werden!

Ein weiterer Aktivposten dürfte die browserähnliche Steuerung sein. Kein Menüpunkt, den man nicht jederzeit mit maximal zwei Mausklicks auf den Screen zaubert. Und erstellt man keine „Bookmarks" mit seinen Lieblingsmenüs, stellt das Programm anhand der am häufigsten genutzten Punkte eben selbständig die Favoriten zusammen – bequemer geht es kaum. Außerdem wird sich Kurt völlig frei konfigurieren lassen: Ob Ligastruktur und -regeln, Teamzahlen oder Spielereigenschaften, nix ist fix. Mal eben mit sieben Kumpeln eine Mini-Liga zocken? Kein Problem. Wir freuen uns jedenfalls schon auf das Testspiel in der übernächsten Ausgabe. (st)

Kurt

HERSTELLER:	Heart-Line
GENRE:	Fußballmanager
ERSCHEINT:	Januar 1999

Konkurrenz für Kurt





Electronic Arts bietet in **Bundesliga '99 – Der Fußballmanager** (4. Quartal 1998) nicht nur die gerade exklusiv erworbene Bundesliga-Lizenz, sondern auch in Echtzeit berechnete Spielszenen auf Basis der tollen Grafikengine von „FIFA '98". Ascaron schläft derweil nicht und will bei **Anstoß 3** (Mitte 1999) ebenfalls mit 3D-Optik kontern. Und der Ausbau von Stadion und Peripherie soll hier fast schon ein kleines „Sim City" werden.

Ubi Softs **Fußball Manager International** (4. Quartal 1998) baut auf gigantische Datenmengen: Über 25.000 Spieler in sage und schreibe 1.000 Vereinen aus 50 Ländern werden verwaltet. Doch Ikarions **Hattrick! Wins** (4. Quartal 1998) könnte dasselbe Schicksal ereilen wie die überalterte deutsche Nationalmannschaft bei der WM. Die immer wieder verschobene Neuauflage des leicht zugänglichen Fußballmanagers aus dem Jahr 1995 mag aber auch ein Überraschungserfolg werden, wer weiß?



NIGHTLONG

UNION CITY CONSPIRACY™

Tauchen Sie in die Schatten von Union City ein, und stürzen Sie sich in ein episches Grafikabenteuer voller Spionage und Mord. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Joshua Reev, und machen Sie sich auf die Suche nach dem vermißten Agenten Simon Ruby. Mit fünf riesigen Leveln, mehr als 80 Schauplätzen und über einer Stunde handlungsgesteuerter Videosequenzen versetzt Nightlong: Union City Conspiracy™ Sie mitten in ein Netz voller Intrigen, in dem Betrug und Täuschung Sie auf Schritt und Tritt begleiten.

Die Wahrheit wird sich durchsetzen.
Sie sich auch?

Mit deutscher Synchronstimme von Bruce Willis









LEISURESOFT GMBH

Robert-Bosch-Str. 1
59199 Bönen
Tel: (0) 2383-690
Fax: (0) 2383-69500

TEAM17 www.team17.com

TRECISION

CD-ROM

MICROPROSE www.microprose.com

Nightlong Union City Conspiracy™ 1998 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Spielentwurf Trecision. Spielentwicklung Team17/Trecision. Vertrieb und Marketing: MicroProse. Team17 und Nightlong Union City Conspiracy sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Team17 Software Ltd. Trecision ist ein Warenzeichen von Trecision SRL. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Ltd.

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Vor gut einem Jahr erzielte Topware mit „Earth 2140" einen Verkaufserfolg – trotz Echtzeitstrategie mit Features von der Stange. Der Nachfolger sieht freilich alles andere als gewöhnlich aus!

Die Jahreszahl im Titel macht bereits klar, daß storytechnisch seit dem Vorgänger zehn Jahre ins Land gezogen sind. Offenbar zehn dramatische Jahre: Durch den exzessiven Krieg zwischen der „Eurasischen Dynastie" und den „United Civilized States" wurde die Erde aus ihrer Umlaufbahn geworfen und trudelt nun auf die Sonne zu. Da stellt sich die Frage, wer geröstet wird und wer auf einem Außenposten am Mars überleben darf. Die Antwort kann nur ein neuer Krieg bringen... In drei Kampagnen mit je zehn bis 15 Missionen soll die jeweilige Seite (neu ist die „Lunar Corporation") in drei Schwierigkeitsgraden zum Sieg geführt werden. Dazu wird sich ein „Adaptiv-Modus" gesellen, wo vor Missionsstart eine schwächere Gegner-KI für zuvor erarbeitete Credits gekauft werden kann. Doch die wahren Innovationen finden sich im Gameplay selbst: Gefechte bei Tag stellen andere Anforderungen als Schlachten bei Nacht, Schneegestöber und Nebel werden lediglich die Sicht einschränken, während bei strömendem Regen schwere Einheiten schon mal im Schlamm steckenbleiben. Mit zunehmender Annäherung an die Sonne drohen außerdem Klimaveränderungen und Naturkatastrophen wie Überschwemmungen und Meteorschauer.



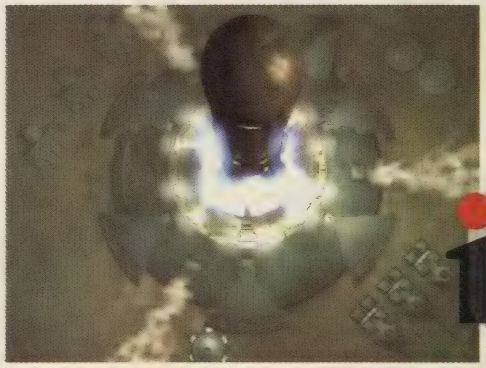
Das Wetter spielt mit: Nebelbänke schränken die Sicht ebenso wie Schneegestöber ein, bei Dauerregen versinken die Panzer im Morast

Das Tagesmenü: Erde gegrillt!

Aber nicht allein das Wetter verspricht Echtzeit-Dynamik, sondern auch das Terrain an sich. So wird der Spieler tatsächlich funktionierende Staudämme, Brücken und Tunnelsysteme errichten bzw. wieder zerstören können. Ähnliches gilt für die Truppen: Aus 45 Grundtypen und ebenso vielen Waffensystemen lassen sich theoretisch mehr als 2.000 individuelle Einheiten basteln. Die werden dann einzeln oder im Zugrahmen gebündelt durch zoom-, scroll- und rotierbare 3D-Landschaften gescheucht, deren flotte Optik mit Lichteffekten usw. eine Beschleunigerkarte im Rechner voraussetzt. Und auch hier soll der Spieler das letzte Wort haben, da Topware das Programm samt Missions- und Leveleditor auszuliefern gedenkt. Echtzeitstrategen, denen ob dieser Flut an Neuerungen bereits das Wasser im Munde zusammenläuft, sollten den Speichelfluß allerdings noch drosseln: Erst im Februar nächsten Jahres bricht das Jahr 2150 im Genre an – erst die Endversion wird zeigen, ob sich wirklich alle Ankündigungen realisieren ließen. (rf)



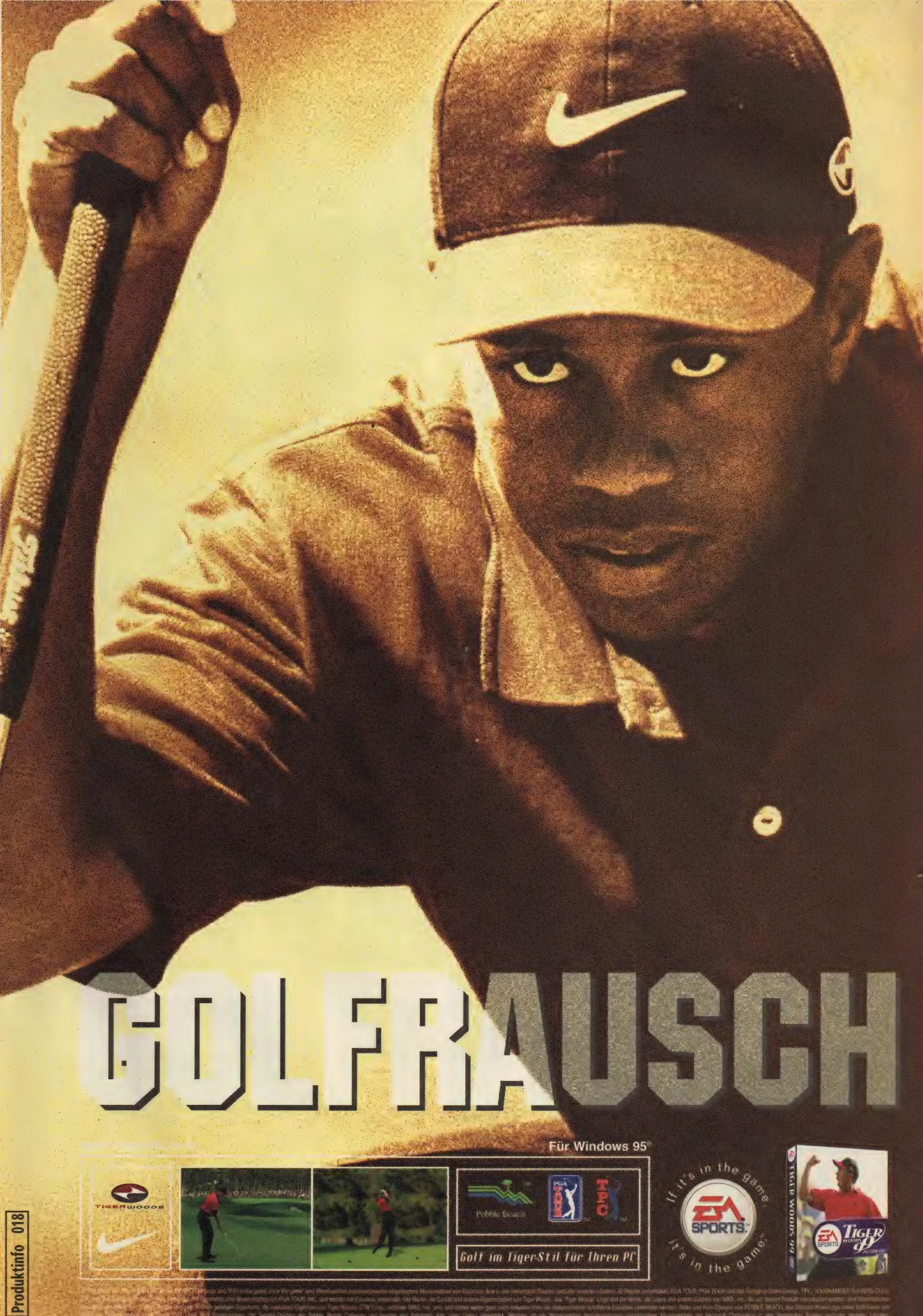
Per Einheiten-Generator lassen sich aus 45 Typen und ebenso vielen Waffensystemen theoretisch über 2.000 verschiedene Truppenteile generieren



Rendersequenzen wie diese startende Atomrakete sollen die drei Kampagnen storytechnisch umrahmen

Earth 2150

HERSTELLER:	Topware
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Februar 1999



Produktinfo 018

WARZONE 2100

Nach dem Erfolg von „Commandos" behält Eidos die Echtzeitstrategie im Visier. Die Kriegszone des Jahres 2100 ist dabei traditionellem Gameplay vorbehalten, sieht aber todschick aus – voll 3D versteht sich...



Aus 100 Waffensystemen und rund 40 Kampfchassis sollen sich bis zu 2000 verschiedene Einheiten basteln lassen

Die Story ist kaum origineller als bei der Konkurrenz: Nach einem Computerfehler brechen die Verteidigungsrechner der Machtblöcke einen Atomkrieg vom Zaun. Die wenigen Überlebenden haben allerdings aus ihren Fehlern nichts gelernt und rüsten zur finalen Schlacht.

In drei Kampagnen mit mehr als 30 fortlaufenden Missionen soll der Spieler als Oberbefehlshaber des Westsektors seine Armee gegen insgesamt sieben von der CPU gesteuerte Feinde führen: In der postnuklearen Wüste, einer ausgebombten Stadt und den Rocky Mountains treiben sich schlecht bewaffnete Barbaren und High-Tech-Truppen gleichermaßen herum. Je nach Zielvorgaben werden die frei zoom- und rotierbaren 3D-Landschaften also mit Kraftwerken und Fabriken bepflastert, um Kriegsgerät konstruieren zu können: Nach und nach entwickeln die Labors bis zu 100 Waffensysteme, darunter MGs, Flammenwerfer, Laserkanone, Mörser und Haubitzen. Das Arsenal wird sich auf einen Fuhrpark aus Geländewagen, Panzern, Luftkissenbooten, Gleitern und mehr pflanzen lassen – insgesamt will man rund 40 Basismodelle auffahren.

Was folgt, ist Genrestandard: Die Truppenteile lassen sich einzeln oder im Zugrahmen gebündelt zu Stellungswechsel und Angriff befehligen, nehmen aber auch Order für Blitzattacken, Rückzug oder Verteidigung entgegen. Das hüglige Gelände soll während der Gefechte ebenso als Deckung dienen wie Kriegsnebel oder elektronische Störsysteme. Und wer sich sündteure „Commander" zulegt, verstärkt sowohl Kampfkraft als auch Sichtweite seiner Einheiten. Letztere darf man übrigens individuell zu vorsichtigen Frontschweinen oder todesverachtenden Kamikazekämpfern machen.

Wo sich Warzone 2100 von den üblichen Iso-Schlachten tatsächlich absetzen will, das ist bei der Optik. Gewaltige Explosionen und schöne Lichteffekte sollen hier ebenso selbstverständlich sein wie Tages- und Wetterwechsel. Kurzum, es werden alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützt, wenn nicht gar ausgereizt. Ob dem wirklich so ist, bleibt allerdings abzuwarten: Im Hinblick auf das anstehende „Command & Conquer 3" hat Eidos den Erscheinungstermin sicherheitshalber auf Anfang 1999 gelegt. (rf)

Echtzeitschlacht in 3D-Pracht



Intro und Zwischensequenzen wie dieser Bombenabwurf sollen komplett aus dem Rechner kommen



Die Kampfkolosse rollen nach der Fertigstellung direkt an einen vorgegebenen Treffpunkt oder orientieren sich an vom Spieler gesetzten Waypoints

Warzone 2100

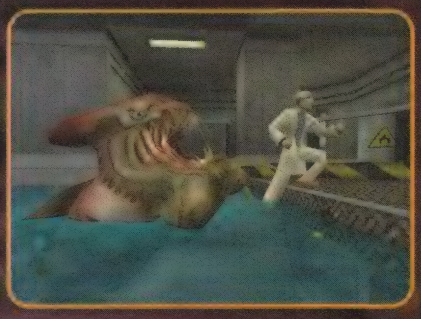
HERSTELLER:	Pumpkun Studios/Eidos
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Februar 1999

rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen, rennen, schießen,

Na, und – schon gelangweilt?

Rennen, schießen, Soldaten im Nacken, Wissenschaftler zu Netzhautscannern führen, unter Geschützfeuer wegtauchen, Vorräte plündern, Stromzufuhr abschneiden, Lichtquellen nutzen, an stockwerkhohen Aliens vorbei schleichen, durch Fenster springen, Feinde überraschen, ...

Schießen, um zu überleben! Denken, um zu gewinnen!







www.gamesdb.de

HALF-LIFE

SIERRA

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Entwickelt von VALVe Software.

SHADOW COMPANY
LEFT FOR DEAD

In diesem 3D-Strategiespiel will Interactive Magic das Erfolgsrezept von „Commandos" voll auskosten: Wenige Einheiten, kniffelige Missionen plus Sonderfähigkeiten und individuelle Charaktereigenschaften für die Söldner.

Wir schreiben das Jahr 2014. Die titelgebende „Schattenfirma" ist eine international zusammengewürfelte Söldnerorganisation, die sich prinzipiell vor jeden Karren spannen läßt – Hauptsache, die Bezahlung stimmt. Doch dann läßt ein dubioser Auftraggeber seine Miethelden im Stich, und der Spieler darf die bis zu zwölf Mann starke Truppe durch acht Kampagnen mit insgesamt 64 Missionen der wohlverdienten Rache zuführen.

Jeder der Schattenkrieger wird über ein individuelles Profil verfügen. Persönliche Vorlieben und Abneigungen, cholerische Überreaktionen und Disziplinlosigkeit können das Verhalten der Truppe ebenso bestimmen wie der Humor oder die Führungsqualitäten einzelner Mitglieder. Schon in Sir Techs famosem Rundenstrategical „Jagged Alliance" faszinierte die Individualität der Söldner, was auch die Entwickler von Shadow Company wissen. Daher wird sich auch hier jeder Kämpe mit landestypischem Idiom zu Wort melden.

Kein Kampf ohne die richtige Hardware: Zahlreiche Ausrüstungsslots wollen für jeden Auftrag neu bestückt sein. Von Fallen über Tauchausrüstungen bis hin zu Nachtsichtgeräten reicht das Equipment, während die Waffenkammer mit Messern, MPs, Granaten, Kanonen und Flammenwerfern nicht minder prall gefüllt ist. Bei Erfolgen erhält der Spieler Prämien, die gegen effizientere Feuerspucker und Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden. Schließlich will man sich zum Schluß stilvoll am untreuen Auftraggeber rächen können.



Stratego-Shooting mit phantastischen Explosionseffekten

Quasi „Jagged Commandos" vor perfekter 3D-Kulisse

Stichwort Stil: Während Strategiespiele einst trockener als die Wüste Gobi präsentiert wurden, sorgt hier die mittlerweile allgegenwärtige (und natürlich frei rotier- und zoombare) 3D-Grafik für feuchte Augen. Fotorealismus statt abstrakter Kartentischatmosphäre lautet die Devise – ein PKW etwa ist da auf den ersten Blick als Saab 900 auszumachen. An Fortbewegungsmitteln werden außerdem Skier, Helikopter oder futuristische Schwebepanzer zur Verfügung stehen. Ja, eigentlich so gut wie alles, was schneller ist als Schusters Rappen.

Blieben nur noch Details wie ein Multiplayerteil für bis zu 16 Spieler, der eingebaute Karteneditor und das einsteigerfreundliche Tutorial zu erwähnen, und der aufmerksame Leser weiß: Mit etwas Glück könnte Shadow Company genau die goldene Mitte zwischen den beiden Genrehighlights „Jagged Alliance" und „Commandos" treffen. (mt)



In der dynamischen 3D-Landschaft hinterlassen mahlende Panzerketten ebenso ihre Spuren wie Granateinschläge



Eines der Schlachtfelder aus der Heli-Perspektive

Shadow Company

HERSTELLER:	Interactive Magic/Sinister
GENRE:	3D-Strategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

Tom Clancy's RAINBOW SIX

coming soon!



ENTWICKLE DEINE STRATEGIE



ERFÜLLE DEINE MISSION



RETTE DIE WELT



PC CD ROM

PlayStation

3Dfx

TAKE 2

Red Storm

SIMULATION

DIE SIEDLER II

Zwei Jahre nach der Veröffentlichung hält sich Teil zwei der Serie noch immer in unseren Lesercharts, lange war die Aufbaustrategie von Blue Byte so gut wie konkurrenzlos. Doch die Zeiten ändern sich: Erst „Age of Empires", dann „Anno 1602" und „Knights and Merchants" – sind die neuen Siedler noch die alten?







In Zeichentricksequenzen mit den Stimmen prominenter Sprecher wie Wolfgang Völz (Chih-Yu) und Thomas „Arnie" Danneberg (Obergott) wird die „göttliche" Rahmenhandlung fortgeführt

Es war einmal...

Kein neues Spiel ohne Vorgeschichte, und sei sie noch so dämlich: Die Götter Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu haben sich jahrhundertelang nur Saufgelagen hingegeben. Doch nun hat der Oberste aller Götter endgültig die Nase voll vom dekadenten Lebenswandel und bietet dem Trio eine allerletzte Chance. Noch einmal dürfen sie mit dem jeweils Besten ihres Volkes (Römer, Ägypter und Asiaten) ganz von vorn beginnen. Nur derjenige Gott, dessen Nation zuletzt die Oberhand behält, entgeht der laut Pressetext „gar grauslichen" Bestrafung. Ob die Verlierer tatsächlich unser Spielearchiv auf Vordermann bringen müssen?

Die Siedler in Zahlen

* 3 Völker: Römer, Ägypter, Asiaten
* 3 Kampagnen zu je 8 Missionen
* 50 Gebäudetypen pro Volk
* 25 zivile Einheiten
* 5 militärische Einheiten, teils aufrüstbar





Die schattierten Gebäude geben die möglichen Bauplätze, die Farbe der Punkte die Dauer der Aushubarbeiten an

Erste Schritte



Wie auch immer, alle Nationen haben natürlich besondere Fähigkeiten vom Siedeln auf Sand bis hin zum Reisanbau im Sumpf. Die ersten Schritte sind jedoch hier wie da dieselben. Wie von den beiden Vorgängerspielen gewohnt, werden aus den anfänglich vorhandenen Rohstoffen zunächst ein oder zwei Holzfällerhütten und ein Sägewerk gezimmert. Hinzu kommt noch das Haus des Steinbrechers, der fortan das für alle größeren Gebäude benötigte Granit liefert. Jetzt kann man sich daran machen, durch Türme und Burgen seinen Einflußbereich auszudehnen.



Im Gebirge finden Späher nützliche Bodenschätze, etwa Eisenerz. In verhütteter Form entstehen daraus nicht nur Werkzeuge, sondern auch Schilde und Schwerter für eine schlagkräftige Armee. Daß sich zudem Gold schürfen läßt, ist prima, kann die Münzprägerei damit doch in weiterer Folge für gerechte Entlohnung der Untertanen sorgen. Um die hungrigen Bergleute nicht zu vergraulen, wird ein kluger Anführer aber auch die Landwirtschaft nicht vernachlässigen: Bauernhöfe produzieren Korn, welches entweder der Schweinezucht dient oder gemahlen und zu Brot verarbeitet wird.



Ein typischer Wirtschaftskreislauf: Bauernhöfe (A) versorgen Mühlen und Bäckereien (B) mit Korn. Das fertige Brot ernährt die Kumpel in den Minen (C), welche Rohstoffe für Waffen- und Goldschmieden (D) herbeischaffen

„Erst mal Urlaub und keine Wuselmännchen mehr!"



Ein Gespräch mit Entwicklungsleiter Erik Simon

?: Eine der wichtigsten Neuerungen in Siedler 3 ist zweifellos das neue Transportsystem. Schade eigentlich, wir hatten uns schon so an das alte gewöhnt...

ES: *Tja, der Straßenbau in Eigenregie war zwar ein Markenzeichen der ersten beiden Teile, aber eben auch ein Problem. In Siedler 2 benutzten fast alle Spieler die Automatikfunktion, das manuelle Vorgehen wurde vielfach als überflüssig erachtet. Jetzt suchen sich die Träger ihren Weg selbst und sind dabei auch noch schneller.*

?: Stimmt, das Gameplay ist insgesamt komfortabler geworden. Doch die Konkurrenz schläft nicht – wo siehst du die Vorzüge eures Titels?

ES: *Ein Vergleich fällt generell schwer, da das Siedler-Prinzip ja schon fast ein eigenes Genre darstellt. Wenn ich mich aber schon festlegen muß, würde ich gerade das stark verbesserte Handling mit den vielen Automatikoptionen, die Online-Spielbarkeit und nicht zuletzt natürlich die knuddlige 3D-Optik als Hauptstärken nennen.*

?: Weil es immer noch eine Steigerung gibt, liegt die Frage nach Siedler 4 in der Luft. Oder habt ihr irgendwann keine Lust mehr?

ES: *Wenn der dritte Teil endlich über die Bühne gegangen ist, will ich erst mal Urlaub machen und keine kleinen Männchen mehr sehen. Das heißt aber noch lange nicht, daß ich nie wieder an einem derartigen Spiel mitarbeiten möchte. Und mit etwas Abstand kommen dann auch wieder neue Ideen...*



Kleine und große Neuigkeiten

Ist dieser Produktionskreislauf geschlossen, darf sich der Spieler erst einmal entspannt zurücklehnen und seine Soldaten das Gelände erkunden lassen – womit wir auch schon bei der ersten Neuerung wären. Die Truppe wird im Stil klassischer Echtzeitstrategie direkt per Mausklick befehligt. Bei Feindberührung treten dann automatisch die gerade aktuellen Instruktionen in Kraft, beispielsweise ein Rückzug aus brenzligen Situationen oder der Angriff auf bestimmte Gegnertypen wie etwa Speerträger. Nach wie vor dürfen freilich nur militärische Gebäude attackiert werden. Diese können nun jedoch mit Bogenschützen besetzt werden, welche den Feind schon von weitem mit Pfeilen eindecken. Wird eine Burg erobert, verschieben sich die Grenzen entsprechend, und die umliegenden Gehöfte gehen in Flammen auf.

Eine weitere Neuerung des Kampfsystems sind die steigenden Erfahrungswerte der Einheiten. Trainiert wird nicht wie früher im stillen Kämmerlein, sondern ausschließlich auf dem Feld der Ehre. Es lohnt sich also, verwundete Krieger zum Heiler zu schicken, da sie anschließend um so kräftiger zuschlagen können. Ach ja, Heiler gehören ebenso wie die Priester zu den neuen Berufen des Spiels. Letztere bringen in Tempeln Opfer dar, um Natur- und sonstige Katastrophen über die unliebsamen Konkurrenten hereinbrechen zu lassen. Wer es nicht ganz so mythologisch mag, darf statt dessen mit einigen neuen Waffensystemen (z.B. Kanonen auf Seiten der Asiaten) in die Schlacht ziehen. Ebenso wichtig wie Kasernen sind jedoch Wohnhäuser, da sich die Siedler seit neuestem nicht mehr selbständig vermehren.



Fähren können mit Soldaten beladen und direkt gesteuert werden



Ganz persönlich



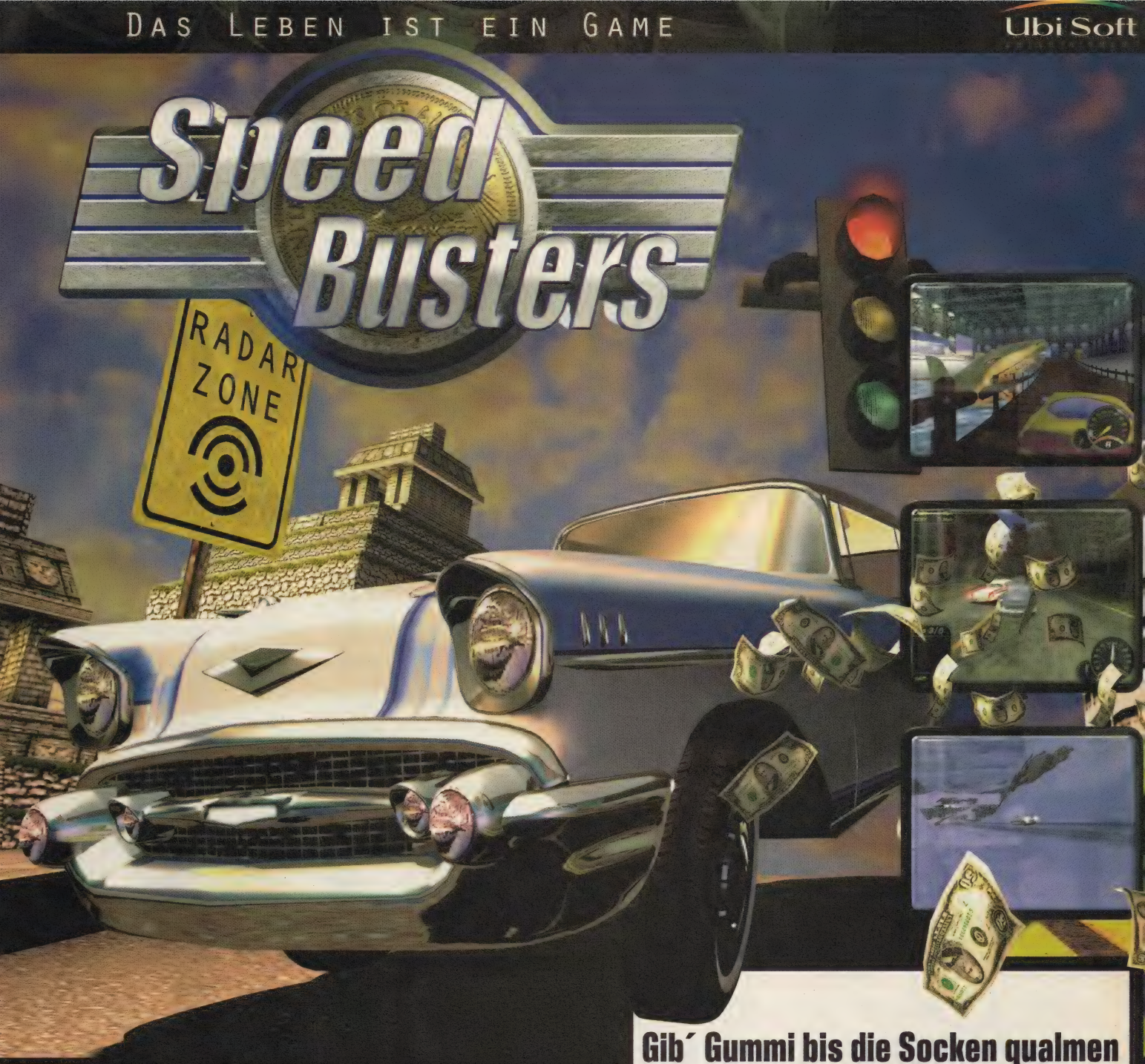
Trille

Prinzipiell gefällt mir die „Next Generation" der Blue Byte'schen Kolonisten gut: Daß man der kämpfenden Truppe endlich direkt Befehle erteilen kann, war einfach überfällig. Da am faszinierenden Spielprinzip festgehalten und sogar noch gefeilt wurde, können auch Schwächen in der B-Note wie die wahrlich trüb-tümpelig aussehenden Sumpfgebiete meine Begeisterung kaum dämpfen. Selbst wenn die Präsentation des Games für die Level-X-Sendung vom 31.10.98 mich fast verzweifeln ließ: Um eine bestimmte Spielsituation im Bild festhalten zu können, bedurfte es bis zu 30 Neustarts! Aber hey, der Doktor sagt, daß ich meine Zwangsjacke vielleicht schon nächste Woche wieder ausziehen darf, hihi...

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft

Speed Busters



Gib´ Gummi bis die Socken qualmen

WWW.UBISOFT.DE





Cash oder Crash!

Produktinfo 030

ZONE 30, TEMPO 100 - NEIN DANKE! DIE POLIZEI SUCHT UNTER ANDROHUNG HOHER GELDPREISE DEN SCHNELLSTEN RASER! OB AUF WÜSTENSAND, AUF GLATTEN BERGPISTEN ODER NUR IN DER KLEINSTADT NEBENAN - WER BREMST HAT VERLOREN. WENN DU GEWINNST, DANN GIBT'S 'NE MENGE CASH UND NOCH SCHNELLERE AUTOS. SPEED BUSTERS GIBT DIR DEN TOTALEN KICK. ALSO: PACK DEN BLEIFUß AUS!

Features:

GENIALE 3D ANIMATIONEN, 96 VERSCHIEDENE SZENARIEN, 8 FAHRZEUGE AUS DEN 50ER UND 90ER JAHREN, REALISTISCHES FAHRVERHALTEN, 4 SPIELMODI, MULTIPLAYER BIS ZU 8 SPIELERN, FORCE FEEDBACK UND VOODOO²™ UNTERSTÜTZUNG, UND UND UND ...

CD-ROM WINDOWS 95

ATK DESIGN 98



Wie „Command & Conquer", nur putziger: Militärische Einheiten lassen sich im Rahmen auch gebündelt befehligen

Technik und erstes Fazit

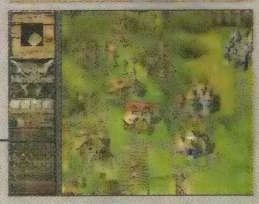
Die technische Seite der Siedelei läßt sich in wenigen Sätzen abhaken: Die Maussteuerung mit ihren Pop-up-Menüs und Tastatur-Shortcuts funktioniert präziser denn je. Und das Fehlen verschiedener Spielgeschwindigkeiten wird im Solomodus durch kurze „Zeitsprünge" wettgemacht, welche die Wartezeit beim Bau größerer Gebäude nach Belieben verkürzen. Diese wurden wie alle Objekte komplett als 3D-Modelle gerendert, haben sich jedoch den knuffigen Charakter von einst bewahrt. Auch die Soundkulisse aus idyllischen Arbeitsgeräuschen und stimmungsvoller CD-Musik verbreitet sofort das altbekannte Siedler-Flair.

Leider wies in unserem Muster die KI der Computergegner noch arge Lücken auf, weshalb wir natürlich vorläufig auf eine endgültige Bewertung verzichten. Diese wird dann in der kommenden Ausgabe nachgereicht – sollten Sie sich das Spiel schon vorher zulegen wollen (kleiner Tip: gibt's diesen Monat beim Joker exklusiv als Aboprämie!), wissen Sie ja jetzt, daß das kein Fehler ist. (mz)

Vergleichbare Spiele











Der kommerzielle Erfolg der ersten beiden „Siedler" (mehr als 1 Mio. verkaufte Exemplare) rief natürlich einige Nachahmer auf den Plan – hier die wichtigsten:

Weihnachten 1997 gelang Microsoft mit **Age of Empires** (Gesamtwertung: 82%) eine überaus erfolgreiche Mischung aus Aufbausim und Echtzeitstrategie mit direkter Steuerung – bald erscheint die offizielle Datadisk, der echte Nachfolger dann im kommenden März.

Im Mai dieses Jahres überzeugte **Anno 1602** von Sunflowers durch einen gelungenen Handelsteil sowie sehr ansprechende Präsentation (Gesamtwertung: 87%). Anfang November ist auch das offizielle Erweiterungs-Set inkl. Landschaftseditor erhältlich.

Gerade erst in der Oktoberausgabe stand **Knights and Merchants** auf dem Prüfstand (Gesamtwertung: 86%), das von zwei ehemaligen Siedler-Entwicklern für Topware erstellt wurde. Neben der Wirtschaft bildet bei dem äußerst unterhaltsamen Spiel die Kriegstaktik einen zweiten Schwerpunkt.

Für die nächsten Monate dürfen Genre-Fans mit **Caesar 3** von Sierra und **Populous 3** von Bullfrog rechnen.



Nur Asiaten können den ansonsten unbrauchbaren und auch optisch eher unergiebigen Sumpf für den Reisanbau verwenden

Level X TV-Tip

Die Siedler 3
(Blue Byte)

Aufbausim mit vielen taktischen Möglichkeiten und zeitgemäßer Iso-Grafik - ein aufpolierter Klassiker!

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger (Tutorial)
Preis:	ca. 99,– DM

?



Grafik	76%
Sound	80%
Steuerung	87%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audiotracks
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 20 Spieler im Netzwerk oder über Internet
Online-Info	http://www.bluebyte.de

AOL-Überschallforum:
"Hat Dich die US-Navy nicht als Piloten einstellen wollen? Macht nichts. Ab September gibt es iF/A-18E Carrier Strike Fighter. Mehr Realität wird man zur Zeit auf dem PC nicht finden."

PC Player 10/98:
"Lob gebührt dem TALON-Kampagnensystem: Die dynamischen Feldzüge verlaufen jedesmal völlig anders, und dank der Einzel-, Trainings- und editierbaren Einsätze ist ein hoher Wiederspielwert gewährleistet.

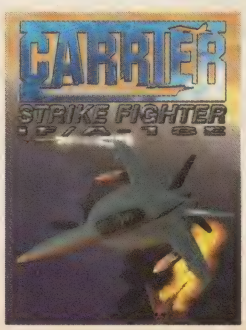
GameStar 10/98: "... ein spannender Flugsimulator ... vorbildliche Bedienung..."

Gamezone: "In puncto Realismus läßt man die Konkurrenz... weit hinter sich."



STRIKE FIGHTER
iF/A-18E

Spielbare Demo gibt's beim Händler oder auf www.imagicgames.de
oder gegen Einsendung von DM 5,– bei Interactive Magic GmbH, Stichwort "F18 Demo", Postfach 5161, 33279 Gütersloh



PC CD-ROM
Komplett in Deutsch

Distribution: Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.

DYNAMIC SYSTEMS Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottenmann

Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich

INTERACTIVE MAGIC

Produktinfo 020

DYNASTY GENERAL

Als „People's General" steht die Nummer sieben der Five-Star-Reihe von SSI seit kurzem an der amerikanischen Hexfeld-Front. Jetzt rekrutiert man unter anderem Namen auch hierzulande Rundenstrategen.



Am durch die abgedunkelten Hexfelder visualisierten Bewegungsspielraum ist die deutlich größere Mobilität der Infanterie anno 2000 gut zu erkennen



Luftunterstützung beim Angriff im Flußdelta

Die wichtigste Neuerung gegenüber dem vor einem Jahr veröffentlichten „Panzer General 3D" ist das nunmehr fiktive Szenario Anfang des nächsten Jahrtausends: Die westliche Welt, Rußland und einige ostasiatische Staaten versuchen verzweifelt, den Vormarsch der neuen Supermacht China aufzuhalten – wie zu erwarten, mit heute teils noch futuristischem Kriegsgerät.

Weil die Einheiten der Zukunft über wesentlich größere Reichweiten verfügen als ihre musealen Gegenstücke, muß der WW2-gestählte Panzer General hier umdenken. Besonders die Aufklärung spielt eine weitaus gewichtigere Rolle als bisher. Zudem darf man nun Luftunterstützung anfordern und gezielte Bombardements, Geleitschutz oder Aufklärungsflüge befehlen. Die Helikopter werden

Panzer General 2000: Blitzangriffe statt Grabenkrieg

zur wichtigsten Waffe im Kampf gegen Bodenziele oder beim Verlegen der Infanterie hinter die feindlichen Linien. Städte können überfallartig besetzt oder eine neue Front im Rücken des Gegners eröffnet werden.

Neben 35 Einzelmissionen für Solisten und Multiplayer nebst neun Kampagnen gibt es auch wieder einen Editor für individuelle Szenarien. Der Schwierigkeitsgrad wird über die Zahl der Prestigepunkte angepaßt, welche wie gehabt zum Kauf neuer bzw. dem Aus- oder Verbessern alter Einheiten dienen. Die Schlagkraft der knapp 300 Truppentypen läßt sich zudem durch Anführer mit zwei von 40 möglichen Spezialfähigkeiten, käufliche Boni (größeres Sichtfeld, mehr Munition etc.) und natürlich der gesammelten Kampferfahrung stärken.



Für die altbekannten Prestigepunkte gibt es diesmal High-Tech-Kriegsspielzeug

Die Präsentation blieb serientypisch spartanisch. Zweckmäßige Draufsichtschlachtfelder, unspektakuläre Zwischensequenzen und öde Briefings im Textfenster bestimmen das Bild, während heroische Musik und realistische Effekte aus den Boxen schallen. Weil aber auch die Komplexität auf gewohnt hohem Niveau blieb, werden sich zumindest die eingefleischten Fans für den neuen, alten General begeistern können. (st)

Dynasty General
(SSI/Mindscape)

Komplexe Rundenstrategie für passionierte Hexfeldherren

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

80%



Grafik	59%
Sound	76%
Steuerung	80%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 175 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (800 x 600 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, via Netzwerk, Internet oder Play-by-Mail
Online-Info	http://www.peoplesgeneral.com

WENN IHRE WELT ZU KLEIN WIRD...



Mehr als 40 neue Szenarien für Einzel- und Mehrspieler

Über 300 neue und größere Inseln mit neuen Landschaftstypen

Benutzerfreundlicher Editor zum Erstellen eigener Inselwelten

Optimierter Computergegner in Bezug auf Taktik und Reaktionszeit

Erweiterter Kampfmodus

Noch mehr Details: neue Figuren, Zwischenereignisse, Cut Scenes

Neuer Soundtrack

INKLUSIVE BONUS-SZENARIEN MIT DER POPGRUPPE die PRINZEN

„Das Offizielle Erweiterungs-Set"

ab Ende Oktober

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

*voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Developed by MAX DESIGN

Distributed by INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

Produktinfo 029

101. Airborne



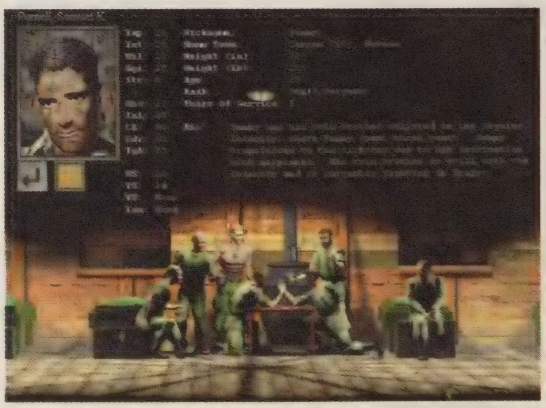
6. Juni 1944, D-Day: Zug um Zug stellt Empire hier die Invasion der Alliierten in der Normandie nach. Im Mittelpunkt des variantenreichen Strategiespiels steht die legendäre Luftlandeeinheit 101.

Wer erinnert sich an diese Szene aus dem Film „Der längste Tag": Ein Fallschirmspringer hängt am Kirchturm und versucht verzweifelt, von den deutschen Truppen nicht bemerkt zu werden. Das könnte hier durchaus auch passieren – doch vor dem Absprung hat man sich im Hauptquartier erst mal für eine von neun Kampagnen mit jeweils bis zu 21 Missionen zu entscheiden. Alle haben sie die Offensive der Alliierten in der Normandie zum Inhalt...

Aus einem Pool von 82 Soldaten mit unterschiedlichen Charakteren und Fähigkeiten wird zunächst eine 18-köpfige Eliteeinheit zusammengestellt und ausgerüstet. Ungeduldige laden dazu fertige Konstellationen, wahre Strategen nehmen sämtliche Einstellungen per Hand vor: Von der Bewaffnung bis zum Putzlappen und den Tagesrationen kann alles selbst bestimmt werden, was die Jungs mitnehmen. Über die Authentizität des Marschgepäcks informiert dabei ein Online-Lexikon. Die Charakter- und Kampfwerte der alsbald liebgewonnenen Einheit ändern sich durch Training, den Kriegsverlauf oder das Equipment. Ohne Gasmaske etwa sinkt die Moral um gleich fünf Punkte.

18 Freunde sollt ihr sein!

Über dem Zielgebiet angekommen, heißt es dann Hals und Beinbruch – was oft genug wörtlich zu verstehen ist: In Rendervideos kann der Absprung jedes Fallschirmjägers verfolgt werden, wobei der Einfluß von Wind und Wetter einem Zufallsgenerator unterliegt. Einige GIs werden daher abgetrieben oder brechen sich mit einem hörbaren „Knacks" das Bein. Solcherart Verwundete müssen dann medizinisch versorgt, die Schirme versteckt und das Terrain gesichert werden. All diese Aktionen laufen rundenweise ab, jeder Schritt kostet Bewegungspunkte. Die Missionen sind umfangreich und knackig, die Optionen vielfältig. Neben der Komplexität des Programms weiß auch die komfortable Steuerung zu gefallen. Das gilt gleichermaßen für die detaillierte Iso-Grafik und die individuelle Sprachausgabe für jeden Soldaten. Kurzum, liebevoll gestaltete Rundenstrategie jenseits aktueller 3D-Echtzeitgemetzel. (mt)



Aus 82 Soldaten werden 18 Fallschirmjäger gewählt. Das Porträtfenster enthält detaillierte Infos zu jedem einzelnen



Per simplem Mausklick rechts können bis zu 20 Befehle erteilt werden

101. Airborne
(ISI/Empire)

Detailverliebte Rundenstrategie für Fallschirmjäger

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

73%



Grafik	67%
Sound	74%
Steuerung	76%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 288 oder 590 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via Lan oder Modem
Online-Info	http://www.empire.co.uk

ACTIVISION
games for generation

WELCOME TO YOUR NEW RELIGION

Eine spirituelle Offenbarung ohnegleichen: Mitreißende Action, göttliche 3D-Welten, mächtige Waffen und Zaubersprüche und das ehrfurchtgebietende Third-Person-Gameplay sorgen für eine wahrhaft übernatürliche Erfahrung.





Magische Kräfte, Zaubersprüche und Akrobatik
Unterirdische Zivilisationen und versunkene Städte
Third-Person-Action mit der Power der id-Engine
Knallharte Mehrspieler-Deathmatches oder Kooperationen

HERETIC II™

SURRENDER TO THE HERESY

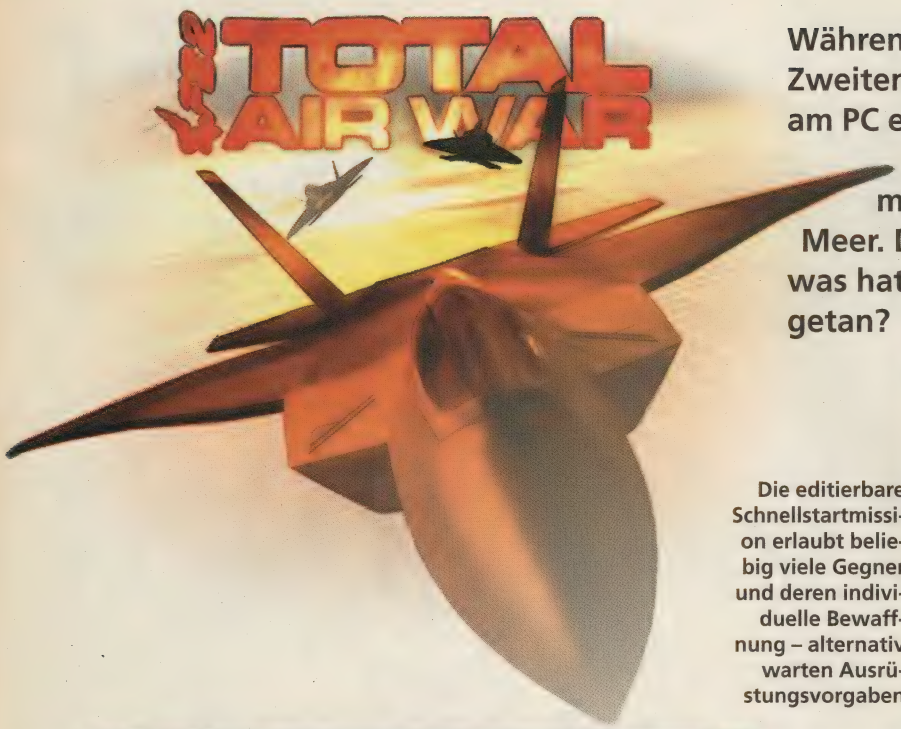
www.activision.de

Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. Heretic® ist ein eingetragenes Warenzeichen und Heretic II™ ist ein Warenzeichen der Raven Software Corporation. Entwickelt von der Raven Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie ("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

Produktinfo 033



Während die fliegenden Oldies aus dem Zweiten Weltkrieg gerade eine Renaissance am PC erleben, schickt Digital Image Design die hochmoderne F-22 aus „Air Dominance Fighter" zurück ans Rote Meer. Der letzte Einsatz war im Frühjahr – was hat sich inzwischen über den Wolken getan?



Die editierbare Schnellstartmission erlaubt beliebig viele Gegner und deren individuelle Bewaffnung – alternativ warten Ausrüstungsvorgaben



Wie „A.D.F.", nur anders: Feinde aus Rußland, China und dem Sudan versuchen erneut, die sandigen Ölfelder am Roten Meer zu erobern

Die Pilotenkarriere

...beginnt einmal mehr mit dem Eintrag von Namen und Rufzeichen. Anschließend dürfen sich Neueinsteiger in 40 Trainingsmissionen mit Starts, Landungen, Luftbetankung und Notfallsituationen wie Triebwerksfehlern vertraut machen. Ungeduldige Naturen können sich danach gleich an der (einzigen) editierbaren Schnellstartmission versuchen und mit bis zu drei Flügelmännern gegen eine beliebige Anzahl von Flugzeugen, Schiffen und Bodenfahrzeugen antreten.

Um ein vielfaches komplexer wird die Simulation innerhalb der rund 100 dynamisch aufeinander aufbauenden Einsätze der insgesamt zehn Kampagnen. In drei Schwierigkeitsstufen wird man da je nach Feldzug wieder Chinesen, Russen oder Sudanesen am Roten Meer Paroli bieten – neu gegenüber „A.D.F." ist, daß nun auch NATO-Verbündete wie Frankreich mit Eurofighter, Rafale usw. das Feindbild ergänzen.



C&C für Luftikusse: Die Übersichtskarte der rein strategischen AWACS-Missionen läßt sich stufenlos mit Informationen zu den Radarbereichen von SAM-Stellungen oder Waypoints der eigenen Staffel füllen

Der Strategiemodus

Nach einem ausführlichen Briefing geht es umgehend an die Front, wo traditionelle Aufgabenstellungen warten: Von Patrouillen- und Eskortflügen über Angriffe auf Bunkeranlagen und Fabriken bis hin zum Zerbröseln von Schiffen und Flugzeugen entspricht das Angebot dem Genrestandard. Auch den Befehl, einige der Gefechte gegen Mig-29, SU-37 oder KA-50 Hokum aus dem sicheren Kommandostand eines AWACS-Aufklärers via Mausklick dirigieren zu müssen, gab es zumindest schon beim Vorgänger.

Nach wie vor versprechen derlei Einlagen aber eine strategische Abwechslung zum simulierten Pilotenalltag: Auf einer zoom- und scrollbaren Karte werden die eigenen Flieger erst markiert und dann zu Positionswechsel bzw. Angriff veranlaßt. 2D/3D-Ansichten sowie zuschaltbare Infos über Typ, Radarreichweite und Flugroute der Einheiten gestalten die Echtzeitstrategie im Stil von „Command & Conquer" trotz der Masse an Kriegsgerät noch übersichtlich. Am Ende der Mission wartet eine ausführliche Statistik zu Gewinnen und Verlusten. Saßen Sie hingegen selbst am Steuerknüppel, greifen Sie statt dessen zur speicherbaren Blackbox-Funktion, um die Luftschlacht in mehreren Ansichten analysieren zu können.





Mehrere Cockpitperspektiven, ein rundes Dutzend Außenansichten und viele Spezialeffekte machen die Fliegerei hier zum Augenschmaus

Technik und Fazit

Die 3D-Optik ist erneut über jeden Zweifel erhaben: Ein P166 mit Grafikturbo genügt, um ohne Angst um das Spieltempo sämtliche Optionen zuschalten zu können. Ohne 3D-Beschleuniger im Rechner muß dann eben eine niedrigere Auflösung gewählt und auf das eine oder andere Extra (Red- und Blackouts, Lensflares, Kondensstreifen, Cockpitspiegelungen und kantenglatte Schatten des Leitwerks am Rumpf) verzichtet werden. Das gilt mitnichten für den formidablen Sound aus separat regelbaren Musikstücken, kernigen Stereoeffekten und englischer Sprachausgabe. Ansonsten werden die Texte im Programm übrigens eingedeutscht. Auch die Steuerung verdient Lob, denn Tastatur oder Joystick (mit Force-Feedback-Unterstützung) geben die Richtung der Maschine stets akkurat vor, während sich die Multifunktionsdisplays via Maus sehr komfortabel bedienen lassen.

Dennoch fällt eine abschließende Bewertung nicht leicht. Einerseits ist der totale Luftkrieg ja in der Tat eine sehr gelungene Simulation, andererseits war das der Vorgänger auch – und die Neuerungen beschränken sich nun mal weitgehend auf das Missionsdesign. Sparefrohs warten daher besser auf eine Budgetversion von „Air Dominance Fighter", Unersättliche legen sich den Nachfolger auch noch zu. Und Digital Image Design sollte darüber nachdenken, ob der nächste Ausflug dieser Art nicht auch mit einer kundenfreundlichen Datadisk zum halben Preis zu realisieren wäre. (rf)



Eine der wenigen Neuheiten: Höhenniveau, Angriffsformation sowie Start und Luftbetankung können in den programmierbaren Autopiloten eingespeist werden



Die Blackbox bringt es an den Tag: Das (stilisierte rote) Flugzeug wurde in der Kurve von einem MG getroffen

F-22 Total Air War
(Digital Image Design)

Grundsolider Nachfolger zu „Air Dominance Fighter"

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

81%



Grafik	86%
Sound	79%
Steuerung	80%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 22, 30 oder 92 MB auf der HD
System	P133 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 800 x 600 Pixel), unterstützt Direct3D sowie 3Dfx-Karten direkt
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick (unterstützt Force Feedback)
Sprache	Handbuch und Screentexte kommen in deutsch, Sprachausgabe bleibt englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 über Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.did.com

Ganz persönlich

Für den totalen Luftkrieg gilt, was eigentlich für jede hochgradig realistische Flugsimulation gilt: Ohne Handbuchbüffelei und praktische Einarbeitung bleibt der Spielspaß auf dem Boden. Andererseits werden Fans des Genres dafür auch mit Komplexität satt sowie eigentlich allen gängigen Features verwöhnt – von weniger gängigen wie dem Strategiemodus ganz zu schweigen. Und da ich mich zu dieser Gruppe zähle, will ich dem für sich genommen tollen Spiel auch mal die unübersehbare Nähe zum Vorgänger verzeihen.



Jack

OST GEG



Novalogic wirft dieser Tage gleich zwei neue Himmelsstürmer auf den Markt: Während Kollege Jack nebenan die amerikanische F-16 probefliegt, widmet sich diese Seite dem anno 1991 bereits von Domark versofteten Russen-Vogel.

Für Piloten mit Tastaturphobie gibt´s ein interaktives Cockpit – schwenkbar und mausgesteuert



Voodoo-Magie: Unterstützung für 3Dfx-Turbos macht die dreh- und zoombaren Außenansichten auch nachts zum optischen Genuß



In zwei von fünf Kampagnen schießt man via (Null-)Modem, Netzwerk und Internet auf bis zu 100 Gegenspieler

Novalogics neue Simulation hat mit dem digitalen Oldie freilich nur noch wenig gemein, dafür um so mehr mit dem acht Monate alten „F-22 Raptor" aus eigener Produktion. Die Grafikengine wurde aber um 3Dfx-Unterstützung ergänzt – ohne eine solche Beschleunigerkarte sieht die meist gebirgige Landschaft dem Raptorengehege zum Verwechseln ähnlich, ist also immer noch ganz nett, wenn auch langsam.

An der Steuerung hat ein ehemaliger MiG-29-Testpilot mitgearbeitet

In den 40 Einspielermissionen und fünf Kampagnen mit jeweils etwa acht Einsätzen verschlägt es den russischen Flieger u.a. nach Burma, in den Mittleren Osten und natürlich das Gebiet der ehemaligen UdSSR. Zwei Kampagnen sind sogar eigens darauf ausgelegt, im Multiplayermodus zusammen mit Piloten von „F-16 Multirole Fighter" gespielt zu werden. Wahlweise mit- oder gegeneinander fliegen Amerikaner und Russen dann im selben Einsatzgebiet. Und während sich die F-16 schwerpunktmäßig auf Bodenziele konzentriert, kann die MiG-29 ihre Überlegenheit in Luftkämpfen ausspielen.

Generell sind die hiesigen Aufträge so actionlastig, wie von Novalogic gewohnt. Zumal es auch vorgegebene Bewaffnungen gibt, kann exzessives Knöpfedrücken also entfallen. Dabei vermittelt die Steuerung (an der ein ehemaliger MiG-29-Testpilot mitgearbeitet hat) dennoch ein sehr realistisches Fluggefühl. Authentisch auch die Soundkulisse: Zum obligatorischen Dröhnen der doppelstrahligen Triebwerke ertönt Funkverkehr zwischen Piloten und Tower – in englisch mit russischem Akzent! Da kommt Stimmung auf, obwohl oder gerade weil die Sprachausgabe für die deutsche Fassung nicht synchronisiert wurde. (mh)

MiG-29 Fulcrum
(Novalogic)

Actionorientierte Kampfflugsim mit starkem Multiplayer-Part

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

79%



Grafik	83%
Sound	75%
Steuerung	78%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 210 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT4
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Windows 95/98/NT4 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	Handbuch und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 16 im Netzwerk/Internet, bis zu 100 auf dem Novalogic-Server
Online-Info	http://www.novalogic.com/



Ein Online-Fall für zwei: MiG-29 gegen F-16...

EN WEST

Statt östlicher Funktionalität fährt Novalogic hier neueste US-Technik auf. Die verbesserte F-16 hat sogar einen neuen Spitznamen: Viper statt Falke. Ansonsten sind die Unterschiede zum russischen Gegenstück aber gering.

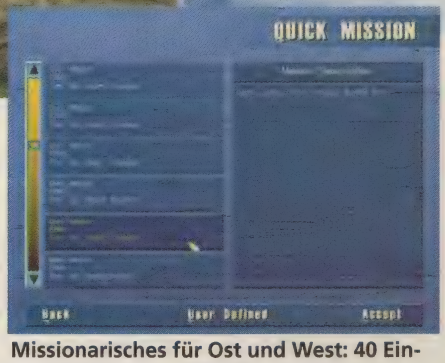




Ob in einer der rund 12 schwenk- und zoombaren Außenansichten oder im interaktiven Cockpit, mit 3Dfx-Karte im Rechner macht die F-16 mehr her



Das alte Feindbild: Überwiegend geht es gegen russische Vögel wie SU-27 und A-5C



Missionarisches für Ost und West: 40 Einzelmissionen und fünf Kampagnen

Ein Falke wird zur Luftschlange

Wie nebenan, stehen auch hier 40 Instanteinsätze und fünf Kampagnen (Serbien, Libyen, Kongo, Burma und Somalia) mit je acht Aufträgen am Dienstplan. Und wem die vorgefertigten Patrouillenflüge, Dogfights und Bodenangriffe nicht genügen, der kann ja hüben wie drüben zum eingebauten Missionseditor greifen. Vor dem Start lassen sich optional Waypoints und Waffenlast bestimmen, schon geht es auf die Rampe. Gegenüber „F-22 Raptor" ist auch hier die wahlweise 3D-beschleunigte Landschaftsgrafik die größte Neuerung. Mit einem Voodoo-Turbo können sich die dann geglätteten Polygonobjekte ab einem P166 sehen lassen: Schick texturierte und flott animierte Jets spielen über hügeligem Terrain Fangen, der Himmel hängt voller Wolken, Flakfeuer und rauchenden Raketen. Okay, Spezialeffekte wie Lensflares sucht man so oder so vergebens, aber Schattenwürfe und Luftwirbel wirken sehr realistisch. Dito der Sound aus separat regelbaren Effekten, Begleitmelodien und englischen Funksprüchen. Für die Steuerung empfiehlt sich ein Stick mit Seitenruder, da die Tastatur sehr gut bestückt und das interaktive Cockpit im Eifer des Gefechts nicht die erste Wahl ist. Und genau wie bei „MiG-29 Fulcrum" empfehlen wir für volles Spielvergnügen ein paar Partner zwecks Online-Krieg. (rf)

Novaworld

MiG-29 und F-16 können im lokalen Netzwerk ebenso gegeneinander antreten wie im Internet – am besten aber auf Novalogics Spieleserver Novaworld unter der Adresse **http://www.novaworld.com**. Wo sich bislang nur rund 100 F-22-Piloten tummeln, sind demnächst auch direkte Vergleichsschlachten West gegen Ost möglich – bei freier Seitenwahl und in verschiedenen Modi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag.



...und umgekehrt

F-16 Multirole Fighter (Novalogic)

Wie „MiG-29 Fulcrum", nur für F-16 Piloten

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

79%



Grafik	83%
Sound	72%
Steuerung	78%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 240 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT4
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98/NT4 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 16 im Netzwerk/Internet, bis zu 100 auf dem Novalogic-Server
Online-Info	http://www.novalogic.com/



Deutschland spielt. best



Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Industriegigant + FIFA Soccer Manager + Bleifuss Fun + F22-ADF + NHL Powerplay Hockey

Im Exklusiv-Vertrieb von

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

http://www.infogrames.de

KLAAR KIMING

of games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.





+ Bleifuss Rally + Krossfire-KKND 2 + Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

69,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung.

EUROPEAN AIR WAR

Im Zweiten Weltkrieg kämpften die Piloten noch Mann gegen Mann: Dem Feind ins Auge blickend, ließen die fliegenden Höllenhunde ihre MGs sprechen. Bei Microprose war diese Periode des Luftkampfes die ideale Vorlage für eine der packendsten Simulationen seit langem!



Ein hübsches Intro, fünf Movies originaler WW2-Luftschlachten und ein etwas oberflächliches Flugzeuglexikon bestreiten das Rahmenprogramm



Die wahrscheinlich schicksten Wolkenformationen des Genres



Dank der optional sehr toleranten Kollisionsabfrage ist die „Fliegende Festung" B-17 leichte Beute

Nachgestellt werden die Luftschlacht um England anno 1940 und die Offensiven der Alliierten im Zentraleuropa der Jahre '43 und '44. Auf Seiten der deutschen, britischen oder US-Luftstreitkräfte stürzt sich der PC-Pilot da per Quickflight in zufallsbestimmte Gefechte oder legt für Einzelmissionen solche Parameter wie Tageszeit (Sonnenaufgang, Mittag, Dämmerung), Wetter (klar, bewölkt, bedeckt) und Art der Aufgabe (Abfangjagd, Eskorte, Bombardement etc.) selbst fest.
Die Position des Fliegerhorsts und des Zielgebiets läßt sich komfortabel anhand einer auch im Spiel abrufbereiten Karte bestimmen, die mehr als 100 europäische Orte umfaßt. Dort heben RAF-Flieger mit der Typhoon, der Tempest, Hurricane oder einer von drei Spitfire-Varianten ab, während die Amis mit einem von je zwei Mustang-, Thunderbolt- oder Lightning-Typen in die Luft gehen. Deutsche Offiziere wiederum pilotieren eines der drei BF109-, zwei BF110- sowie zwei FW190-Modelle – oder den Me262-Düsenbomber. Um „Kleinigkeiten" wie die Trimmung braucht man sich dabei selbst als Absolvent der kompletten Militärkarriere nicht, um die Bewaffnung kaum zu kümmern: In der Regel stehen bloß Zusatztanks sowie eine Handvoll Raketen oder Bomben zur Disposition, ehe man sich nach einem knappen Briefing am Rollfeld wiederfindet.
Über den Wolken wird's dann aber eng, denn bis zu 256 Flugzeuge füllen den Luftraum. Nach Gegnern für spannende Duelle braucht man daher nie lange zu suchen, zumal ja noch ein Zeitraffer verfügbar ist. Und das überschaubare Handling der Maschinen sollte Greenhorns wie Fliegerassen gleichermaßen entgegenkommen – Redouts, Stalls, Motor- und Strukturschäden, Windeinfluß, begrenzte Munition und eingeschränkter Nachschub lassen sich ganz nach Bedarf zuschalten. Ansteigende Offiziersgrade mit neuen Verantwortungsbereichen, etwa für die Flügelleute, halten die Motivation auf

Kurs. Ebenso ein dynamischer Storymodus, der die Folgen einer Mission im weiteren Spielverlauf berücksichtigt. Begeistert hat uns auch das tolle Schadensmodell, welches Treffer an Leitwerk, Motoren oder Kanzel unterschiedlich behandelt. Nach einem Schuß in die Treibstoffleitung einer B-17 reißt das brennende Kerosin dann schon mal den Flügel ab...

Die spektakulären Abstürze sind hier kaum mehr von der historischen Realität zu unterscheiden, wenn brennende Wracks beim Abschmieren eine lange Rauchfahne hinter sich herziehen. Aber auch wenn man aus strahlendem Sonnenschein in eine Wolkenschicht abtaucht und auf die vernebelte Küste Englands absinkt, jubiliert das Auge. Dazu verwischen noch die Blätter des rotierenden Propellers vor den authentischen Cockpits, spiegelt sich das Licht in den Fenstern, fliegen die Patronenhülsen und und und. Einzig die Bewegungen des Leitwerks wurden nicht grafisch umgesetzt. Daß es nur relativ wenige Bodendetails wie Gebäude oder Wälder gibt, stört somit wenig – auch weil bei den hiesigen Dogfights die mittlere Flughöhe kaum je unterschritten wird.

Die Lobeshymne gilt freilich für Systeme mit 3D-Beschleuniger ab Voodoo 1-Niveau. Fehlt ein solcher Turbo im Rechner, ruckeln die Wolken selbst auf einem P2/266 noch, pixeln furchtbar auf und sind auch nicht mehr transparent. Daumen runter auch für die Ladezeiten von mindestens einer Minute zwischen Briefing und Einsatz. Daumen hoch wiederum für den Mehrspielermodus. Wenn sich bis zu 16 Piloten über London, Berlin, der Normandie, dem Ärmelkanal, Nord- oder Süddeutschland auf Gebieten variabler Größe bekriegen oder im Rahmen von Eskortflügen und Bomberaufträgen Koalitionen bilden, kommt Freude auf. Nicht zuletzt auch deshalb, weil das Stereodröhnen der Motoren und MGs mitunter die Orientierung erheblich erleichtert. Kurz gesagt: Feine Software für feine Hardware. (rl)



Erst die vielen externen Kameras (Vorbeiflug, Heckansicht usw.) zeigen die Dogfights in ihrer ganzen Pracht

„Der Unterschied zwischen einem guten und einem außergewöhnlichen Piloten ist derselbe wie der zwischen einer Leiche und einem Helden!"
(Zitat aus der Anleitung)



Wird der Feind anvisiert, schwenkt das VR-Cockpit quasi mit ihm mit



Elf Jäger von RAF, USAF und Luftwaffe stehen im Hangar einstiegsbereit, die neun Bomber kommandiert ausschließlich der Rechner



European Air War
(Microprose)

Ein WW2-Flugi in Topgrafik, der einfach Spaß macht

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

85%



Grafik	89%
Sound	78%
Steuerung	80%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, ab 15 MB auf der HD
System	P133 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), 3Dfx- und Direct-3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.microprose.com

Ganz persönlich



Richy

Selten hat ein Test meine Nerven mehr strapaziert: Beim Grabben der Bilder produzierte unsere Betaversion mehr Abstürze als die deutsche Luftwaffe im gesamten Weltkrieg! Dennoch haben mich die schnörkellosen Dogfights nicht mehr losgelassen. Wer einmal, den Feind formatfüllend im Visier, mit seiner Messerschmitt über dem Ärmelkanal direkt in einen Bomberpulk jagte, wird mich verstehen – zumal, wenn er sich dabei um den Treibstoffvorrat und ähnliche Details nicht zu sorgen braucht. Erfrischenderweise will dieser Flugi eben nicht um jeden Preis realistisch, sondern in erster Linie unterhaltsam sein. Und sieht dabei noch todschick aus!

SPEARHEAD

Der M1A2 Abrams ist nicht nur einfach irgendein Panzer, sondern das meist versoftete Militärgerät zu Lande. Die neueste Gefechtssimulation rund um den stählernen Dickhäuter kommt von Interactive Magic – und konzentriert sich auf dessen ureigensten Bestimmungszweck: Destruktion.



Ein libyscher Terrorist? Auch bei den Fußtruppen ist exakte Identifikation wichtig: Schüsse auf Zivilisten oder eigene Einheiten können das vorzeitige Scheitern der Mission bedeuten

Das Szenario

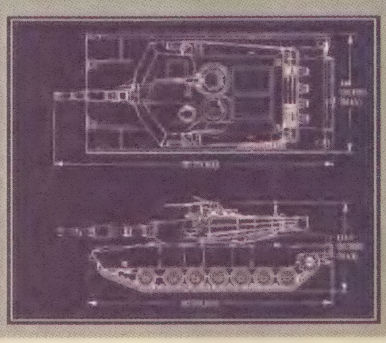
Nordafrika: Vereinigt mit Verbänden der tunesischen Untergrundbewegung Al-Nahda („Die Wiedergeburt") und ausgerüstet mit modernen Waffensystemen der ehemaligen Sowjetunion, bedroht Libyen den Weltfrieden und die Ölreserven gleichermaßen. Als Zugkommandant der US-Armee wird der Spieler in die Wüste geschickt, um es mit T 72-Kampfpanzern, Hind-Helikoptern und mobilen SCUD-Raketenbasen aufzunehmen. Sollte er versagen, rückt ein dritter Weltkrieg in den Bereich des Möglichen...



Der Blickwinkel des Bordschützen läßt sich in drei Stufen zoomen

Datenblatt: M1A2 Abrams

Gewicht: 69,54 Tonnen
Leistung: 1.500 PS
Leistungsgewicht: 21,6 PS pro Tonne
Höchstgeschwindigkeit: ca. 67 km/h
im Gelände: ca. 50 km/h
Steigfähigkeit: bis 60%
Hauptbewaffnung: 120 mm Kanone
Waffenreichweite: 3 km
Aktionsradius: 435 km
Kosten: ca. 800.000 DM



Das Spiel

Das Schicksal nimmt in Form einer fiktiven Nachrichtensendung im Halbzeilenmodus seinen Lauf. Da erklärt eine aufgeregte Moderatorin die prekäre Lage in Tunesien, während Bilder von vorrückenden Panzern den authentischen Eindruck verstärken. Auch zwischen den Missionen der zusammenhängenden Kampagne gibt es dann immer wieder Videoschnipsel zu sehen. Alternativ stehen 17 Einzel- und 15 Mehrspielerszenarien zur Auswahl. Per integriertem Editor lassen sich beliebig viele Missionen erstellen.

Die meisten der Aufklärungs-, Geleit- und Eroberungseinsätze laufen nach dem wohlfeilen Muster „Suche & Zerstöre" ab: Nach einem kargen Textbriefing werden auf der Einsatzkarte die Positionen der Begleitfahrzeuge (meist Flügelleute oder Helikopter und Versorger) gecheckt und Zielpunkte zugeordnet. Feindkräfte erscheinen nach ihrer Entdeckung als Symbole. Per F-Tasten kann nun zwischen Fahrersitz, Geschütz oder Turm-MG des Abrams gewechselt werden. Nach der Identifizierung eines der 28 feindlichen Kriegsgeräte wird der Gegner perforiert – je nach seiner Panzerung wahlweise mit Heat- oder Sabot-Granaten, vom Turm-MG macht man nur sporadisch Gebrauch. In manchen Einsätzen stehen zudem Artillerie- und Luftunterstützung abrufbereit.

Das gesamte Geschehen spielt sich auf sieben Karten ab, für die ein jeweils 16 x 24 Kilometer großes Gebiet Tunesiens von Satellitenfotos eingescannt wurde. Die komplette Durchquerung eines solchen (landschaftlich naturgemäß wenig abwechslungsreichen) Terrains kann schon mal bis zu 30 Minuten reine Fahrzeit verschlingen.



Nur zwei Außenperspektiven: Auf visuelle Höhenflüge wie in Microprose' Genrereferenz „M1 Tank Platoon 2" muß verzichtet werden

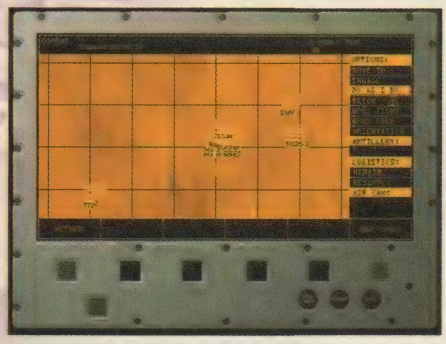


„Deine Spuren im Sand": Solche Grafikdetails lassen sich zur Anpassung der Spielgeschwindigkeit an- und abschalten

Das Fazit

Zwar ist der Abrams selbst über Stick und Tastatur leicht zu kontrollieren, doch die Einsatzkarte nicht: Weil Shortcuts fehlen, muß sich die Maus durch Untermenüs für Darstellungsmodi und Fahrzeugeinsatz nagen. Es mangelt somit oftmals an Übersicht, gerade das Dirigieren der Hilfseinheiten fällt schwer. Dabei sind die späteren Missionen bereits auf der untersten der vier Schwierigkeitsstufen schon für sich genommen nicht einfach. Andererseits lassen die Einstiegsaufträge dem Novizen genug Spielraum, seine Fähigkeiten zu verbessern. Auch der Aufbau der Kampagne darf guten Gewissens als motivierend bezeichnet werden, obgleich die CPU-Gegner nicht immer clever agieren – aber der ansteigende Schwierigkeitsgrad und die massive Feindpräsenz halten den Spieler bei der Stange.

Die Grafik ist generell eher zweckmäßig denn schön, obwohl die meisten 3D-Objekte nette Details wie z.B. rotierende Panzerketten aufweisen. Dafür weiß die Geräuschkulisse um so besser zu gefallen: Originalsounds eines M1A2 garantieren akustische Erlebnisse der schwermetallenen Art, englisch gebellte Statusmeldungen der Besatzung schaffen Atmosphäre. (mt)



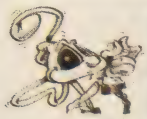
Die fummelige Maussteuerung in der Einsatzkarte macht aus dem Abrams schnell den vielzitierten „stählernen Sarg"

Spearhead
(Interactive Magic/Zombie)

Actionorientierte Panzersim mit realistischer Atmosphäre

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

74%



Grafik	73%
Sound	81%
Steuerung	68%
Motivation	76%

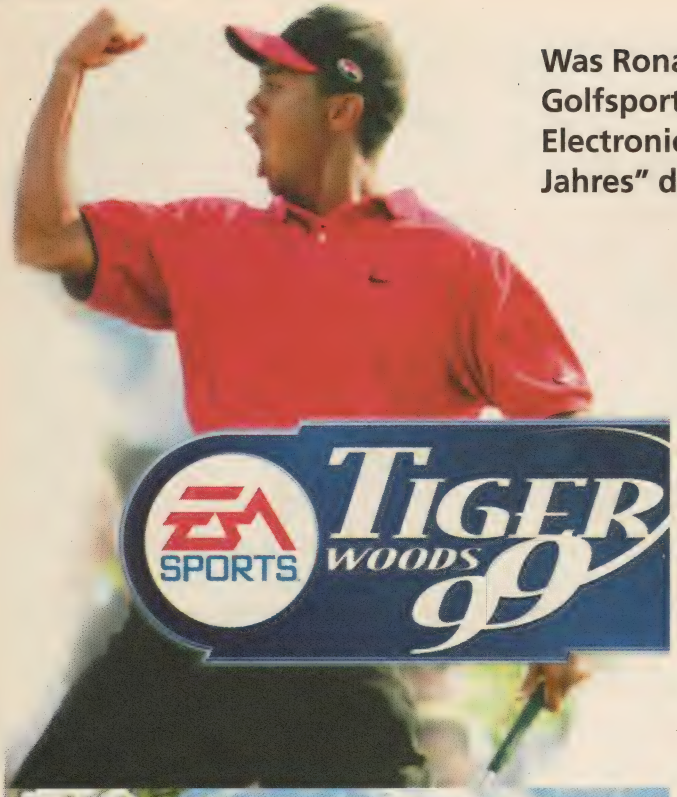
Datenträger	1 CD, 101 bis 174 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 640 x 480 Pixel), unterstützt 3D-Beschleuniger (3Dfx und PowerVR)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 12 Spieler via LAN, (Null-)Modem oder Internet
Online-Info	http://www.imagicgames.de

Ganz persönlich



Trille

Titel hin oder her: Die „Speerspitze" des Genres bleibt weiterhin „M1 Tank Platoon 2" von Microprose. Doch als stark actionorientierte Sim wird auch Spearhead seine Anhänger finden. Die Stärke des Spiels liegt nicht in der Planung eines komplexen Einsatzes, sondern im direkten Führen des Tanks. Die Beschränkung auf einen Panzer, der sogar im Feld repariert werden kann und muß, schafft eine persönliche Bindung zum Gerät. Obendrein serviert Interactive Magic hier realistische Atmosphäre – natürlich auch Multiplayern, die lieber fahren und feuern statt lange tüfteln.



Was Ronaldo im Fußball, das ist Tiger Woods für den Golfsport: ein junger Wilder mit viel, viel Talent. Dank Electronic Arts darf man jetzt mit dem „Spieler des Jahres" der 97er PGA Tour den Schläger schwingen.

Freilich steht der Shooting Star nicht allein auf weiter Flur, man kann auch in die Golfschuhe anderer PGA-Cracks wie Mark O'Meara (Masters Champion 1998) schlüpfen – oder sich ein individuelles Alter ego basteln. Gespielt wird in neun Modi, darunter auch Schlagtraining auf der Driving Range und Turniere. Mit „Pepple Beach", „Summerlin" und „Sawgrass" verfügt das Hauptprogramm über die drei klassischen 18-Loch-Anlagen der EA-Serie, weitere Plätze bieten zwei bereits zum Preis von je 40 Mark erhältliche Add-ons. Zudem lassen sich mit der beiliegenden Auxiliary-CD ältere PGA-Kurse und Golfer importieren.

Fairway to Heaven: eine himmlische Golfsim

Über Platz- und Windverhältnisse, Gegnerkönnen, Handicap etc. kann der Schwierigkeitsgrad detailliert angepaßt werden. Auch bei der Steuerung greift die CPU dem Spieler auf Wunsch kräftig unter die Arme, wählt Schläger nebst Schlagart und zielt unter Einberechnung von Neigung, Höhenunterschied usw. selbst. Die Kalkulation kann man neuerdings alternativ für Sicherheits- oder Risikoschläge durchführen lassen. Lediglich der übliche Reaktionstest muß dann noch akkurat gemeistert werden. Und hier gibt es ebenfalls Innovatives zu vermelden: Neben der klassischen Drei-Klick-Methode läßt sich der Ball jetzt auch wahlweise mittels schwungvoller Mausbewegung zur Fahne treiben.

Abgesehen von den häßlichen 2D-Bäumen und -Zuschauern kann sich die in Echtzeit berechnete, sehr schnelle 3D-Grafik sehen lassen. Und das aus sieben Kameraeinstellungen oder einer dynamischen TV-Perspektive mit Ballverfolgung. Der Sound aus nerviger Musik und passablen Effekten fällt dagegen etwas ab. Zudem ist die Sprachausgabe (Tiger-Tips und Kommentare) durchweg englisch. Freilich kann man mit dieser komfortabel zu bedienenden Golf-Sim auch ohne Worte seinen Spaß haben – als Neuling und Profi gleichermaßen. (st)

Siehe auch Begleit-CD



Häßliche 2D-Bäume, hübsche Wasserspiegelungen





Des Tigers Taktik: auf Nummer Sicher gehen (grüner Button) oder aggressiv spielen (roter Button)

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
(Electronic Arts)

Feine Golfsim für jedes Handicap

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

81%



Grafik	76%
Sound	67%
Steuerung	84%
Motivation	82%

Datenträger	2 CDs, 42 bis 505 MB auf der HD plus rund 100 MB für virtuellen Speicher
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel), alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler hintereinander an einem Rechner, via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.easports.com

O.D.T

Das Grauen bekommt eine neue Dimension

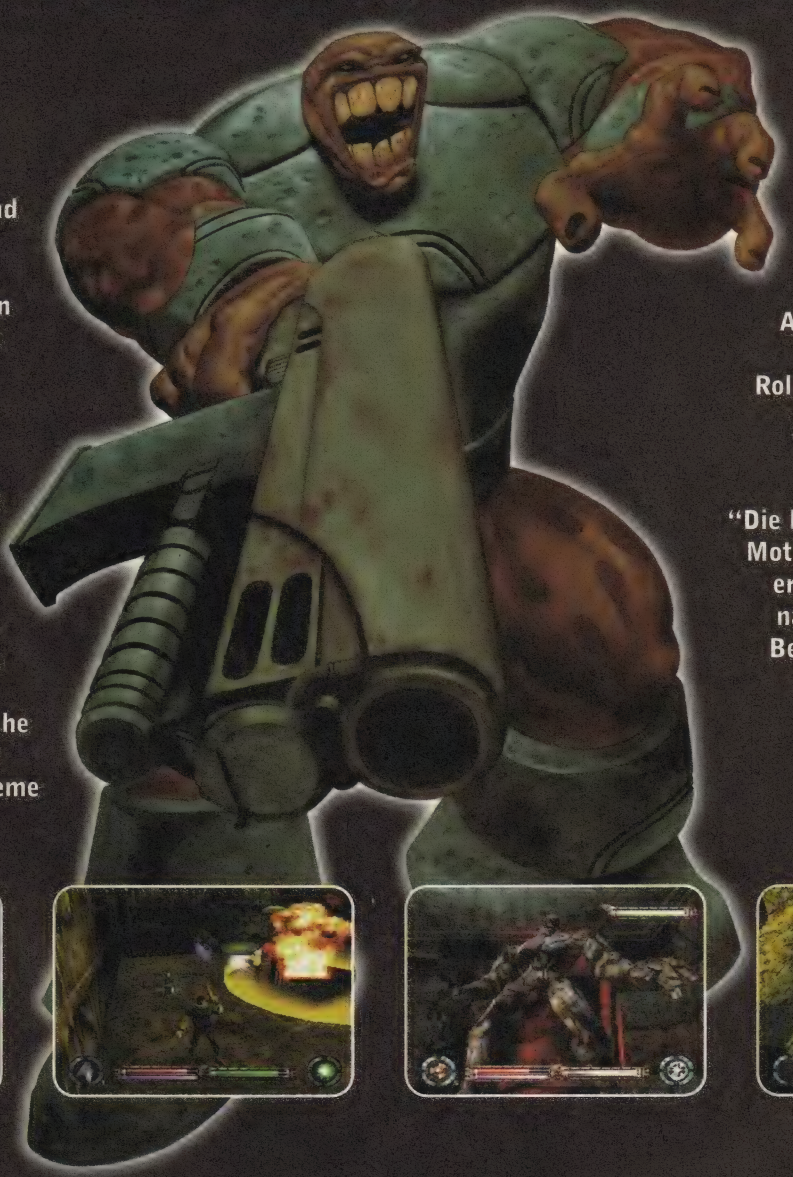
- Mischung aus RPG und Action-Adventure

- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken

- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen

- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern

- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



"Surreales 3D-Actionabenteuer mit Topgrafik und Rollenspielelementen"
Richard Löwenstein
(PC Joker 10/98)

"Die bei O.D.T. eingesetzte Motion Capture-Technik erlaubt frappierend natürlich wirkende Bewegungsabläufe"
(PC Action 10/98)





www.odt-game.com

PC CD ROM

PSYGNOSIS



© O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998 of Psygnosis Limited. All rights reserved.





Denken, Junge! Nicht nur ballern.

Wir schreiben das Jahr 2108.
Um Dich herum tobt eine dunkle, grausame Schlacht.
Aber mit Urban Assault hast Du die totale Kontrolle.
Du bist General und gleichzeitig einfacher Soldat.
Du planst die Strategie einer ganzen Armee und
kämpfst selbst auch an vorderster Front.
Du fliegst mit dem Jet oder Hubschrauber Deine Einsätze,
rollst im nächsten Moment im Panzer
durch die feindlichen Linien und analysierst die
Kampfsituation jederzeit via Satellit.
Und das alles in apokalyptisch-
perfekter 3-D-Animation.
Wer hier nur blind ballert,
hat schon verloren.

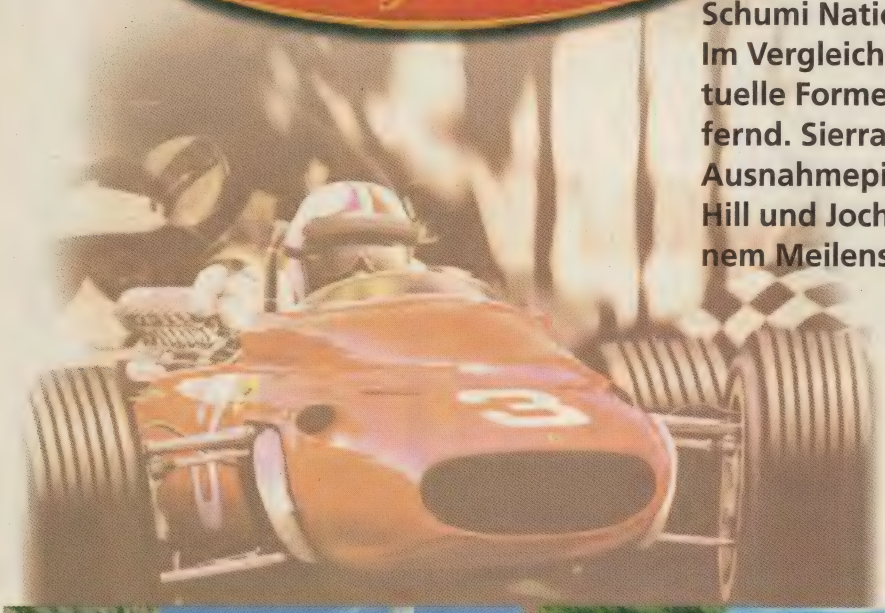
Where do you want to go today?®

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/games

Produktinfo 004

Grand Prix Legends



Schumi Nationale hin, Herzschlagfinale her: Im Vergleich mit dem Jahr 1967 war die aktuelle Formel 1-Saison geradezu einschläfernd. Sierra läßt die großen Duelle solcher Ausnahmepiloten wie Jim Clark, Graham Hill und Jochen Rindt neu aufleben – in einem Meilenstein des Rennspielgenres!

Zwischen all den aktuellen F1-Spielen hat man bei Papyrus doch tatsächlich noch eine Marktnische entdeckt: klassische Rennen von damals als topmoderne Simulation von heute. Gewählt haben die erfahrenen Entwickler („Indy 500") die Saison 1967, weil „schon ein Jahr darauf häßliche Heckspoiler und Sponsorenaufkleber den GP-Sport verfälschten". Ein Grund, so gut wie jeder andere...

Bereits das flott geschnittene Intro versprüht mit Originalszenen historischer Grand Prix' und dramatischer Orchestermusik benzinschwangere Atmosphäre – man kann es kaum noch abwarten, mal selbst in solch einer 400 PS starken Zigarre um enge Kurven zu driften. Soviel vorweg: Handling und Fahrbarkeit sind derart gelungen, daß man dem Programm sogar das Fehlen gewohnter Ausstattungsmerkmale wie Regenfahrten oder Boxenstopps gerne nachsieht. Am Fahrzeug-Setup läßt sich hier nun mal bloß während gegnerloser Trainings oder der Qualifikation schrauben, basta.

Weil Grand Prix Legends kein Arcade-Racer, sondern eine ernstzunehmende Si-



Das Flaggensystem kennt keine Gnade: Blockierer sehen blau, Geisterfahrer schwarz und Unfallpiloten gelb



Statt einer einblendbaren Ideallinie weisen Spuren auf dem Asphalt den schnellsten Weg um die Kurve

Tips für GP-Einsteiger

* Die altertümlichen Boliden haben ihre Tücken, die Computergegner scheinbar nur Stärken – für die ersten Runden seien Bremshilfe, Antischlupfregelung und Automatikgetriebe dringend empfohlen.

* Der seinerzeit überragende Lotus-Ford drängt sich wegen seines gutmütigen Handlings als Trainingsfahrzeug auf. Schraubereien am Setup sollten zunächst unterbleiben, die Standardeinstellungen sind okay.

* Die einfachsten Kurse sind das Cludad Autodrom (Mexiko) und Monza (Italien). Wer Monaco bereits aus anderen Simulationen kennt, wird sich trotz der leicht veränderten Streckenführung schnell zurechtfinden.

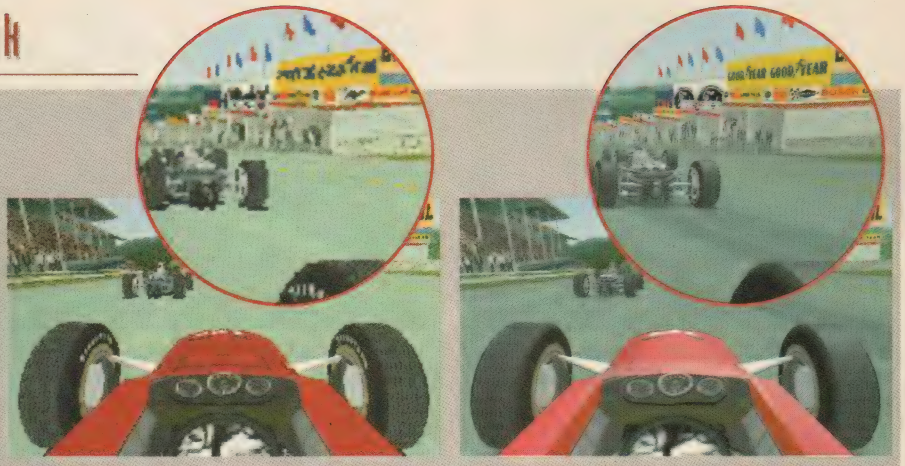
* Von den CPU-Cracks lernt, wer Qualifikation oder Rennen in der Box verbringt und die Kamera in die Cockpits der Konkurrenz schaltet.

Beim Schadensmodell im Profi-Modus wären jetzt wohl alle Räder abgerissen und der Motor explodiert...



Vorsprung durch Technik

Der Spaß am Gas steht und fällt hier mit dem Tempo der 3D-Grafik. Sind die Zooms (besonders am Start) nicht konstant und flüssig, macht sich das auch beim Fahrzeughandling negativ bemerkbar. Die **Softwareengine ist klar überfordert** – trotz Verzicht auf Schatten, Glanzlichter auf den Karosserien und glattpolierten Pixelkanten. **3D-Beschleuniger der Marken 3Dfx Voodoo oder Rendition Verité sind dringend zu empfehlen**. Bemerkenswert ist die hohe Maximalauflösung von 800 x 600 bzw. 1024 x 768 Pixel auf Voodoo 1- bzw. Voodoo 2-Modellen. Besitzer anderer Turbos gucken dafür in den Auspuff: **Direct3D-Karten (etwa mit i740-, Savage3D-, G200- oder Riva-Chipsatz) werden nicht unterstützt**. Sierra will aber bald einen D3D-Patch nachschieben.



Topspeed mit schneller CPU und leistungsfähigem 3D-Beschleuniger (rechts), fehlende Lichteffekte, Schneckentempo und lahmer Spielspaß (links) ohne Grafikturbo

Ein P200 ist mit der Berechnung von mehr als acht Fahrzeugen überfordert. Auch die Abschaltung von Bremsspuren, Reifenqualm, winkendem Pilotenarm, brennenden Motoren und fliegenden Funken oder die verminderte Bildqualität im Rückspiegel ändert hier wenig. Volles Rohr rasen die 20 Boliden eines kompletten Teilnehmerfeldes erst ab einem P2/266.

mulation mit historischem Anspruch ist, kommt der Spieler auch um das Handbuchstudium nicht herum. Dort steht nachzulesen, wie man das Fahrverhalten der Boliden gezielt über Dämpfer, Reifendruck, Lenkung, Bremsbalance, Differential und Getriebeübersetzung positiv beeinflussen kann. Die individuell erstellten Werte ersetzen dann auf Wunsch bei Einzel- oder WM-Läufen die Voreinstellungen. Das Qualifying mit 15 bis 120 Minuten Länge läßt sich per Zeitraffer abkürzen, die Dauer ist vom



„Seit es Sponsoring gibt, haben in der Formel 1 nicht mehr die Rennfahrer, sondern die Marketingstrategen das Sagen."

(Papyrus-Mitbegründer David Kaemmer)

Schwierigkeitsgrad abhängig. Das gilt auch für die Anzahl der Runden pro Rennen (zwei bis 108, je nach Länge des Kurses) und das Schadensmodell. Am unteren Ende der Skala bleiben selbst Massenkarambolagen folgenlos, am oberen bricht schon bei leichten Rempeleien die Aufhängung, und das Rad hopst in die Pampa.

Die maximal 20 vom Rechner gesteuerten und/oder via Netzwerk bzw. Internet eingeklinkten Teilnehmer verteilen sich auf sieben Teams, deren Fahrzeuge sich nicht nur bei der Farbgebung unterscheiden. So klebt



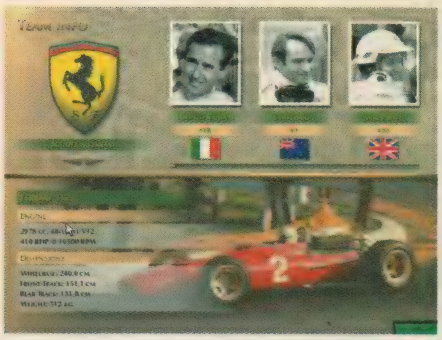
Die bis zu 19 bärenstarken Computergegner rempeln, was das Chassis hält!



Die elf Unbekannten: Nur Monaco hat sich seit 1967 kaum verändert. In Silverstone, Monza und Spa war seinerzeit mangels Schikanen das Tempo deutlich höher, am Nürburgring wurde die mehr als 40 km lange Nordschleife gefahren. Die restlichen sechs Kurse kennt man bisher aus keiner GP-Simulation.



Geburt eines Champions: Der Pilotengenerator mixt sieben Teams, 31 Nationen und 16 Helmfarben



Setup für alle Geschmäcker: Untersteuern, Übersteuern, Automatik, ABS und Antischlupf – sämtliche Pilotenwünsche werden erfüllt



Der Replayrekorder kennt Front-, Heck-, Rad-, Verfolger-, zwei TV- und vier weitere Kameras, dazu komfortable Spul-, Speicher- und Exportfunktionen zwecks Datenaustausch

das zweimalige Weltmeistermodell Lotus-Ford auf der Straße, während sich ein Coventry bei jeder Bodenwelle gefährlich aufschaukelt. Und Ferraris waren auch 1967 nicht immer die Schnellsten. Faszinierend jedenfalls, wie man mit jedem Auto etwas anders zu Werke gehen muß: Ideallinien und Bremspunkte sind für jeden der sieben verfügbaren Boliden verschieden, die Geräte fühlen sich einfach echt an!

Uneingeschränktes Lob auch für die Detailfülle, welche sich hinter den sehr übersichtlich gestalteten Menüs versteckt. Das geht bis hin zu Entfernungsangaben wahlweise in Meilen oder Kilometern und zweierlei Schreibweisen des Datums. Praktisch noch wichtiger ist natürlich die variantenreiche Steuerung. Lenkräder und Pedale sind da erste Wahl, ja sogar Handschaltung samt Kupplung ist möglich. Auch mit Analogstick kommt man noch auf das Siegerpodest, mit Digipads und der Tastatur mangels dosierbarem Gas allerdings ungleich schwerer.

Grafisch ist Grand Prix Legends nicht ganz so legendär, denn Büsche wirken teils kantig. Mag es abseits der Piste auch ein wenig an Feinschliff mangeln, findet sich doch jedes Schlagloch und jedes Curb an seinem originalen Platz. Gleiches gilt für die Fahrzeuge, die von den Rädern und Reifen über die Querlenker bis hin zum animierten Cockpit samt Fahrer ungemein originalgetreu wirken. Und daß sich Distanzen hier aufgrund bester Fernsicht optisch ordentlich abschätzen lassen, ist ja quasi ein Novum im Genre.

Als Minuspunkt ließe sich zum Schluß allenfalls anführen, daß es schon viel Übung braucht, bis einem die enorm starken Computerpiloten nicht mehr den Auspuff zeigen. Aber das ist und war in der echten Formel 1 ja auch nie anders – genau wie die geniale Soundkulisse: Das unverwechselbare Röhren eines Zwölfzylinders läßt nicht nur die Herzen echter Ferraristi höher schlagen. (rl)



Ein so großes Teilnehmerfeld rollt erst ab einem P2/266 flüssig vom Start





Nur selten bietet sich die Gelegenheit zum schnellen Blick über die Schulter

Grand Prix Legends
(Sierra/Papyrus)

Authentische Simulation historischer Formel 1-Rennen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

88%



Grafik	84%
Sound	89%
Steuerung	87%
Motivation	90%

Datenträger	1 CD, ab 50 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx Voodoo- oder Rendition Verité-Beschleuniger dringend empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkräder, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisch, komplett deutsche Version folgt
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 20 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.sierra.com

Ganz persönlich

Für mich ist GPL der Weltmeister unter den F1-Simulationen, eigentlich das beste Rennspiel derzeit! In jeder Kurve spürt man förmlich die 400 PS unter dem Hintern – diese Kraft in Zaum zu halten, ist hier die wahre Herausforderung. Schade, daß sich ihr nur die Besitzer edler Hardware wirklich stellen können. Wer zudem nicht bereit ist, für einen lumpigen Platz unter den ersten zehn tagelang zu ackern, der fährt übrigens mit Ubi Softs „Racing Simulation 2" besser.



Richy

KEIN QUARK,
SONDERN
ERSTE SAHNE.
GAMES FÜR JEDEN GESCHMACK.

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

29,95*
Der Industriegigant
Eine der erfolgreichsten Wirtschafts-simulationen des letzten Jahres

29,95*
Diablo
Ein geradezu teuflischer Rollenspielspaß mit jeder Menge Action

29,95*
Flottenmanöver
Echtzeitstrategie auf hoher See in 3D

29,95*
Frogger
Der Spielhallen-klassiker in zeitgemäßem Outfit

19,95*
Herrscher der Meere
Entdecken, Handel treiben und kämpfen im 16. Jhd.

39,95*
TFX3: F22 ADF
Der Nachfolger der legendären Kampfflug-Simulation TFX: EF 2000

39,95*
I-War
Der Space-Simulator mit der Echtheits-Garantie

39,95*
Monopoly Star Wars
Der Brettspielklassiker erobert das Weltall

29,95*
Seven Kingdoms
Strategie und Handel in einem riesigen Fantasy-Reich

* unverbindliche Preisempfehlung

WEITERHIN BEI SOFT PRICE DIE ERFOLGSHITS:

19,95	DARK REIGN
29,95	DIE FUGGER II
39,95	FLOYD
29,95	HOLIDAY ISLAND
49,95	TITANIC
29,95	TRIVIAL PURSUIT

ALLE SPIELE AUF CD-ROM!

Monopoly Star Wars © 1997 HASBRO Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used unter authorisation.

"KONAMI" and "FROGGER" are the trade marks of KONAMI Co., Limited. © 1981 KONAMI All Rights reserved.

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

Produktinfo 023

Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland: INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.infogrames.de



Racing 2 Simulation

Level X TV-Tip

Mangels FIA-Segen muß das Sequel zur populären „F1 Racing Simulation" ohne F1 im Titel auskommen, doch keine Bange: Auch ohne die Originaldaten der letzten Saison kann Ubi Soft wieder für das richtige Feeling sorgen.

Mit den amerikanischen „Grand Prix Legends" sitzt den Franzosen nur scheinbar harte Konkurrenz im Nacken, denn beide Spiele bedienen ganz andere Zielgruppen: Dort museale Automobile, hier der aktuelle F1-Zirkus. Und wo die Sierra-Legenden auf die unverfälschte Fahrsimulation klassischer GP-Oldtimer setzen, da legt Ubi Soft ein umfassendes Rennpaket von heute vor – mit veränderlichem Wetter (Sonne, Regen, bewölkt, zufallsgesteuert) und neuerdings auch einsteigerfreundlichem Handling inklusive ABS, Antischlupfregelung, Lenkhilfe und Tempobegrenzer bei Boxenstopps.

Daß der Fahrspaß zündet, liegt auch am Surroundsound und insbesondere dem herausfordernden Können der Computerpiloten. Wie ihre realen Vorbilder kämpfen sich die CPU-Driver mit geschickten Ausbremsmanövern nach vorne oder driften bei Kontaktgefahr zur Seite. Zu sehen ist das häufig dramatische Geschehen durch vier optimal plazierte Cockpit- und Hinterbordkameras. Die elf Extraobjektive an Aufhängung oder Auspuff machen dagegen nur im Replay wirklich Freude. Die auf einen 3D-Turbo angewiesenen Automobile rollen dank Reflexionen am Lack und anderen Grafikverbesserungen nun zwar schöner über den Monitor als anno Vorgänger, doch für Authentizität muß der Spieler schon selbst sorgen. Wegen der fehlenden FIA-Lizenz bleiben Wagenfarben, Sponsorensticker und Team- sowie Fahrernamen solange Phantasieprodukte, bis man sie mit den beigefügten Editoren abgeändert hat. Die Tools sind jedoch derart umständlich zu bedienen, daß mancher lieber mit Herrn Schmidke im Ferrero an den Start gehen wird als mit Schumi im Ferrari.

Davon abgesehen, bieten die tief verschachtelten Einstellmenüs auch so reichlich Gelegenheit für Handarbeit. Variabel ist hier etwa die Renndistanz, die Startposition im Fall einer verpaßten Qualifikation, ob bzw. wie akkurat das Schadensmodell Rempeleien ahndet oder ob der Benzinverbrauch eine Rolle spielen soll. Gefragt wird zudem nach der gewünsch-



Im zusätzlichen Retromodus ackern vier GP-Zigarren über einen fiktiven Straßenkurs im Stil der Nürburgring-Nordschleife



Verschmutzte Räder, Bremsspuren, polierter Lack, schimmernde Rückleuchten, Lensflares und Regenwolken – ohne 3D-Beschleuniger geht nichts!



Ganz wie in der Realität: Die Rückspiegel sind so klein, da kann man den schnelleren Konkurrenten schon mal versehentlich blockieren



Dank der wirklich cleveren Computergegner kracht es selten – aber wenn, dann fliegen die Teile!



Ghosts wie dieser, aber auch Setups, Bestzeiten und Replays sind zwecks Tausch (etwa via Internet) exportierbar

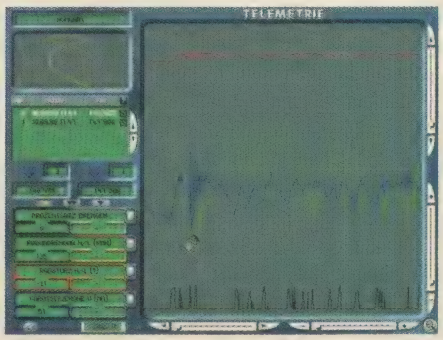
Perfektes F1-Feeling für Arcaderacer und Simulanten auch ohne offizielle FIA-Lizenz!

ten Anzahl der Gegner (1 bis 21), nach möglichen Schäden an Elektronik, Ölkreislauf, Motor oder automatisch bzw. manuell geschaltetem Getriebe. Weiters nach der Gültigkeit gängiger FIA-Regeln (Stop & Go-Strafe bei Fehlstarts, Trainingsdauer, Flaggensystem, 107%-Regel bei der Qualifikation) und ob das Tempo in Kilometern oder Meilen pro Stunde angezeigt werden soll.

Der anschließende Rennbetrieb kennt natürlich die genreüblichen Trainings- und Einzelläufe, Zeitfahrten gegen den eingeblendeten „Ghost" einer Altfahrt sowie das komplette WM-Programm mit Freitagstraining, Samstagsqualifikation und Sonntagsrennen. Er kennt aber darüber hinaus noch drei originelle Ergänzungsmodi: Im Rahmen eines rein actionorientierten Retrorennens düsen rasende Zigarren der 50er Jahre über einen fiktiven Straßenkurs im Stil der Nürburgring-Nordschleife. Im Karrieremodus startet der Spieler als Jungspund im schwächsten Auto, um sich simulativ zu den WM-Topfavoriten hochzuarbeiten. Und der Missionsmodus offeriert schließlich in zehn Einzelläufen Jobs wie „Mache Teamkollege X zum Weltmeister, indem du Konkurrent Y blockierst".

An Abwechslung herrscht hier also, weiß Gott, kein Mangel, an schöner Grafik ebensowenig – sogar die 17 Kurse der F1-Saison von 1997 hat man noch mal optisch nachgebessert. Fazit: Wer sein Geld in Gameplay statt in Lizenzen steckt, fährt manchmal sogar besser! (rl)





Vom Reifentyp über Radsturz- und Dämpfereinstellungen bis hin zur Qualität der Federwegbegrenzer ist alles verstellbar, Onlinehilfe und eine komplette Telemetrie erleichtern das Setup

Was ist neu?

* Die feine 3D-Grafik des Vorgängers wurde weiter optimiert (Reflexionen am Lack usw.), originalgetreu animierte Fahrwerke und virtuelle Cockpits à la „Grand Prix Legends" fehlen nach wie vor

* Die überarbeitete Steuerung erleichtert den Einstieg und überzeugt nicht nur beim Lenkradbetrieb. Besonders toll mit Force Feedback!

* 3 originelle Spielmodi als Extrabonus: Retrorennen mit rasenden Zigarren der 50er Jahre, 10 interessante Missionen und eine komplette Pilotenkarriere

* Wegen fehlender FIA-Lizenz entsprechen Team- und Fahrerbezeichnungen sowie Chassisdesign und Bandentafeln nicht mehr der Realität. Integrierte Editoren sollen Abhilfe schaffen, sind jedoch umständlich zu bedienen

* Die gröbsten Bugs des Vorgängers sind ausgemerzt. Wie gehabt wird aber nach Boxenstopps die Piste zeitaufwendig neu geladen und ungefragt die Cockpitperspektive aktiviert

Racing Simulation 2
(Ubi Soft)

PC Joker Spiel!

Nahezu perfekte Mischung aus Arcaderacer und F1-Simulation

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

87%



Grafik	87%
Sound	79%
Steuerung	87%
Motivation	89%

Datenträger	1 CD, 70 MB bis 150 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkräder, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Splitscreen, 4 via (Null-)Modem, 8 im Netzwerk oder Internet über kostenlosen UBI-Server (ab November)
Online-Info	http://www.ubisoft.de



NEWMAN HAAS RACING

Paul Newman gilt als Multitalent: Der Mann ist Schauspieler, verkauft Salatsaucen („Newman's Own") und unterhält seit 1983 gemeinsam mit dem Profipiloten Carl Haas einen Rennstall in der CART-Serie. Jetzt ist er auch noch Namenspatron eines PC-Spiels von Psygnosis.

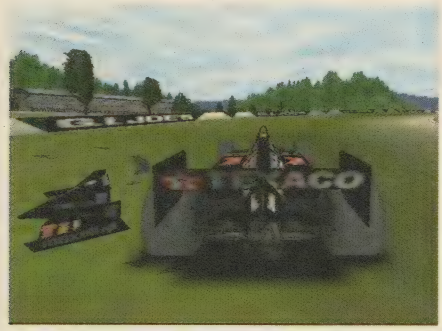


Im Cockpit informieren detailliert gestaltete Instrumente und Rückspiegel den Fahrer

Grundlage für Teams und Strecken bildet hier die 97er-Saison der CART-Serie, dem US-Gegenstück zur Formel 1. Wie bei der für die Playstation bereits erschienenen Version des Programms finden sich 16 Fahrer und elf Kurse mit ihren originalen Namen. Aufgedröselt hat man sich das so vorzustellen: vier Straßenkurse, sieben Rennstrecken nach F1-Muster sowie (nur) zwei CART-typische Ovale.

An Abwechslung sollte es somit nicht mangeln, grafisch bürgen dafür fünf spielbare Perspektiven sowie drei Außenansichten. Das Angebot an Spielmodi kennt neben Gängigem wie Training, Qualifikation, Einzelrennen und kompletter Meisterschaft auch die sogenannte „Challenge". Bei dieser Herausforderung müssen Sie vier Kurse unter zunehmend realistischeren Bedingungen absolvieren: Beginnend mit Automatikgetriebe, Unzerstörbarkeit und Pole-position arbeitet man sich Strecke für Strecke an manuelle Schaltung und Schäden mit unmittelbarer Auswirkung auf das Fahrverhalten seines Boliden heran.

Generell sollten die Fahrer hier den Treibstoff ebenso im Auge behalten wie die Abnutzung der Reifen, Streckenflaggen und natürlich die Konkurrenz –



Detailverliebt: Schäden am Fahrzeug sind genau dort zu erkennen, wo sie entstanden



„Mit Tempo 400 an der Betonwand entlang – da würden F1-Bubis doch vor Angst das Cockpit naßmachen!"

(Rennstallbesitzer und Schauspieler Paul Newman)

Vergleichbare Titel

Nach Papyrus' „Indycar Racing 2" aus dem Jahre 1996 wagte sich erst in diesem Frühling Microsoft wieder an die US-Serie: **CART Precision Racing (PCJ 3/98, 78 Prozentpunkte)** ist eine präzise Simulation ohne Arcade-Touch – in etwa vergleichbar mit dem populären „F1 Racing" von Ubi Soft. Wer eine Mischung aus Realismus und Instant-Spielbarkeit sucht, muß ansonsten ebenfalls auf die Formel 1 ausweichen. Hier bieten sich Titel wie **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 (PCJ 8/98, 79 Prozentpunkte)** von Midas oder das von Psygnosis publizierte **Formel 1 '97 (PCJ 4/98, 86 Prozentpunkte)** an, wobei ersteres ohne offizielle FIA-Lizenz auskommt.



CART Precision Racing



Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Formel 1 '97



Praktisch: Die erhöhte Cockpitansicht bietet einen guten Kompromiß zwischen Realismus und Übersicht



Die lizenzierten Rennstrecken und Fahrzeuge kommen den Originalen sehr nahe





Verschiedene Außenansichten setzen die Läufe dynamisch in Szene

Boxenstopps sind also wie in der Wirklichkeit strategische Mittel zum Zweck. Um die intelligent agierenden CPU-Driver in die Schranken zu weisen, muß man zudem bis zur letzten Sekunde in deren Windschatten bleiben und attackierende Gegner vor Kurven gnadenlos ausbremsen. Werkstattarbeiten vor Rennbeginn (etwa an Bremsen, Stoßdämpfern und Spoilern) sind bei einer akkuraten Simulation natürlich ebenso selbstverständlich wie Fahrhilfen (u.a. Brems- und Lenkunterstützung) für Neulinge auf der virtuellen Piste.

Für den regulären Rennbetrieb darf zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt werden, die sich hinsichtlich Wirklichkeitsnähe und Gegnerintelligenz voneinander unterscheiden – eine vierte Stufe bleibt Spielern vorbehalten, die sich durch ihre Leistungen als „Superstars" qualifiziert haben. Die Fahrphysik der 16 angebotenen Automobile läßt sich davon getrennt regeln; ein biestiger Bolide ist ebenso machbar wie ein auf riskante Manöver gutmütig reagierendes Fahrzeug.

Woran den Programmierern aus dem Studio 33 am meisten lag, das waren Details. Recht so, denn rot glühende Bremsscheiben und Funkenflug bei einem Motorschaden sehen nicht nur gut aus, sondern erhöhen auch den Spielspaß. Vor allem in Verbindung mit einer 3D-Grafik, die dank zwingend erforderlicher Hardwarebeschleunigung echte Temporäusche aufkommen läßt. Die Soundbegleitung aus Musik, gelungenen Effekten und deutsch gesprochenen Kommentaren steht dem optischen Erlebnis dabei kaum nach. Und an der Steuerung gibt es insbesondere via Digi-Lenker nichts auszusetzen; Stick oder Pad tun's aber auch.

Weil der Spagat zwischen höchstem Realismus und Fahrspaß pur via Netzwerk oder Internet schließlich auch bei bis zu acht menschlichen Piloten klappt, fällt das Fazit nicht schwer: Gentlemen, start your engines! (maz)

Die amerikanische Königsklasse: CART

Die CART-Serie kennt man hierzulande besser unter ihrem früheren Namen „Indycar", in der aktuellen Saison redet man von „Champ Cars". **Ein noch strengeres Reglement als in der Formel 1** verhindert bei den Hochgeschwindigkeitsrennen durch Ovale (mit bis zu 400 Sachen in die Steilkurve...) Vorsprung durch Technik: Dank nahezu identischer Chassis und Motorleistung von jeweils rund 800 PS entscheidet allein das Können der Fahrer über Sieg oder Niederlage. Diese heißen im Team Newman/Haas Michael Andretti und Christian Fittipaldi, beides Söhne schneller Väter (Mario Andretti und Emmerson Fittipaldi). Die in den USA und Japan auch aufgrund ihrer spektakulären Unfälle so beliebte Rennserie will demnächst in Europa Fuß fassen – mehr Infos zur kommenden F1-Konkurrenz im Internet unter: **http://www.wifo.de/indycar/homepage.htm**



Newman/Haas Racing
(Psygnosis/Studio 33)

Ausgezeichnete Umsetzung der CART-Serie

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

81%



Grafik	82%
Sound	78%
Steuerung	80%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 80 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkrad
Sprache	komplett deutsch erhältlich
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.psygnosis.com

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Am PC erfreuen sich die Arcade-Racer dieser Reihe schon seit 1995 großer Beliebtheit – inklusive aller „Special Editions" ergibt das immerhin vier rasante Spiele. Mit dem offiziellen Teil drei gibt es nun ein fünftes.



Der rasante Verfolgungsmodus ist bei weitem der originellste von vier möglichen Wettbewerben



Im Zweispieler-Duell wird der Bildschirm horizontal geteilt

Der aktuelle Untertitel „Hot Pursuit" bezieht sich auf heiße Verfolgungsjagden, die man sich hier mit der Polizei liefern darf. Doch Vorsicht: Ziehen die Sheriffs einen Temposünder zu oft aus dem Verkehr, ist der Lappen weg und das Rennen beendet.

Im Gegensatz zur Playstationversion darf man sich am PC auch selbst hinter das Steuer eines Polizeiwagens klemmen und den Spieß umdrehen. Für friedliche Raser stehen zudem Einzelrennen, ein Turnier- sowie ein Knockout-Wettbewerb zur Wahl. Bei letzterem wird nach jeder Strecke der Langsamste des anfangs acht Köpfe großen Fahrerfeldes eliminiert. Im Netzwerk geht es mit bis zu acht Teilnehmern in allen Modi auf die Piste.

Freilich steuern sich die zwölf (teils versteckten) Luxuskarossen allesamt ähnlich simpel, woran auch Feintuning an Motorleistung, Bremsverteilung etc. nichts zu

Temposünder in der Bullenschleuder

ändern vermag. Dafür huschen die chromblitzenden Boliden ab einem P200 aber arcademäßig flott über die neun abwechslungsreichen Kurse (Stadt, Wüste, Gebirge etc.); es gibt einen übersichtlichen Splitscreen, Nachtfahrten, wechselndes Wetter und optional sogar Gegenverkehr. Bloß die Animation befindet sich nicht auf Spielhallenniveau: Die Fahrzeuge „schweben" nahezu unbeweglich über die Straße. Noch enttäuschender ist die Akustik aus dünnen Techno- und Rockstücken nebst noch dünneren Motorensounds.

Unter dem Strich also ein typischer Serientäter. Wieder brettert man mit Diablo & Co. fernab jeglicher Realität über ansprechende Phantasiestrecken und scheucht per Hupe den restlichen Verkehr von der Straße. Fans der Vorgänger werden es lieben, Simulations-Freaks brauchen erst gar nicht probezufahren. (mz)



Gut versteckte Abkürzungen bringen wichtige Sekunden



Die Replays zeigen das gesamte Rennen aus acht Kameraperspektiven

Need for Speed 3
(Electronic Arts)

Variantenreiches Arcade-Racing inklusive Verfolgungsjagden

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

74%



Grafik	80%
Sound	63%
Steuerung	72%
Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 78 MB bis 260 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 800 x 600 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pads, Lenkräder (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via Splitscreen und (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ea.com

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation, die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt in Zusammenarbeit mit Johnny Herbert

Deutsche Version

Windows® 95
PC CD-ROM



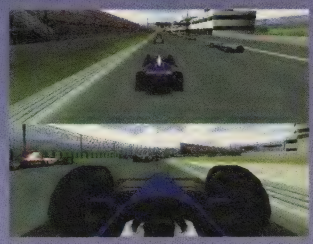
* 1998er Saison und Fahrzeuge
* Atemberaubende 3D-Grafik
* Volle 3Dfx-Unterstützung
* 360° Kameraeinstellung



* 15 Grand Prix Strecken
* 12 versch. Kamerapositionen
* Replay - Funktionen
* Werkstattmodus



* Realistische Boxenstops
* Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
* Anfängermodus f. Einsteiger



* Split-Screen Option
* Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
* Werkstattmodus für Set-up



* Unterstützt Force-Feedback Joysticks
* Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben. (Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert". (Test - R. Löwenstein- PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturtz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johnny´s Herbert´s Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein ..." (Preview-Derek dela Fuente/Jürgen Melzer-PC Games 07/98)

Im Exklusivvertrieb

PRISM LEISURE
Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

CD ROM PC

3Dfx

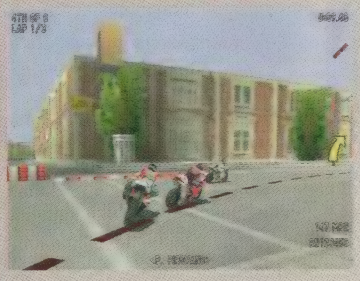
http: //www.gamesarena.com

Produktinfo 017

Das Konkurrenzumfeld

Zweirädrige Kilometerfresser waren im letzten Halbjahr keine Seltenheit, doch die konzeptionellen Unterschiede der Konkurrenzprodukte sind teilweise groß:

Castrol Honda Superbike World Champions: Im August hatte sich auch Interactive Entertainment an einer realitätsnahen GP-Simulation versucht. Doch trotz ähnlichem Optionsreichtum kosteten das zu nervöse Handling der Maschinen und die zu knapp geschnittenen Strecken Punkte – 70%.



Motocross Madness: Erst zur letzten Ausgabe ist Microsoft mit 13 Geländemaschinen auf die Hit-Ränge gefahren. 4 originelle Disziplinen, 16 mögliche Stunts, die geniale Steuerung und eine reizvolle 3D-Grafik (Direct3D-Beschleuniger wird vorausgesetzt) summierten sich zu 85%.



Redline Racer: Im Mai ist Ubi Soft mit diesen lupenreinen Arcade-Rennen aus den Criterion Studios („Sub Culture") nur um Haaresbreite am Hit vorbeigeschrammt. 8 Bikes, 10 grafisch sehenswerte 3D-Strecken und eine sehr handliche Steuerung ergaben zusammen 83%.



Grand Prix 500 ccm

Was ein Bolide der Formel 1 für Autofahrer ist, das ist ein Feuerstuhl mit 500 ccm Hubraum für Zweiradracer – ein Gerät der Königsklasse. Ascaron aus Gütersloh will nun mit einer akkuraten Simulation den Spieler zum König der Rennstrecke machen.



Steigt der Reifen, steigt die Stimmung: Fahreranimationen und dynamische Cockpitsicht

Akkurat, das heißt nicht zuletzt optisch naturgetreu: Insbesondere mit einem 3D-Turbo unter der Haube sind die 15 aus jeweils bis zu 20.000 Polygonen zusammengesetzten GP-Strecken von ihren Vorbildern in Catalunya, Donington oder dem japanischen Mugello kaum zu unterscheiden. Auch die Polygonmodelle der simulierten Bikes mit 125, 250 oder eben 500 ccm sind detailliert und maßstabsgetreu. Sie starten bei Sonnenschein (Lensflares) ebenso wie bei widrigem Wetter wie Regen oder Nebel, wobei die Replayfunktion den Lauf aus über zehn Kameraperspektiven zeigt. Selbstredend inklusive spektakulärer Unfälle und Überschläge.

Wer bei PC-Rennen mittendrin statt nur dabei sein möchte, darf sich freilich mit optischem Schick nicht begnügen – das Handling der Maschinen nimmt einen weit höheren Stellenwert ein. Und auch diesbezüglich haben die Entwickler bei Ascaron gute Arbeit geleistet. So attestiert mein motorradverrückter Kollege Trille der individuell



Detaillierte Datenblätter machen die vielen Einstellmöglichkeiten an Getriebe, Federung, Reifen usw. nachvollziehbar





Im Replay versprühen über zehn Kameraperspektiven TV-Atmosphäre



Die Joker-Brücke aus der Cover-Demo

justierbaren Steuerung via Pad sehr wirklichkeitsnahe Qualitäten, was nicht nur wegen des heftigen Schlingerns bei zu harten Bremsmanövern oder den Vertikalbewegungen auf Bodenwellen Fingerspitzengefühl vom Fahrer verlangt. Am Force-Feedback-Stick sind aufrüttelnde Erlebnisse garantiert, zur Not genügt aber auch die Tastatur. Unabhängig vom Eingabemedium sollten wegen des schmalen Drehzahlbandes der hochgezüchteten Motoren nur geübte Piloten zur Handschaltung greifen.

Besonders gut gefallen hat uns im Sattel die dynamische Cockpitperspektive. Bei Wheelies sieht man dann beispielsweise das Vorderrad über die Armaturen steigen, während sich der Fahrer auf schnellen Geraden hinter seine kleine Scheibe duckt. Eine Außenansicht ist während der Rennen zwar optional ebenfalls verfügbar, doch stellte sie im Testbetrieb nur die zweite Wahl dar. Apropos Wahl: An Optionen herrscht kein Mangel. Da können etwa bei Testläufen während der Boxenstopps animierte Mechaniker zahlreiche Feineinstellungen an Bremsen, Getriebe, Federung und Reifen vornehmen. Deren Auswirkungen fließen dann in Datenaufzeichnungen ein. Sind sich Mensch und Maschine einig, stehen Einzelrennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft und ein Karrieremodus über alle Klassen gegen maximal 26 aus 100 integrierten CPU-Drivern zur Verfügung. Dazu kommen drei Netzwerkstrecken für bis zu acht Spieler gleichzeitig.

„Macht schon mal das Licht aus, ich drehe noch ein paar Runden auf dem Nürburgring!"
(Kollege Trille, Besitzer einer Honda VFR 750)

Dennoch ließ unser Testmuster noch Wünsche offen. Der Sound war nämlich eher monoton, und eine Sicht nach hinten hat auch gefehlt. Einsteiger werden aber auf alle Fälle die drei Schwierigkeitsgrade sowie die verfügbaren Brems- und Schalthilfen zu schätzen wissen, Fortgeschrittene den hohen Grad an Realismus im Stil der „F1 Racing Simulation". Und beide Fraktionen sollten sich keinesfalls eine Testfahrt mit der Demo auf der aktuellen Begleit-CD entgehen lassen – schon wegen der hier exklusiven Joker-Schriftzüge auf den Streckenbannern. (maz)



An Effekten wie Regen, Gischt und Nebel herrscht auf den 15 originalen GP-Strecken kein Mangel

Tips vom Meister



...ließ sich Ascaron bei der Entwicklung des Spiels geben. Die Gütersloher traten zudem erfolgreich als Sponsor von **Alexander Hofmann** in Erscheinung: Im August konnte das 18 Jahre junge Talent die Deutsche Meisterschaft in der 250 ccm Klasse auf Honda RS bereits nach acht von zehn Läufen für sich entscheiden.

Siehe auch Begleit-CD

Grand Prix 500ccm
(Ascaron)

Realistische Simulation der Königsklasse des Motorradsports

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

79%



Grafik	79%
Sound	67%
Steuerung	78%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, 70 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad, Lenkrad (unterstützt Force Feedback)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu acht Spieler im Netzwerk
Online-Info	http://www.ascaron.de

SPORTS TV: BOXING!

Management aus Berlin ist nichts Neues: „Winzer" gilt nicht bloß unter Weinliebhabern als Klassiker, „Der Produzent" hat letztes Jahr schon auf unserer Cover-CD das Filmbusiness aufgemischt. Jetzt läßt Silver Style Entertainment die Fäuste fliegen.



Der etwas makabere Eröffnungsbildschirm

Level-X TV-Tip



Die 3D-Fights werden aus 14 Kameraperspektiven in Szene gesetzt und laufen optional in Echtzeit ab



Ein Fighter setzt sich aus 14 steigerungsfähigen Attributen zusammen





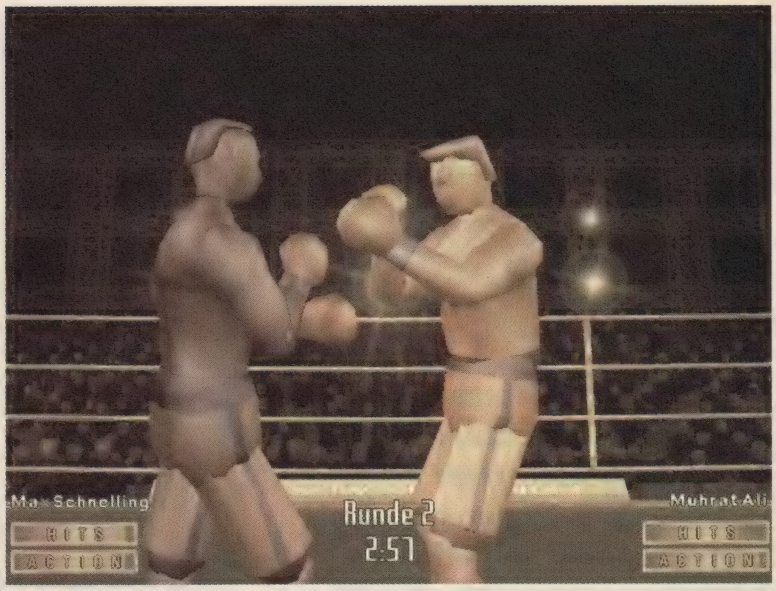
Sechs Wege zum Erfolg

Als angehender Promoter darf man sich zunächst in einem Infotainmentpart über den Sport informieren: In insgesamt neun Abschnitten wird die Geschichte des Boxens beleuchtet, werden die wichtigsten Verbände und Adressen vorgestellt. Im Anschluß soll man sich zu einem von sechs möglichen Spielzielen vorarbeiten. *Star-Manager* betreuen von Anfang an bis zu drei Weltklassefighter – mangels Lizenz können deren leicht verfälschte Namen und 14 Daten wie Größe, Gewicht, Reichweite usw. mit einem integrierten Editor „originalisiert" werden. Das Engagement ist in diesem Modus auf fünf Jahre beschränkt, wobei jeder Tag acht Stunden hat, innerhalb derer die Aktionen unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen. Wer bei Spielbeginn die Option *Nearly no Limit* anwählt, hat dagegen 25 Jahre, um es mit seinem ureigenen Boxstall in die Highscoreliste zu schaffen. Und unter dem Motto *I'm the real Deal* soll man binnen zehn Jahren einen Weltmeister aufgebaut haben.

Besonders reizvoll für bis zu vier Don Kings an einem PC sind zwei andere Varianten: *Only five years to go* bedeutet, daß gewinnt, wer innerhalb von fünf Spieljahren das beste Geschäft macht. Bei *50 Million Dollar Cash* muß man eben diese Summe als erster erwirtschaften, um Sieger im Ring zu sein. Bliebe noch der *Adventure-Modus*. Dank spezieller Grafiken und Texte, Multiple-choice-Entscheidungen, unvorhersehbarer Ereignisse und Verzweigungen empfiehlt sich diese Variante als unterhaltsamer Mittelweg zwischen Wirtschafts- und Sportsimulation für Solisten.

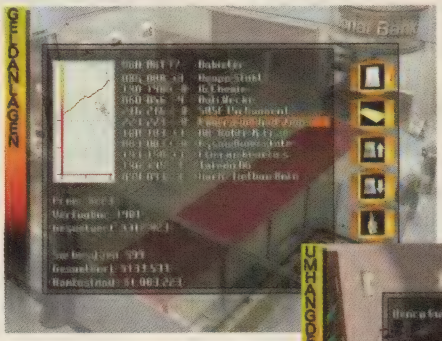
Boxen total

In der Summe kann das Programm so nahezu alles abhandeln, was auch nur im entferntesten mit dem Boxsport zu tun hat. Da werden Trainings- und Ernährungspläne erstellt, Hallen und Sicherheitsdienste angemietet, da ist das Sponsoring zu organisieren und Kontakt zu TV-Anstalten aufzubauen. Doping und Schiedsrichterbestechung sind ebenfalls ein Thema. Ja, sogar das Design der Kämpferklamotten und die Einmarschhymne (der Sound aus Eigenkompositionen, Geräuschen und Sprachausgabe ist überhaupt recht gelungen) obliegen auf Wunsch dem Spieler. Und natürlich zeigen sämtliche Aktionen, ob selbst ausgeführt oder dem Computer überlassen, früher oder später Wirkung. So mag etwa ein medikamentös aufgeputschter Boxer seine zunächst erzielten Erfolge irgendwann mit einem Krankenhausaufenthalt bezahlen müssen. Abseits des Rings können Kredite aufgenommen werden, man darf sein Geld in Immobilien- und Aktiengeschäfte investieren oder im Wettbüro verzocken. Doch das optische Highlight sind die in ansehnlichem 3D inszenierten Kämpfe: Aus nicht weniger als 14 Kameraperspektiven fiebert man quasi hautnah mit, ob der Digi-Tyson das in monatelangem Training Erarbeitete auch umsetzen kann. Falls dem nicht so ist, kann man es mit acht Zurufen wie „Deckung hoch!" per Mausklick versuchen – je nach seinem Charakter wird der Mann auf der Matte die Anweisungen dann mehr oder minder prompt ausführen. Und während der Pausen dürfen (natürlich unter Zeitdruck) Blessuren versorgt und Taktiken vorgeschlagen werden. Der Ausgang der Fights bleibt also auch ohne direkte Steuerung durch den Spieler so gut wie nie dem Zufall überlassen.

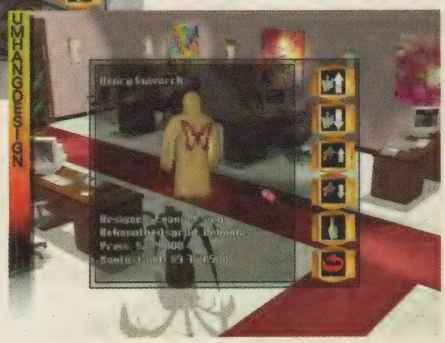


Wer den Adventure-Modus durchgespielt hat, darf als Bonus mit historischen Größen wie Mohammed Ali oder Max Schmeling in den Schwarzweiß-Ring

„Ich liebe Boxen! Wo sonst kann man zusehen, wie sich zwei Millionäre gegenseitig die Fresse polieren?"
(US-Komiker Bob Hope)



Abseits des Rings kann an der Börse, am Immobilienmarkt oder beim Buchmacher spekuliert werden



Wahl ohne Qual: Umhang und Einmarschhymne für den Schützling

K.o. in der letzten Runde?

So weit, so vielversprechend. Hoffentlich geht die Motivation nicht kurz vor dem Gong mangels feingeschliffenem Gameplay in die Knie? Keine Sorge: Dank dreier Schwierigkeitsgrade, Onlinehilfen und der intuitiv gestalteten Benutzerführung über animierte Icons landet Sports TV: Boxing! bei Einsteigern und Profis gleichermaßen Treffer. Und weil die Grafiksets mit dem Erfolg bis zu fünfmal wechseln (schönere Büros, größere Hallen usw.) und mit der Zeit immer neue Optionen hinzukommen, wird man hier auch nicht so schnell das Handtuch werfen. (maz)

Sports TV: Boxing!

(Silver Style Entertainment/Blackstar Multimedia)

Virtuelles Boxmanagement auf hohem Niveau

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

83%



Grafik	79%
Sound	80%
Steuerung	82%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, 50 MB, 350 MB oder 650 MB auf der HD
System	P120 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	SVGA (65.000 Farben), unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem PC
Online-Info	http://www.nbg-online.de

Ganz persönlich



Mourad

...hat mich dieses Game auch privat zum Sportmanagement bekehrt – bislang habe ich immer der aktiven Seite den Vorzug gegeben. Doch der Mix aus viel Entscheidungsfreiheit (auch noch am Ring) und zeitgemäßer 3D-Präsentation hat mich einfach fasziniert. Hinzu kommt, daß gute Box-Spiele jeder Couleur am PC nach wie vor Seltenheitswert genießen. Und mit diesem Programm können eben Solisten und Multiplayer, Grafikfetischisten und Komplexität-Fans gleichermaßen glücklich werden. Hätte man jetzt noch einen echten Action-Part integriert, wäre ein Hit unvermeidlich gewesen.



H.E.D.Z

3D-Action, bei der man die Köpfe seiner Gegner aufsammeln muß? Klingt nach Nachschub für den BPjS-Index! Weit gefehlt, das Game ist völlig unblutig und macht trotzdem Spaß – zumindest im Mehrspielermodus.



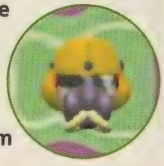
Wer vom Gegner in einem Eisblock festgesetzt wird, kann leicht den Kopf verlieren...





Sein Alter ego (hier ein Flieger) verfolgt man immer von hinten





Rechts unten die gewählten „Startköpfe", weitere Wechselbirnen warten im Archiv am rechten oberen Bildrand – links das eher nutzlose Radar

Andere Planeten, andere Sitten: Hasbro hat Aliens entdeckt, die ihre Freizeit in der „Head Extreme Destruction Zone" (H.E.D.Z.) verbringen. Dort stülpen sie sich einen von 255 Köpfen über und eignen sich so die Fähigkeiten des ursprünglichen Besitzers an. Und schon entbrennt eine hektische Jagd auf die Birnen der Konkurrenten! Die Figuren unterscheiden sich hinsichtlich Stärke, Widerstandskraft, Reichweite, Tempo und Sprunghöhe; fünf Charaktere werden zu Beginn gewählt. Während nun der Pirat einen Papagei auf seine Gegner hetzt, attackiert der Rote Baron aus der Luft, und ein Drache spuckt Feuer. Wird ein Teilnehmer zu oft getroffen, sinkt der Energiepegel auf Null, und er verliert (s)einen Kopf, der nun als Symbol zum Aufsammeln bereitliegt. Die Identität kann jederzeit geändert werden, indem man sich so ein Beutestück auf die Schultern setzt.

Hier rollen Köpfe!

Klar, daß dieses Spielkonzept für den Spaß in der Gruppe prädestiniert ist. Wenn zumindest zwei (per Netzwerk oder Internet bis zu acht) Kopfjäger in acht Multiplayer-Arenen unterwegs sind, kommt richtig Freude auf. Die 20 Solostages machen kaum halb soviel Laune, schon wegen der optischen Defizite: Trotz Unterstützung für 3D-Karten wirkt die kunterbunte Comic-Grafik reichlich konfus. Musik und Soundeffekte sind drollig, die Steuerung geht mit jedem Medium in Ordnung, und die Idee ist sicher originell. Hätte man da nicht mehr draus machen können? (mh)

Pro & Kontra

* originelle Spielidee
* 255 Charaktere
* für Multiplayer sehr unterhaltsam
* neue Köpfe und Levels via Internet

* trotz 3Dfx- und Direct3D-Unterstützung schwache Grafik
* einfallsloses Leveldesign
* für Solospieler eher öde

H.E.D.Z.
(Hasbro Interactive)

Kopf-um-Kopf-Action für Multiplayer, eher kopflos für Solisten

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

Solo	Multi
64%	75%

Solo		Multi
63%	Grafik	63%
70%	Sound	70%
72%	Steuerung	72%
59%	Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 4 bis 49 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel), 3Dfx und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.hasbro-interactive.de



THE KING OF SIMS IS BACK!

Der Luftkrieg über Europa im Zweiten Weltkrieg hat die Flugzeugentwicklung bis ans Limit vorangetrieben und war Auslöser für einen Technologiesprung, der in der Geschichte seinesgleichen sucht! European Air War bietet Ihnen die Möglichkeit, 20 Flugzeuge aus dieser legendären Zeit zu fliegen: von den ersten Spitfire-Varianten bis hin zur Me 262 - dem ersten Kampfjet der Geschichte. Stürzen Sie sich in den European Air War und erleben Sie hautnah, was Technologievorsprung wirklich bedeutet!

- 20 realistische Flugmodelle, deren Cockpits und Flugeigenschaften ihren Originalen aus der englischen, amerikanischen und deutschen Luftwaffe vollkommen nachempfunden sind, bis zu 256 Flugzeuge gleichzeitig im Einsatz an der Front
- Authentische Markierungen der Flugzeuge, historisch genaue Missionen und außergewöhnlich detaillierte Flugmodelle
- Soforteinsätze, einzelne Missionen und Karriere-Modus, zufallsgenerierte Einzelmissionen für einen schnellen und einfachen Einstieg, vorgefertigte historische Missionen, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufträgen ermöglichen
- Dynamischer Feldzug durch ein zufallsgesteuertes Auswahlverfahren der Missionen
- Editor, um bestehende Missionen zu verändern und neue zu erschaffen filmreife Replay-Funktion
- Direct3D-Unterstützung für aufwendige Grafiken und Spezialeffekte
- Netzwerkunterstützung über LAN für bis zu 8 Spieler oder über Modem mit 2 Spielern, um entweder Head to Head gegeneinander oder kooperativ zu fliegen, während sich bis zu 32 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden
- Interaktives Demo im WEB: www.microprose.com/gamedesign/eaw/index.html

Produktinfo 024

CD-ROM

MICROPROSE
www.microprose.com

©1998 MICROPROSE und European Air War sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse, Inc. Sonstige Bezeichnungen der genannten Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Das fünfte Element

Luc Bessons SF-Streifen „Das fünfte Element" war letztes Jahr nicht unumstritten: hohle Ausstattungsorgie oder glamouröser Kultfilm? Das dazugehörige PC-Spiel hat es als standesgemäße 3D-Action da schon leichter.

Elementare 3D-Action für Cineasten

Im 23. Jahrhundert ist es soweit: Gemäß einer alten Prophezeiung naht das Ende der Welt in Form eines riesigen Feuerballs. In der Pixelhaut von Ex-Marine Korben Dallas (im Kino: Bruce Willis) und Alien-Schönheit Leeloo (Milla Jovovich) stellt man sich dem Waffenhändler Zorg (Gary Oldman) und seinen kampfstarken Handlangern in 16 Spielabschnitten entgegen, um den drohenden Holocaust doch noch abzuwenden.

Beide Charaktere müssen gespielt werden, je nachdem, welcher gerade aktiv ist, gestaltet sich das Gameplay entsprechend anders. Während Korben sich mit Vorliebe schwerer Feuerspucker bedient, erkundet Leeloo die labyrinthischen 3D-Levels größtenteils unbewaffnet. Feindlich gesonnene Polizisten, Roboter und später auch diverse Aliens schaltet das Mädel daher im Nahkampf aus. Nicht zuletzt wegen der zahlreichen Special Moves erinnert das Spielprinzip dabei stark an „Nightmare Creatures" aus gleichem Hause.

Zwar hält sich die PC-Umsetzung nicht akribisch an die Filmvorlage, doch finden sich alle wichtigen Originalschauplätze auch im Spiel wieder – darunter der Vergnügungsdampfer Fhloston Paradise oder das New York der Zukunft. Leider können die etwas detailarmen Szenarien nicht ganz mit den ordentlich animierten Hauptdarstellern mithalten, und auch die atmosphärische Begleitmusik erreicht bei weitem nicht Kinoqualität. Kein herausragendes Programm also, aber eine doch solide Lizenzierung und ein nettes Game für Kinogänger, die nicht vor einer oftmals unpräzisen Pad- bzw. Tastatursteuerung zurückschrecken. (mz)



Solche Klettereinlagen bleiben der athletischeren Leeloo vorbehalten



Auch Schutzschilde gehören zu den Sammelextras



Originalvideos aus dem Film lockern das Spielgeschehen auf

Das fünfte Element
(Kalisto/Ubi Soft)

Abwechslungsreiche 3D-Action nach Luc Bessons Kultfilm

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

70%



Grafik	69%
Sound	75%
Steuerung	68%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 50 MB auf der HD
System	P133 (besser P200) mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 240 bis 640 x 480 Pixel), 3Dfx, PowerVR- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, CD-Audio (8 Tracks)
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.kalisto.com

Ganz persönlich

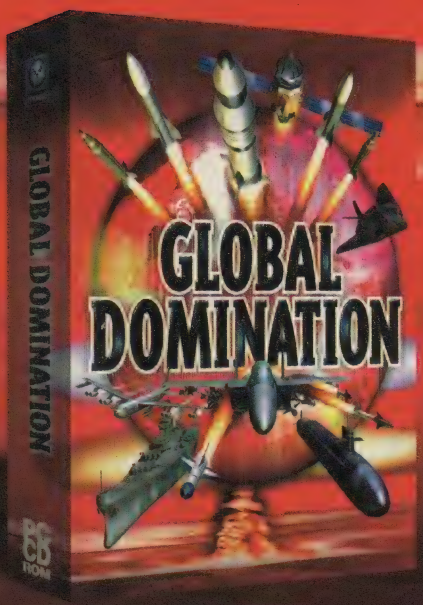
Da die Kinovorlage zu meinen absoluten Filmfavoriten gehört, war ich natürlich gespannt auf die PC-Umsetzung. Und wenn das Spiel nach den eher mäßigen Messedemos auch eine positive Überraschung ist – so richtig begeistern kann es mich auch nicht. Dazu fehlen einfach die schrillen Elemente des Movies, die tollen Kostüme von Gaultier und das von Comic-Altmeister Moebius mitentworfene Ambiente.



Markus

GLOBAL DOMINATION

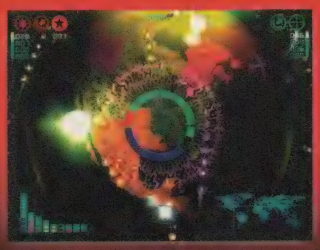
WER NICHT HÖREN WILL MUSS FÜHLEN



GLOBAL DOMINATION. DIE KOMPROMISSLOSE ECHTZEIT-ALTERNATIVE.

„Das Gameplay ist frisch und unverbraucht ... dafür gibt es schon mal die Goldene Innovations-Medaille."
Power Play 9/98







- 4 Spielmodi: Academy, Arcade, Mission oder Global Domination
- Realistische Waffensysteme, u.a. taktische Bomber, Satelliten, U-Boote
- 20 packende Kampagnen
- Flexibler Missions-Editor
- Bis zu 16 Spieler via LAN, Modem oder Nullmodem

PlayStation

PSYGNOSIS

www.psygnosis.com/globaldomination

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logos are ™ or ® and © 1998 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Produktinfo 031

O.D.T.

Nach zwei Jahren Entwicklungszeit endlich testreif: Im lang erwarteten Actionabenteuer mixt Psygnosis das Ambiente eines Jules-Verne-Romans mit Rollenspielelementen. Folgen Sie uns in phantasievoll vertrackte 3D-Etagen...



Die 3D-Grafik sieht auch ohne 3D-Beschleuniger besser aus als im Playstation-Gegenstück, dafür wirken die Rendervideos am PC leicht unscharf

Vier Helden und ein Schiff

Die „Nautiflyus" ist das stolze Flaggschiff der Calli'schen Zeppelinflotte. Auf ihrer Suche nach einem Heilmittel gegen die in der Heimat grassierende Seuche wird sie von einem rätselhaften Kraftfeld zur Landung gezwungen. Die Besatzung findet sich auf einem schwebenden Turm von gigantischen Ausmaßen wieder und sieht sich mit Problemen ohne Ende konfrontiert: Kapitän Lamat wird entführt und die „grüne Perle", eine lebenswichtige, mystische Energiequelle, gestohlen.
Um dem gestrandeten Luftschiff zu neu beflügelter Fahrt, dem Boß zur Freiheit und dem magischen Kleinod zu altem Glanz zu verhelfen, wählt man unter vier Charakteren mit fest vorgegebenen Werten: grobschlächtiger Kämpe, feinmotorischer Allrounder, magiebegabter Erzbischof oder charismatische Amazone. Die Entscheidung beeinflußt den weiteren Spielverlauf allerdings nur bei den Kämpfen.



Der schönste Endgegner: Hier genügt ein Koch, um den Brei zu verderben



Wählen Sie unter vier Charakteren, Eigenkreationen sind nicht möglich



Bei Gegnern wie dem Aquamann helfen nur Energiewaffen



In Nahkampfsituationen fehlt es manchmal an Übersicht

Aus einem Guß

...ist bei O.D.T. die Grafik: Vom Intro bis zum Abspann gelingen den schönen Rendervideos fließende Übergänge zur Interaktion. Während der abenteuerlichen Reise durch acht thematisch unterschiedliche Abschnitte wie eine Großküche, ein Gefängnisblock oder eine Raffinerie sind jede Menge Echtzeitkämpfe gegen verschiedenste Monster zu bestehen – von der kleinen Vampirfledermaus bis zu riesigen Endgegnern, wie einem messerschwingenden Koch. Dabei kommt stets nur eine Universalwaffe zum Einsatz, die je nach Munition Plasmaschleuder oder Flammenwerfer sein kann. Extras wie Minen müssen gefunden werden.
Darüber hinaus stehen prinzipiell 16 Zaubersprüche zur Verfügung: Zur Entfesselung von Wirbelstürmen oder dem Tiefkühlen von Gegnern braucht es Charisma, Mana und das entsprechende Symbol. Durch das Lösen von Verschiebe- und Kombinationspuzzles mit Fundstücken werden unterdessen Durchgänge geöffnet, Aufzüge betätigt oder Fallen entschärft.

Atmosphäre pur



Im Inventar lädt man die gewünschte Munition nach und aktiviert Extrawaffen wie Minen

Der Spieler sieht sein Alter ego quasi durch das Auge einer frei schwebenden Kamera. Da der Blickwinkel nicht einstellbar ist, geht in den Kämpfen sowie beim Hüpfen leider schon mal die Übersicht verloren. Die Steuerung selbst ist aber eingängig – es hätten bloß ein paar Bewegungen mehr sein können. Auch über die eingeschränkte Speicherfunktion nur an Checkpoints werden nicht alle Abenteurer glücklich sein.
Doch die phantastische Atmosphäre von O.D.T. entschädigt für vieles: Ein derart dichtes Spielerlebnis, getragen von beeindruckender 3D-Grafik mit dank Motion-Capturing fein animierten Charakteren und stimmigen Ambient-Sounds bekommt man nicht alle Tage zu Gesicht! (mt)

Ganz persönlich



Brigitta

O.D.T. hat mich in seinen Bann gezogen wie kein anderes Actionadventure. Gewiß, das Spiel hat seine Macken: Warum die eingeschränkte Speicherfunktion, weshalb sind keine blitzschnellen Drehungen à la Lara Croft möglich? Auch die Kameraführung ist teilweise so unglücklich, daß ich verstehe, warum objektiv einfach kein Hit drin war. Doch über mangelnde Atmosphäre kann man sich, weiß Gott, nicht beschweren – und das nicht bloß, weil die rothaarige Amazone wie für mich gemacht scheint. So, und jetzt habe ich mit dem irren Metzger aus dem Küchenlevel noch ein Hühnchen zu rupfen…

O. D. T.
(Psygnosis)

3D-Actionadventure mit intensiver Atmosphäre

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

82%



Grafik	82%
Sound	87%
Steuerung	73%
Motivation	84%

Datenträger	1 CD, 10, 156 oder 291 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1600 x 1200 Pixel), Direct3D-Beschleunigung wird unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.psygnosis.com

ACTION INTERACT FEELING
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 281 Fx RACING WHEEL
Analoges Force Feedback Minilenkrad für Windows™ 95/98
• Robuste Servomotoren ermöglichen softwaregesteuerte Gegenkräfte • Analog-/Digital-Trigger für Gas und Bremse • Sechs programmierbare Tasten • Zwei LED Statusindikatoren • Umfangreiche Treibersoftware auf CD • Betrieb wahlweise mit Netzteil oder Batterie • Anschluß über den Gameport
unverbindl. Preisempf.
DM 99,99 »

SV-283 V4™ RACING WHEEL
• Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows™ 95/98 • Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Lenkintensität stufenlos regelbar • Frei programmierbare Feuerknöpfe
« unverbindl. Preisempf.
DM 279,99

P 284 ULTRA RACER PC
Analoges Mini-Lenkrad
• Trigger für Gas und Bremse • Zwei Trigger-Modi: Y-Achse oder Schubkontrolle • Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort • Dauerfeuer für die Tasten A & B • LED Status Indikator
« unverbindl. Preisempf.
DM 79,99

SV 210 PC RAIDER PRO
Der Stick für die totale Kontrolle
• Analoger Joystick für Windows™ 95/98 und MS-DOS Spiele • 4 programmierbare Feuertasten • Dauerfeuer • Für Links- und Rechtshänder
unverbindl. Preisempf.
DM 29,99 »

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Produktinfo 040

BARRAGE

Eine 3D-Karte im Rechner und 50 Mäuse in der Brieftasche, mehr braucht der Action-Fan hier nicht zu seinem Glück: Activision präsentiert einen sehr manierlichen Shooter für wenig Geld – das Vergnügen ist zwar kurz, aber heftig.

Barrage ist das englische Wort für Kreuzfeuer und umschreibt das Spielgeschehen durchaus treffend: Weder Storyline noch Fahrzeugauswahl behindern den Abzugfinger – mit dem einzig vorhandenen Gefährt müssen einfach pro Mission möglichst viele Punkte gemacht werden, um in der Bestenliste zu landen. Punkte, das bedeutet Abschüsse. Fahrzeug steht für Schwebegleiter, und Missionen für (nur) fünf Spielabschnitte mit jeweils eigenem Terrain.

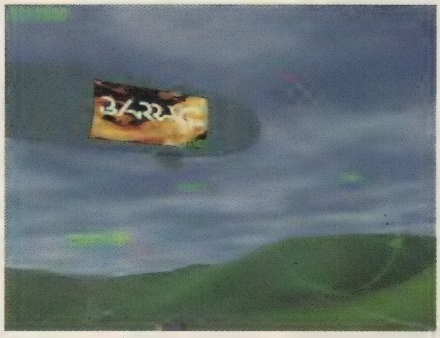
Geballert wird in hügeliger Prärielandschaft ebenso wie in den Straßenschluchten von Chicago. Dito am bzw. im Ozean, wo man knapp über oder unter der Wasseroberfläche dahinflitzt. Jeder Abschnitt enthält linear aufgebaute Untermissionen, deren Erfüllung innerhalb eines Zeitlimits (zwischen 90 Sekunden und 15 Minuten pro Level) Voraussetzung für den Zugang zur nächsten Aufgabe ist. Da wollen Einzelteile von Reaktoren gefunden oder Signalbojen deaktiviert werden, um Kraftfelder auszuschalten. Gelegentlich gilt es, Power-ups aufzulesen; etwa eine Laser- und eine Plasmakanone. Alles in allem gibt es fünf Waffensysteme, mehr als zwei (Standard sind Kanone und Raketen) stehen nie zur Auswahl. Geschossen wird auf alles, was die automatische Zielvorrichtung anzeigt.

Wenn der kleine Spielehunger kommt: schnelle 3D-Action für zwischendurch

Das Display mit Feindradar, Schubanzeige und Kompaß hat man auf Anhieb durchschaut, die präzise Steuerung stellt keinerlei Ansprüche: Barrage ist ganz auf den kleinen Action-Hunger zwischendurch ausgelegt. Das gilt auch für die sehr schnelle und recht ansehnliche 3D-Grafik. Auf Dauer mangelt es ihr zwar an Abwechslung, jedoch nie an Explosionen. Zugleich knallt, klirrt und scheppert es aus den Boxen, ganz selten hört man auch mal ein Entlein quaken. Freilich nur, bis die Federn stieben… (mt)



Schußgenuß ohne Reue: Nur ein Gleitermodell, aber unbegrenzt Raketen und Munition



Animierte Flammen auf einem Zeppelin: Barrage lebt vom flotten Gameplay und den Grafikeffekten



Leider fehlen Außenansichten, die Ego-Perspektive ist fest vorgegeben

Barrage
(Mango Grits/Activision)

Kleine 3D-Ballerei zum kleinen Preis

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

74%



Grafik	80%
Sound	76%
Steuerung	78%
Motivation	69%

Datenträger	1 CD, 90 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1280 x 1024 Pixel), 3Dfx- oder Direct3D-Karte wird benötigt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet
Online-Info	http://www.activision.de

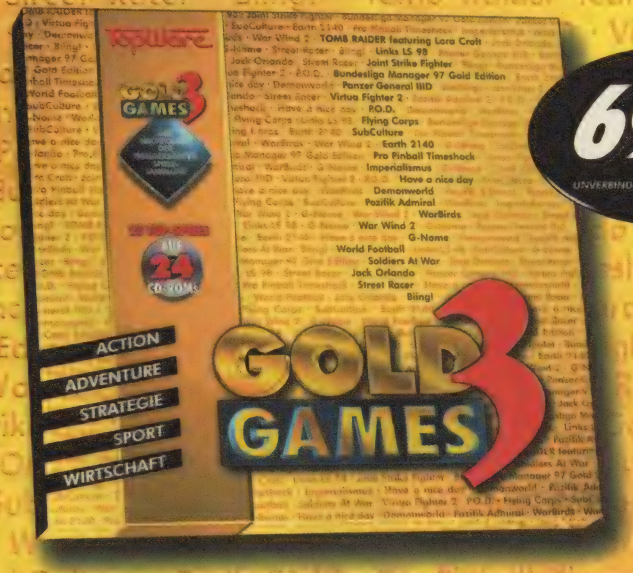
Der Nachfolger der preisgekrönten Spielesammlung:

GOLD GAMES - JETZT WIEDER NEU!

TOMB RAIDER featuring Lara Croft · Links LS 98 · Joint Strike Fighter · Bundesliga Manager 97 Gold Edition · Panzer General IIID · Virtua Fighter 2 · P.O.D. · Flying Corps · SubCulture · Earth 2140 · Pro Pinball Timeshock · Imperialismus · Have a nice day · Demonworld · Pazifik Admiral · WarBirds · War Wind 2 · G-Nome · World Football · Soldiers At War · Jack Orlando · Street Racer · Biing!

EHRLICH, DIE MUSST DU KAUFEN!

23 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMs!



69,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

www.topware.de

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Infoline: 0-800-8923766

Ab Oktober'98 im Handel!

Produktinfo 026

Shogo

Bei Monolith wollte man sich für den neuen Ego-Shooter nicht auf Bewährtes verlassen: Um die düstere Zukunftsvision standesgemäß auf den PC zu bringen, hat man eigens die Entwicklungsengine „LithTech" erstellt.



Quasi „Unreal" für Anspruchslose: über 30 3D-Landschaften und ihre (feindlichen) Bewohner

Die Story verknüpft die altbekannte „Battle Tech"-Idee mit einem Touch von fernöstlichem Anime-Look: Agent Sanjuro Makabe soll den mysteriösen Revoluzzer Gabriel erst ausfindig, dann unschädlich machen. Dazu steckt man ihn in vier turmhohe Roboter, die sich in vier Schwierigkeitsstufen durch gut 30 3D-Missionen dirigieren lassen. Für ein bißchen Humor im harten Action-Gewerbe sorgen unterdessen die Auftraggeber der militärischen Großmacht UCA, mit denen unser Held via Funk Kontakt hält – die Sprüche der teils kauzigen Charaktere sind oftmals witzig.

3D-Shootout für Anspruchslose

Am Ende ist Shogo (sollte zunächst unter dem Titel „Riot" bei Microsoft veröffentlicht werden) freilich nur ein geradliniger Ego-Shooter, bei dem es um das Aufsammeln von MGs, Lasern, Munition, Rüstungen und Medi-Kits geht, die sich teils hinter in der Luft hängenden Buchstaben verbergen. Dabei trifft man auf Gegner wie kleine Panzer und Soldaten, aber kaum Rätsel. Doch die in Echtzeit berechnete 3D-Grafik kann sich sehen lassen: Die Engine kitzelt feine Licht- und Transparenzeffekte sowie satte Explosionen aus der Beschleunigerkarte – auch wenn das Leveldesign optisch mit der aktuellen Genre-Referenz „Unreal" nicht ganz mithalten kann. Last, not least geht die individuell konfigurierbare Steuerung über Tastatur oder Maus sehr locker von der Hand.

Kurzum, Shogo ist ein durchaus solider Vertreter seiner Zunft. Wer beinharte Action statt diffiziler Knobeleien sucht und alt genug für das USK-Rating ab 18 Jahren ist, findet hier einen kaum originellen, aber dennoch unterhaltsamen Ego-Shooter. Wie und was die BPjS findet, steht auf einem anderen Blatt, weshalb wir mal wieder auf die Motivationsnote und damit eine Gesamtwertung verzichtet haben. (Gerald Samel)



Hinter schwebenden Buchstaben verstecken sich Sammelextras und geheime Ausgänge



Der Funkverkehr mit dem UCA-Team sorgt für teils humorige Einlagen



Die effektreiche Grafik aus der neuen Engine LithTech wird auch in weiteren Shootern wie „Blood 3" zum Einsatz kommen

Shogo
(Monolith/CDV)

Geradliniger 3D-Egoshooter mit schönen Grafikeffekten

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

?

Grafik	80%
Sound	74%
Steuerung	80%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 100 bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit Win 95/98 und 32 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger dringend empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
Sprache	Spiel englisch, Handbuch deutsch
Multiplayer	bis zu 32 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.cdv.de oder http://www.lith.com

ARI GAMES

INLINE RACE

Unlimited Skate 'n' Fun







DON'T WAIT! LET'S SKATE!

- 3D-Inline-Race-Simulation mit 8 verschiedenen Spielcharakteren
- 5 atemberaubende Parcours
- Multiplayer-Funktion

Das erste Inline Skating Game auf CD-ROM

IT's HOT!

49,95

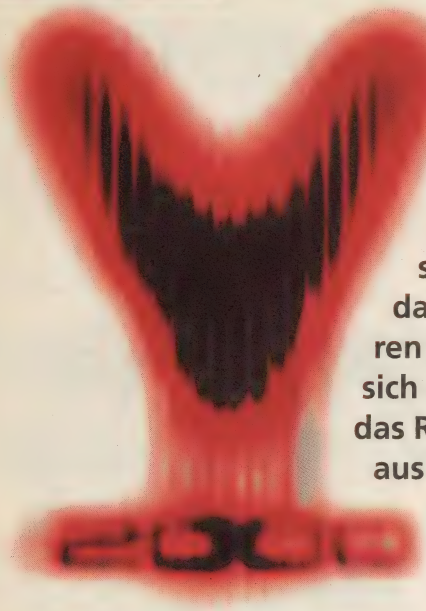
unverbindliche Preisempfehlung

ARI

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 · 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0 Fax: 02154-947642
Internet: http://www.ari-data.de

Produktinfo 035

Independent ARI'S



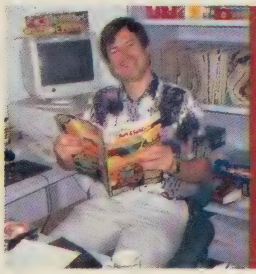
David Braben lieferte den Nachfolger seines Klassikers „Virus" höchstpersönlich in der Redaktion ab. Die älteren Semester fragten sich dabei sofort, ob das Revival des 3D-Hits aus den 80ern wohl immer noch an der Steuerung krankt.

Meteoriten schleppen ein Virus ein, das Aliens bei der Eroberung unserer Welt helfen soll. Wie Vulkane sitzen die Virennester in den detailreichen und auch ohne Beschleunigerkarte flott animierten 3D-Landschaften, während sie rote Giftbrühe und insektoide Gegner ausspucken – viel Arbeit für den Piloten des letzten V 2000-Jägers...

Doch mit der simplen Ballerei von einst ist es anno 1998 nicht mehr getan: Erst, wenn innerhalb eines Zeitlimits alle infizierten Kreaturen vernichtet sind, ist das Virennest verwundbar. Um überhaupt so lange überleben zu können, muß das Schiff mit 24 Waffen wie Plasmakanone, Flammenwerfer oder Lenkraketen aufgerüstet werden, die wiederum Fabriken liefern. Diese sind zuvor aber mit Arbeitern zu bestücken, hinter denen die Invasoren ganz besonders her sind.

Die Steuerung des Gleiters über Gas und Neigungswinkel verlangt immer noch ein bißchen Einarbeitungszeit – mit Tastatur oder Gamepad etwas weniger als mit der Maus oder einem Joystick. Im Gegensatz zu früher hat das Gefährt auch an Stabilität gewonnen und zerschellt nur mehr, wenn man mit erheblichem Tempo gegen ein Hindernis knallt. Sanfte Bodenberührungen sind erlaubt, und Treibstoffmangel ist keine Katastrophe: Geht der Sprit zur Neige, schaltet der Bordcomputer in einen bodennahen Hover-Modus.

Was die Hatz durch mindestens 19 von insgesamt 30 Abschnitten spannend macht, ist ihre spinnwebenartige Verknüpfung. Welche Wege man wählt, hängt nicht zuletzt davon ab, welche Geheimgänge man entdeckt. Und natürlich von den in der Landschaft verborgenen Extras wie Fadenkreuz oder Trophäen, von



„Zugegeben, die Virus-Steuerung war ziemlich doof – nicht nur das ist jetzt viel besser!"
(Gamedesigner David Braben)

denen fünf gegen ein Zusatzleben getauscht werden. Diese Goodies kann man zwar nicht immer sehen, in Reichweite aber zumindest hören. Dennoch wird man häufig auch bereits gesäuberte Abschnitte erneut aufsuchen, um in den unterschiedlich bestückten Fabriken seinen Waffenvorrat aufzustocken.

Die motivierende Entscheidungsfreiheit im Kampf gegen Aliens bei gleichzeitigem Schutz der eigenen Arbeiter macht V 2000 zu mehr als einem Action-Game. Noch freiere Entscheidungen will David Braben dann mit der nächsten Neuauflage eines Klassikers liefern: Das Konzept für „Elite 4" hat er bereits fixfertig in der Schublade! (mh)



Vor der Waffenfabrik: links unten die ständig eingeblendete Anzeige für die gerade aktuelle Wumme, den Treibstoffvorrat und Schäden, rechts ein Feindradar



Die „Virenvulkane" sind zugleich Levelverbindungen – und können erst mit Waffengewalt geöffnet werden, wenn alle infizierten Kreaturen beseitigt sind



Erst retten oder erst kämpfen? Feuerspeiende Drachen dezimieren die potentiellen Arbeiter



Für Tauchgänge in Unterwasserwelten muß das Schiff mit einem Gewicht (z.B. ein unterwegs aufgesammeltes Fahrzeug) beschwert werden

Siehe auch Begleit-CD

V 2000

(Grolier Interactive)

Taktische 3D-Action mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung

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

76%



Grafik	80%
Sound	74%
Steuerung	67%
Motivation	78%

Der Vorgänger

Anno 1988 erschien **Zarch** für den Archimedes, auf andere Systeme (etwa Amiga und Atari ST) wurde das 3D-Actionspiel unter dem Titel **Virus** umgesetzt. Die schachbrettartige Grafikwelt war für damalige Verhältnisse ebenso spektakulär, wie die Maussteuerung übersensibel war. Ständig zerschellte man im Eifer des Gefechts am Boden oder stürzte mangels Treibstoff ab.



Datenträger	1 CD, 10 MB auf der HD
System	ab einem P120 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 oder 640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D-Beschleuniger
Sound	Soundblaster/AWE 32/AWE 64 und kompatible Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	6 Extralevels für 2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.v2000.grolier.co.uk

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

WARUM woanders MEHR bezahlen ?

CD Rom Spiele:

101. Airborne [9-98]	DA	84,90	Chartbuster [10-98]	DV	49,90	**Fifa '99 [11-98]**	**DV 82,90**
5 th Element [9-98]	DV	61,90	Civilization 2-Ult.Classic	DV	66,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV 74,90
688i Hunter Killer	DV	75,90	Civilization Call to Power*		77,90	Fighter Pilot [10-98]	DV 51,90
Abe's Exodus [2-99]		74,90	Close Combat 2.0	DV	85,90	Fighter Squadron *	74,90
ACM 1918 [2-99]	DA	74,90	Cluedo 2 [9-98]	DV	61,90	Final Fantasy VII	DV 79,90
Adrenix [9-98]	DV	67,90	Colin MCRae Rally *	DV	74,90	Flesh Feast [9-98]	US 102,90
Age of Empire	**DV**	**84,90**	Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90	Flight Simulator 98	DV 105,00
- Expansion Pack *	DV	61,90	Combat Flightsimulator*	DV	97,90	- German Airports 2*	52,90
- neue Epoche 1+2 *	DV	34,90	Commandos	DV	79,90	- Scenery Europa 1	DA 58,90
- neue Epoche 2 *	**DV**	**24,90**	Conflict: Freespace	DV	75,90	Formel 1 '97	DV 76,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	- Mission [9-98]	DA	35,90	Forsaken	DV 75,90
- germanische Offensive	DV	24,90	Corp Wars [9-98]	DV	63,90	Frankreich 98 WM	DV 45,90
Age of Empires 2 [1-99]	DV	i.V.	Creatures 2 [9-98]	DV	67,90	Gabriel Knight 3 *	DV i.V.
Airline Tycoon [9-98]	DV	72,90	Crime Killer [9-98]	DA	71,90	Gab. Knight Anthology *	DV 37,90
Alien Earth	DA	67,90	Cromagnon-Wiege d...*	DV	72,90	Game, Net & Match	DV 56,90
Alien Intelligence [9-98]	DV	69,90	**Daikatana [9-98]**	**DV**	**78,90**	Genetic Evolution [9-98]	DA 79,90
Alpha Centauri [?]	DV	76,90	Dark Vengeance *		74,90	Get Medieval	DA 73,90
Anno 1602	DV	71,90	Deathtrap Dungeon	DV	78,90	Global Domination *	DA 72,90
- neue Insel, neue Abent.		33,90	Deer Stalker	DA	54,90	**Gold Games 3 ***	**DV 55,90**
Anno 1602 - Pirates Isle	DV	25,90	D. Industrie Gigant Gold	DV	62,90	**Grand Prix 500cc ***	**DV 72,90**
Anstoss 2 Gold Ed.*	**DV**	**59,90**	Descent 3 [12-98]		i.V.	**Grand Prix Legends***	**DV 78,90**
- Verlängerung	DV	28,90	Diablo	DA	29,90	Grand Theft Auto	DV 61,90
Apache/Havoc [11-98]	DA	76,90	Diablo 2 [99]		i.V.	Grim Fandango *	DV 73,90
Apollo 18: Moon Mission	DA	76,90	Diablo Hellfire	DA	35,90	H.E.D.Z. [9-98]	DV 73,90
Army Men	DA	73,90	Die by the Sword - Miss.*	DA	35,90	Halflife [10-98]	DV 78,90
Art of War Vol. 1	DA	72,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	54,90	Halflife [10-98]	EV 81,90
Asghan [10-98]	DV	73,90	**Die Siedler 3 ***	**DV**	**69,90**	Hattrick Wins *	DV 71,90
Asteroids 3D [11-98]	DA	58,90	Die Versuchung	DV	73,90	Heart of Darkness	DV 62,90
Autobahn Raser	DV	53,90	Dominion-Storm a.Gift 3	DV	69,90	Heavy Gear 2 [11-98]	DV 78,90
Axis & Allies [9-98]		73,90	Drakan [2-99]	DA	83,90	Heretic 2 [11-98]	EV 78,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Droiyan	DA	71,90	Hesperian Wars [9-98]	DV 72,90
Baldurs Gate *	**DV**	**76,90**	DSA 1-3 (Nordland Tril.	DV	37,90	Hexplore	DV 71,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	DSF Fussballman. '98	DV	39,90	Homeworld [12-98]	DV i.V.
Barrage [9-98]		52,90	**Duke Nukem Forever***		**i.V.**	Hordes [18.12.98]	DV 81,90
Baseball 2000 [10-98]	DA	60,90	**Dune 2000**	**DV**	**74,90**	iF/A-18 E Carrier Str. *	DV 73,90
Battle Arena:Toshinden 2	DV	67,90	Dune 2000	EV	81,90	Incoming	DV 85,90
Battlespire [8-98]	DA	73,90	Dungeon Keeper			Incubation - Mission	DV 33,90
Big Air [11-98]	DV	76,90	- Mächte d. Finsternis *	DA	27,90	Indiana Jones 5 [99]	i.V.
Biing 2 [10-98]	DV	67,90	Dungeon Keeper 2 [?]		82,90	Int. Football '98 [9-98]	DV 67,90
Billard Nights [9-98]	DA	67,90	Dynasty General [?]		i.V.	Intervention [11-98]	DV 77,90
Bio Freaks [9-98]	DA	74,90	Earthworm Jim 3D *	DV	74,90	Israel Air Force [10-98]	DV 72,90
Black Dahlia [8-98]	DV	71,90	Eastern Front Mission 1 *	DA	26,90	**Jagged Alliance 2 ***	**DV 72,90**
Buggy [10-98]	DV	74,90	Eliminator [1-99]	DA	72,90	Jazz Jackrabbit 2	DV 58,90
Bundesliga 99 - Fußb.M.	DV	76,90	Emergency (Topware)	DV	59,90	Jedi Alliance	DV 25,90
Bundesliga Manager 98	DV	79,90	Enemy Zero [11-98]	DV	67,90	Jedi Knight	DA 79,90
Byzantine [11-98]	DA	74,90	European Air War *	DV	59,90	- Mysteries o.t. Sith	DA 37,90
C+C 2 - Vergeltungsschl.	DV	27,90	Expert Pool [1-99]	DA	72,90	Jet Fighter Fullburn *	76,90
C+C 3: Tiberian Sun *	**DV**	**92,90**	Extreme G 2 [12-98]	DV	79,90	John Madden NFL '99 *	DA 76,90
C+C 3: Tiberian Sun [?]	EV	i.V.	F-15 (Jane's)	DV	73,90	KKND 2 - Krossfire	DV 59,90
Caesar 3 [10-98]	DV	78,90	F-16 Agressor [9-98]	DV	73,90	**Knights+ Merchants**	**DV 65,90**
Caesar Gold Edition	DV	38,90	F-22 ADF Red Sea Op.	DV	33,90	Lands of Lore 3 [2-99]	DV 79,90
Caesars Fantasy Slots *	DA	5,90	**F1 Racing Sim. 2 ***	**DV**	**79,90**	Larry's Casino [9-98]	DV 48,90
Carmageddon Max Pack			Falcon 4.0 [10-98]	DV	71,90	Liath [10-98]	DA 74,90
-Fahr zur Hölle	DV	49,90	Fallout	DV	72,90	Links Kurs Kollektion 4	DV 57,90
Castrol Honda Superbike	DV	73,90	Fallout 2 [11-98]	DV	79,90	Links LS '98	DA 77,90
Centipede [11-98]		73,90	Fields of Fire	DA	72,90	LMK - Lady, Mage.. *	i.V.

Lösungshefte 9,90

tOp tiTel

NHL 99 *	74,90
Anno neue Inseln...*	33,90
AoE. Expans.Pack*	61,90
Jagged Alliance 2 *	72,90
Shogo *	81,90
Grand Prix Legends*	78,90
SIN *	75,90
Halflife *	78,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Sidewinder Freestyle Pro	125,00
Sidewinder- Force Feedback Wheel	371,00
Thrustmaster FT Sprint Wheel	119,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Monster II 12 MB	429,00
Maxi Gamer Phoenix AGP oder PCI	293,00

LoW BudGet

Battlezone	DV 26,90	Need for Speed 2 Spec	DV 32,90
Bleifuss 2	DV 28,90	North & South	9,90
Bleifuss Fun	DV 25,90	Outlaws	DV 37,90
Carmag. Fahr zur Holle	DV 26,90	Pandemonium 2	DV 33,90
Civilization 2	DV 39,90	Panzer General 3D	DV 39,90
Civilization 2 Multipl.	DV 39,90	Phantasmagoria 1	DV 29,90
Dark Reign	DV 22,90	POD Gold *	DV 24,90
Destruction Derby 2	DV 26,90	Privateer 2: Darkening	DA 29,90
Dunkle Manover	DV 37,90	Pro Pinb.I-Time Shock	DA 35,90
F1 Racing Simulation	DV 39,90	Redline Racer	DA 35,90
Floyd	DV 35,90	Resident Evil 1	DV 27,90
Gabriel Knight 2	DV 33,90	Schleichfahrt	DV 29,90
Gex 3D	DV 34,90	Shadow of the Empire	DA 37,90
Heavy Gear	DV 26,90	Sub Culture	DV 27,90
Hexen 2	DA 29,90	Syndicate Wars	DV 29,90
I-War	DV 34,90	Theme Hospital *	DV 32,90
Incubation	DV 29,90	TOCA Touring Car Ch.	DA 35,90
Kyrandia 3 *	DV 16,90	Tomb Raider Dir. Cut	DV 42,90
Larry 7	DV 38,90	Total Annihilation	DV 47,90
Little Big Adventure 2	DV 32,90	Uprising	DV 27,90
Lost Eden	DV 16,90	Wet - The Sexy Empire	DV 42,90
Master of Orion 2	DV 25,00	Wing Commander 4	DV 37,90
Mechwarrior 2	DV 26,90	Zork: Großinquisitor	DV 26,90

PSX: Konsole 245,- N64: Konsole 249,-

Tekken 3	89,90	F1 World Grand Prix	84,90
Formel 1 '98	92,90	Mission Impossible	96,90
Multinorm Set	29,90	Off Road Challenge	123,90

CD Rom Spiele:

Löwenzahn 2	**DV**	**41,90**	Rayman 2 [1-99]	DV	73,90	**Turok 2 [12-98]**	**DV 79,90**
Lode Runner 2 [9-98]	DA	71,90	Reah [9-98]	DV	76,90	Twisted Metal 2 [?]	i.V.
Lords of Magic	DV	66,90	Rebel Moon Revolution *		69,90	Ultima 9 [12-98]	i.V.
- AddOn [10-98]	DV	27,90	Rebellion	DV	72,90	Ultima Ascension [?]	DV 65,90
Lords Royal Edition	DV	68,90	Red Baron 2	DV	65,90	**Ultima Online**	**52,90**
Lula Inside		29,90	Redline [11-98]	DV	76,90	Unreal	DV 77,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	Rent a Hero [10-98]	DV	75,90	Unreal	EV 79,90
Machines [12-98]		i.V.	Requiem [12-98]	DA	73,90	- Unreality	DA 24,90
Mad Trax [10-98]	DA	74,90	Revenge of Arcade *	DV	61,90	- Developer Levels *	35,90
Malkari [1-99]	DA	73,90	Ring v. Helden+Göttern*	DV	77,90	- Level Editor *	35,90
Mana:Der Weg der sch..*		73,90	Riverworld [10-98]	DV	75,90	Urban Assault	DV 82,90
Manhatten [9-98]	DV	71,90	S.C.A.R.S. [10-98]	DA	61,90	V 2000 [10-98]	DV 72,90
MAX 2	DV	75,90	SAGA - Age o.t. Vikings*	DV	77,90	V-Rally [9-98]	DV 77,90
Mayday	DV	71,90	Scullcaps [10-98]	DV	46,90	Vangers [10-98]	DA 73,90
Mechcommander	**DV**	**67,90**	**Shogo [10-98]**	**DA**	**81,90**	VIVA Football [11-98]	73,90
Mechwarrior 3 [?]	DA	i.V.	Sierra - Pro Pilot	DV	75,90	Wall Street Tycoon *	DA 73,90
Messiah [2-99]		i.V.	Sim City 3000 [11-98]	DV	82,90	War Games [9-98]	DV 74,90
Metro-Police [10-98]	DV	73,90	**Sin [10.98]**	**DV**	**75,90**	War of the Worlds *	DV 81,90
MIA [9-98]	**DA**	**69,90**	**Sin [10-98]**	**EV**	**81,90**	Warlords 3 - Darklords	DV 39,90
Might + Magic 6	DV	71,90	Soldiers at War	DV	69,90	Wartorn [9-98]	i.V.
Monkey Island 3	DV	82,90	Sonic R [9-98]	DA	53,90	**Wet Attack [11-98]**	**DV 85,90**
Moto Racer 2 [11-98]	DV	76,90	Space Circus [11-98]		i.V.	Wild Metal Country *	DV 74,90
Motocross Madness	DV	84,90	Spearhead [10-98]	DV	73,90	Wing Commander 5	DV 72,90
Myst - Jubiläums Edition	DV	39,90	Spec Ops: Ranger Ass.	DV	69,90	- Gold [10-98]	DV 76,90
Mystery Islands [?]	DV	65,90	Spiel des Lebens *	DV	61,90	Wizardry 8 [2-99 *]	i.V.
NAM (3D Shooter)	US	79,90	Sports TV Boxing *	DV	65,90	World Football Man.*	DA 73,90
NBA '98	DV	72,90	StarTrek Klingon Honor*	DV	59,90	World War 2 Fighters *	DV 76,90
NBA Live '99 *	**DV**	**76,90**	- Secret o.Vulcan Fury *		i.V.	Worldmanager '98 *	73,90
Need for Speed 3 *	**DV**	**74,90**	Star Wars: Force Com. *		i.V.	Worms 2	DV 39,90
Newman Haas Racing *	DV	73,90	**Starcraft**	**DV**	**81,90**	X-Com Interceptor	DV 65,90
NFL Blitz [10-98]	DA	75,90	**- Broodwar [10-98]**	**DV**	**36,90**	X-Files: The Game *	DV 76,90
NFL Quarterback '99 *	DA	60,90	- Insurrection	DV	28,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
NHL '98	DV	72,90	- ScumCraft	DV	26,90	Youngblood [8-98]	DA 80,90
NHL '99 [9-98]	DV	74,90	Stratego [10-98]	DV	61,90	Zeus [10-98]	DV 49,90
Nice 2 [10-98]	**DV**	**72,90**	Stratosphere	DV	73,90	ZZAP [10-98]	DV 39,90
Nightlong - Union City *		72,90	Superbike World Ch.*	DA	73,90	**Hardware**	
Nightmare Creatures	EV	59,90	Team Apache	DV	66,90	**Gravis Gamepad xTerminator**	**96,90**
O.D.T. [11-98]	DA	78,90	Tellurian Defence *	DA	73,90	**Sidewinder - Gamepad**	**69,90**
Off Road Challenge *		68,90	Test Drive 4x4 [11-98]	DV	76,90	- Freestyle Pro + MotoCross	125,00
Outcast [11-98]		i.V.	Test Drive 5 [11-98]	DV	76,90	- Force Feedback pro	249,00
Panzer Commander	DV	66,90	Tex Murphy Overseer	DV	46,90	- Force Feedback pro USB	265,00
Pinball Arcade [12-98]	DA	63,90	The House of the Dead	DA	67,90	- Force Feedback Wheel	371,00
Pizza Syndicate [11-98]	DV	68,90	Theatre of Pain [9-98]	DV	71,90	- Precision Pro USB	118,00
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	Tides of War [9-98]	DA	71,90	**Saitek PC-Dash**	**124,00**
Populous-D. Schöpfung*	DV	82,90	Tiger Woods '99 *	DV	76,90	**Soundblaster 16 Value**	**63,00**
Power Chess 2.0 [8-98]	DV	79,90	Tomb Raider 2	DV	78,90	**Soundblaster AWE 64 Val.**	**125,00**
Premier Manager '99*	DV	74,90	Tomb Raider 2 - AddOn	DV	23,90	**Diamond Viper PCI/AGP je**	**159,00**
Pray [10-98]		i.V.	**Tomb Raider 3 [11-98]**	**DV**	**i.V.**	**Creative L. 3D-Bl. 12MB**	**489,00**
Pro 18: World Tour Golf*	DA	77,90	Tonic Trouble [11-98]	DA	73,90	**Maxi Gamer 3D 2 -12MB**	**499,00**
Prof. Sports Car Racing*	DA	73,90	**Total Annihilation**			CD - Rohlinge ab	2,70
Project Airos	DA	73,90	- Battle Tactics [9-98]	DV	33,90	**SAMMLUNGEN**	
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	- Kingdoms [3-99]		81,90	**Best of Sierra ***	**DV 46,90**
Rage of Mages *	DA	85,90	- Core Offensive	DV	37,90	**Gold Games 3 ***	**DV 55,90**
Railroad Tycoon 2 [?]		i.V.	Trespasser [3-99]		i.V.	**Role Play Game Comp.**	**DA 59,90**
Rainbow 6 [9-98]	US	76,90	Tribal Rage	DA	72,90	**Silver Games 1**	**DV 34,90**
Rally Generation *	DV	73,90	Tunguska [12-98]	DA	74,90	**Total Heaven 2**	**DV 69,90**

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

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

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

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

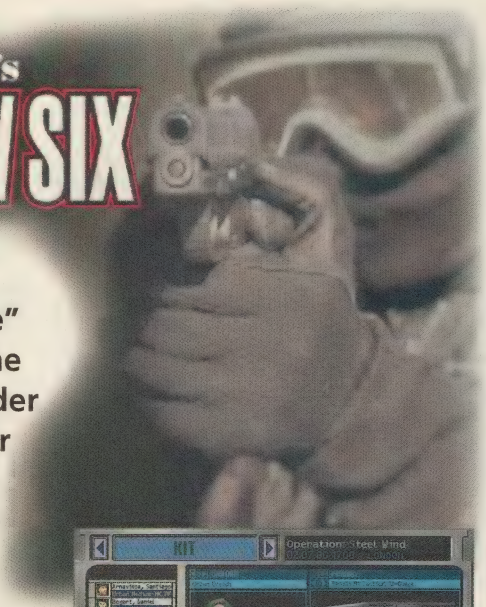
Service seit 1989

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

ADDY Lernsoftware je 67,90

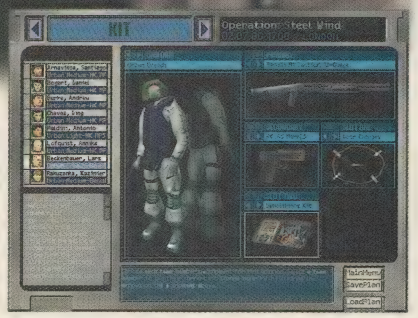
Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

Tom Clancy's RAINBOW SIX



Nachdem sich Bill Clinton jüngst aus dem „Oral Office" zurück auf die weltpolitische Bühne gebombt hat, zeigt der US-Publisher Red Storm hier in einem Mix aus Strategie und 3D-Action quasi Terrorbekämpfung mit dem Skalpell: leise und effektiv.





Für jede der 16 Missionen muß ein Einsatztrupp zusammengestellt und bewaffnet werden



Der Blick zurück zeigt die CPU-gesteuerte Nachhut

Okay, so ganz leise geht es bei der internationalen Eliteeinheit Rainbow Six auch nicht zu. Aber dafür um so effektiver: In 16 Missionen müssen Promis eskortiert, Geiseln befreit und Botschaften aus Terroristenhand zurückerobert werden. Damit dabei zumindest kein übermäßiger Lärm die Aktionen gefährdet, kommen u.a. Schalldämpfer zum Einsatz. Die Auswahl aus einem Dutzend Schießprügeln ist aber bei weitem nicht das einzige Kriterium der Planungsphase…

So wollen jeweils jene Besonderheiten berücksichtigt sein, die in jedem Missionsbriefing per Sprachausgabe erläutert werden. Das könnten etwa heikle Situationen am diplomatischen Parkett sein, weshalb ein Geheimdienstreport noch Hintergrundmaterial liefert, ehe man seine Truppe zusammenstellt und bewaffnet. Dabei sind aus einem Pool von 20 Agenten die bis zu acht besten Männer für die anstehende Aufgabe auszuwählen. Da gibt es nicht bloß die Grundkategorien Kämpfer, Elektronik- bzw. Sprengstoffspezialist und Kundschafter, sondern eben noch ein Fähigkeitsprofil mit zehn Parametern für jeden Regenbogenkrieger. Ist er charakterlich geeignet, wie steht es um seine Sonderfähigkeiten wie Tarnung, wie gut ist er an der Waffe?

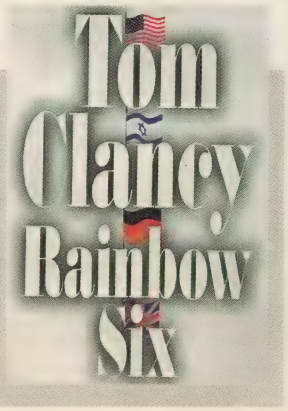
Nachdem sich das Team dann mit Primär- und Sekundärwaffen eingedeckt hat, wird weiteres Equipment in den je zwei Taschen der sechs unterschiedlich stark gepanzerten Kampfanzüge verstaut: Munition natürlich, aber auch Dietriche oder Blendgranaten. Sodann wird die Eingreiftruppe in bis zu vier Gruppen aufgesplittet. Auf einer dreh- und zoombaren Übersichtskarte können jeder davon vorab Waypoints, die Art des Vorgehens (vorsichtig, Standard, blitzschnell) sowie Spezialaufgaben wie das Sichern eines Durchgangs vorgegeben werden.

Akkurate Planung und blitzschnelle Aktionen

Gute Planung ist hier also mal wirklich der halbe Erfolg. Die andere Hälfte muß der Spieler schon höchstpersönlich beisteuern,

Das Buch zum Spiel

…hat **Bestsellerautor Tom Clancy** („Jagd auf Roter Oktober") in Amerika zeitgleich veröffentlicht, eine deutsche Version des 750 Seiten starken Polit-Thrillers soll demnächst im Heyne Verlag erscheinen. Der ebenfalls Rainbow Six betitelte Roman erläutert die durchgehende Handlung des Games im Detail und geht näher auf alle vorkommenden Charaktere ein. Nicht umsonst ist Tom Clancy auch Miteigentümer des Herstellerlabels Red Storm.





Vier von eingangs zwölf möglichen Waffen: die schallgedämpfte H&K MP5SD, M-16A2 mit großer Reichweite, Benelli M1 Schrotflinte und Blendgranaten

indem er einen Charakter „übernimmt", wie man das etwa aus „Spec Ops" kennt. Für die Action aus der Ego-Perspektive kann per Tastaturkürzel jederzeit zwischen den Mitgliedern der einzelnen Teams gewechselt werden, die restlichen Mannen bleiben dann unter der Obhut der CPU. Was sie und die (bereits ausgespähten) Feindeinheiten gerade treiben, zeigen Symbole auf der Übersichtskarte. Sie ist ständig im Interface präsent und kann bei Bedarf bildschirmfüllend vergrößert werden. Auch das Dirigieren der Einheiten direkt auf der Karte ist möglich; so oder so läuft das Geschehen in Echtzeit weiter.

Während der Kämpfe erweist sich die Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung als flexibel und präzise. Blitzschnelle Drehungen sind ebenso möglich wie sich abzuducken; wer zuerst schießt, überlebt – meistens. Wirklichkeitsnähe wird nämlich auch hier groß geschrieben, weshalb stets die Schwere der Verletzungen zählt. Kassiert ein Kollege etwa einen Kopfschuß aus der Kalaschnikow, ist mit ihm während des restlichen Spielverlaufs nicht mehr zu rechnen…

Entsprechend prägt Realismus das optische Bild von Rainbow Six: „Unreal" sieht insgesamt besser aus, aber an Details fehlt es auch hier nicht. Dazu gesellen sich präzise ortbare Umgebungsgeräusche, Funkverkehr in englischer Sprache sowie abschaltbare Musikuntermalung. Wer also Spiele wie „Police Quest: SWAT 2" als zu strategisch und eine Karriere bei der GSG 9 als zu gefährlich empfindet, wird begeistert sein. Allerdings sollte man trotz Trainingsmissionen und variablem Schwierigkeitsgrad einiges an Geduld und Zeit mitbringen. (mt)

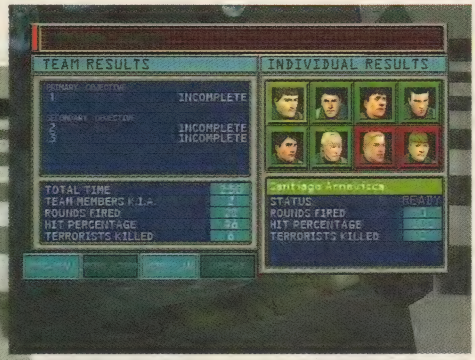


Training am Schießstand: Durch Druck auf die S-Taste („Snipermode") wird das Ziel vergrößert dargestellt



Die Karte unten links kann jederzeit vergrößert werden und dient auch der Direktsteuerung





Auch nach Mißerfolgen gibt es eine ausführliche Kampfstatistik

Ganz persönlich

Noch nie habe ich so sorgfältig planen müssen, um in 3D-Gefechten zu Erfolgen zu gelangen – Hut bzw. Helm ab vor einer derart realistischen Verknüpfung von Vorbereitungsstrategie und Action: In Gärten und Häusern finden sich hier weder Wunderwaffen noch Zaubertränke, das Wissen um die Verwundbarkeit der eigenen Truppe macht dieses Spiel zur Adrenalinraffinerie! Wer nur den schnellen Kill sucht, sollte jedoch die Finger von Rainbow Six lassen. Denn den findet man hier noch nicht einmal bei den ebenfalls möglichen Multiplayergefechten.



Trille

Rainbow Six
(Red Storm/Take 2)

Realistische SWAT-Simulation mit starkem Actionpart

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

83%



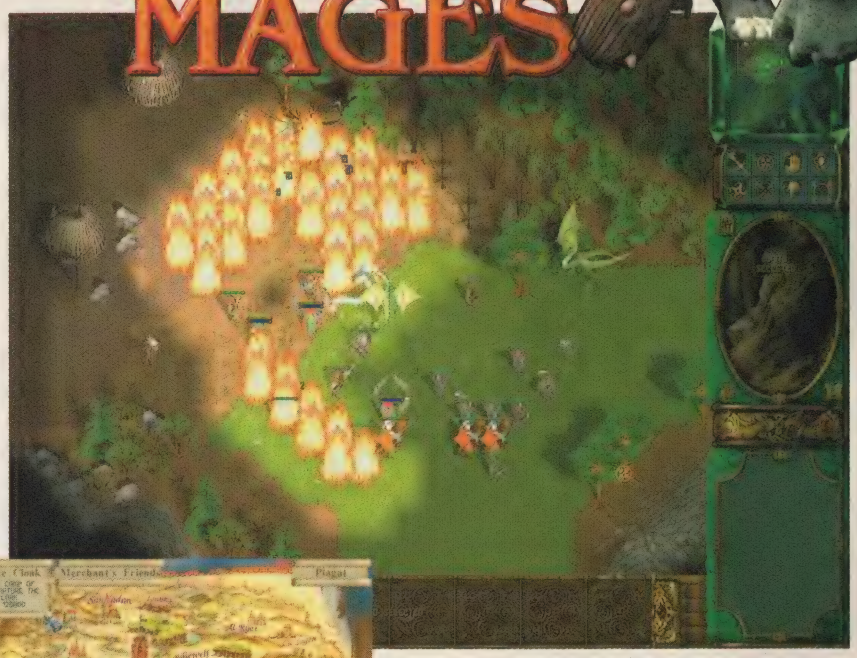
Grafik	79%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, 57 MB bis 329 MB auf der HD
System	P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler über LAN, Internet oder Modem
Online-Info	http://www.redstorm.com

Rage of Mages



In Rußland gibt es mehr als Jelzin, Wodka und Tetris: Nival hat jüngst einen Genre-Mix entwickelt, der Rollenspieler und Echtzeitstrategen gleichermaßen ansprechen soll – Monolith und CDV bringen ihn nach Deutschland.



Die über 30 Missionen geht man wahlweise als Krieger oder Magier an. Beide Fraktionen wählen zunächst Geschlecht plus Name ihres Alter egos und feilen an vier Charakterattributen sowie fünf Waffen- bzw. Zauberskills. Weiters stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl, in denen sich die Gefahren der hiesigen Draufsichtlandschaften bewältigen lassen. Freilich muß man diesen nicht allein begegnen, denn im Spielverlauf stoßen weitere Recken hinzu. Zwischen den Quests gibt es die Möglichkeit, in der Stadt Plagat das Equipment der Party auf den neuesten Stand zu bringen, seine Fähigkeiten zu trainieren und die Truppe mit Söldnern aller Waffengattungen zu verstärken. Die Einsätze selbst spielen sich allerdings alle recht ähnlich: Man bläst durch emsige Märsche den Kriegsnebel beiseite, sucht Gegenstände oder Orte, an denen durch selbstablaufende Gespräche das weitere Vorgehen erläutert wird, und plättet die gut 50 verschiedenen Gegner. In den Echtzeitschlachten lassen sich sowohl einzelne Einheiten auf Mausklick als auch Gruppen bzw. ganze Einheiten durch genretypischen Rahmenzug dirigieren. Verbrauchte Lebensenergie sowie Zauberpunkte regenerieren sich dabei mit der Zeit von selbst. Sicher, die Iso-Optik lockt trotz netter Lichteffekte, schöner Rendersequenzen und hübscher Menüscreens keinen Magier mehr aus der Studierstube. Und die Dramatik der Hintergrundmusik verliert durch die nervigen Befehlsbestätigungen. Halb so wild, hätte das Handling nicht seine Tücken. So bahnt sich z.B. eine in der Formation eingekeilte Zauberin ihren Weg zum Sammelgut nicht selbständig, sondern muß erst mühsam aus dem Pulk freigeklickt werden. Andererseits wissen die optionale Onscreen-Hilfe, der Multiplayermodus für bis zu 16 menschliche Recken und die jederzeit verfügbare Speicherfunktion zu gefallen. Wer „Diablo" und „Warcraft" mochte, sollte Rage of Mages also ruhig mal antesten. (st)

Magier an die Echtzeit-Front!



Auf der Übersichtskarte wählt man aus den verfügbaren Missionen



Drachen können unserem Heer mächtig einheizen

Rage of Mages
(Nival/Monolith/CDV)

Solider Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie

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

70%



Grafik	66%
Sound	60%
Steuerung	66%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 89 oder 184 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit Win 95/98 und 16 MB RAM (32 MB empfohlen)
Grafik	SVGA (640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, komplett deutsche Version ab 15. Oktober erhältlich
Multiplayer	bis zu 16 Spieler per (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.cdv.de oder http://www.lith.com



Inventory und verfügbare Zaubersprüche lassen sich einblenden



Das Equipment-Shopping gestaltet sich etwas umständlich

K(n)öpfchen muß man haben



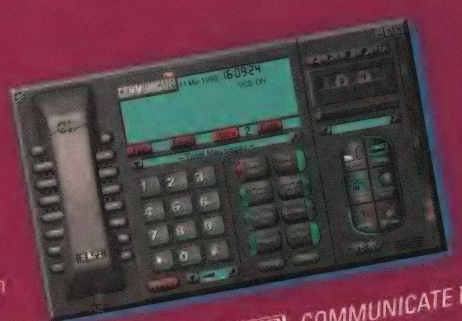
V.90 STANDARD

CONNECT with Rockwell

Products incorporate technology provided by Rockwell Semiconductor Systems, Inc

ELSA MicroLink™ Office:
das Modem mit K(n)öpfchen

4 Geräte in einem: 56k-Modem, Fax, Anrufbeantworter und Freisprechtelefon.
Mit dem integrierten Eingangsspeicher empfangen Sie Fax- und Voice-Nachrichten auch bei ausgeschaltetem PC.



Software-Oberfläche ELSA-COMMUNICATE PRO!

- Anrufe abhören über Tasten ohne PC
- V.90-Modem-Standard
- Downloads bis zu 56.000 bit/s
- Integrierte Echtzeituhr (Zeitangabe für empfangene Anrufe/Faxe)
- Software-Komplettpaket ELSA-*COMMUNICATE PRO!*
- 6 Jahre Garantie
- Preis: 499,– DM

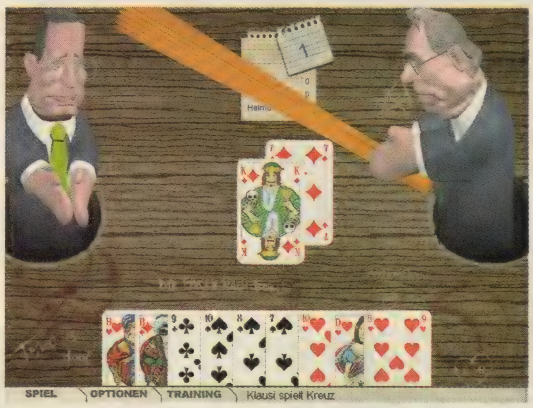
ELSA

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49 (0)241-606-5119 · Service-Faxline +49 (0)241-606-5199 · FaxBox +49 (0)241-606-9830 · www.elsa.de

BONN OUVERT

Wen (nicht nur) Politik reizt, der skatet hier richtig: Die Bonner Runde aus dem Wahlstudio von Ikarion offeriert sieben potentielle Gegenkandidaten wie Helmut Kohl, Gerhard Schröder usw. als animierte Gummipuppen im Stil von „Hurra Deutschland". Genau wie die gesprochenen Kommentare ist die Optik anfangs ganz witzig, doch wie bei jedem digitalen Kartenspiel reduziert sich das Interesse bald auf das Wesentliche.
Wesentlich bei einem Skatspiel ist insbesondere die hier recht solide KI, wobei der Schwierigkeitsgrad eher Anfängern denn geübten Zockern entgegenkommt – Profis können sich im Netzwerk auch echte Gegner vorknöpfen. Die fünf offerierten Kartensets sind ganz nett, doch die Sache krankt am Konzept: Stammtisch- oder Online-Skat macht allemal mehr Spaß, und zum Training genügt auch eine der vielen preisgünstigen Sharewarevarianten ohne Politgags.



Bonn Ouvert
(Ikarion)

Skat mit politischen Gegnern

URTEIL: 44%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 49,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98, direkt von CD spielbar

ROCKY HORROR INTERACTIVE SHOW

Als Film und Musical genießt die abgedrehte Story um Brad, Janet und den Außerirdischen Frank'n'Furter nun wirklich Kultstatus – in München spielt ein Kino seit weit über zehn Jahren nur diesen einen Streifen! Wer nun allerdings das Adventure spielen will, sollte keine Probleme mit dem „Time Warp" haben... Gemeint ist nicht der berühmte Tanz, sondern das altmodische Programmdesign: Als Brad oder seine Verlobte Janet soll man neun Gegenstände in 65 eher öden SVGA-Renderbildern finden. Für Stimmung sorgen Kurzvideos mit Ex-Dracula Christopher Lee und Rocky-Autor Richard O'Brien, während ausgerechnet die Begleitmusik ebenso düdelig ist, wie die Rätsel selten und dröge sind. Weil auch die Steuerung der Spielfigur via Stick, Keyboard oder Maus arg pingelig geriet, hat die digitale Travestie-Show allenfalls Sammlerwert.



Rocky Horror Interactive Show
(On-Line)

Das Kult-Musical als liebloses Renderabenteuer

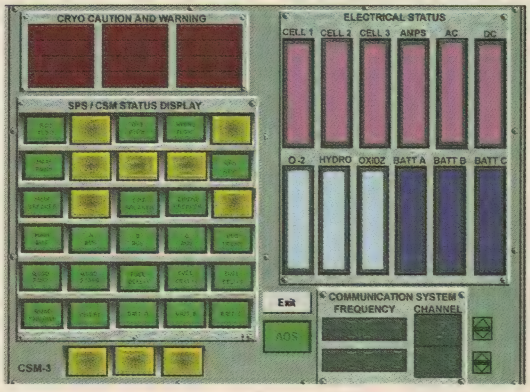
URTEIL: 38%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 200 MB auf der HD

APOLLO 18: THE MOON MISSIONS

Houston, wir haben ein Problem: Wer über zwei CD-ROMs die Mission der Apollo 18 nachvollziehen will, muß sich durch ein höchst trockenes und technisch unausgereiftes Programm quälen. So dient die erste Scheibe nur als Trainingslager und besteht auf 256 Farben – erst der Mondflug auf CD Nr. 2 kann in 64.000 Farben vonstatten gehen. Simulierte Computertechnik am Stand von 1975? Das „Spiel" besteht bloß aus ein paar SVGA-Konsolen, deren Knöpfe gedrückt werden. Animationen gibt es kaum, dafür eine 100 Seiten starke Schritt-für-Schritt-Anleitung. Wozu auch Erläuterungen der Instrumente, wenn man eh mit dem Ausfüllen nerviger Fragebögen vor dem Start beschäftigt wird. Von der Minimalbeschallung wollen wir erst gar nicht reden. Fazit: Für den einen (Entwickler) ist es Realismus, für alle anderen das langweiligste Game der Welt – ein Programm zum Auf-den-Mond-Schießen.



Apollo 18: The Moon Missions
(Project 2)

Spielbares Argument für Raumfahrtgegner

URTEIL: 19%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Astronauten
Preis: ca. 99,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 60 MB auf der HD

SMALL SOLDIERS: GLOBOTECH DESIGN LAB

Die Plastiksoldaten des Films „Small Soldiers" gibt es am PC bereits für Echtzeitstrategen (Ausgabe 9/98, 66%), zeitgleich zum deutschen Kinostart folgt das passende Prügelspiel.
Im titelgebenden Design Lab entwickelt man hier den Verkaufshit des Spielzeugherstellers Globotech, eben die Small Soldiers. Den Minikriegern werden dabei durch verschiedene Chips neue Kampfvarianten beigebracht, auch Körperteile können ausgetauscht werden. Anschließend treten die Eigenkreationen in fünf 3D-Szenarien (Küche, Baumhaus usw.) gegen 25 vorgefertigte Mutanten an – via Exportfunktion optional auch gegen die Schöpfungen befreundeter PC-Kämpen. Das hört sich gut an und sieht wegen der fein animierten 3D-Grafik auch so aus, doch die Steuerung via Pad oder Tastatur läßt zu wünschen übrig. Die ungenaue Kollisionsabfrage ist einfach ein Schlag unter die Gürtellinie!



Small Soldiers: Globotech Design Lab
(Hasbro Interactive)

Baukasten-Klopperei für ein bis zwei Spieler

URTEIL: 64%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 mit Windows 95/98, 16 MB RAM und 100 MB auf der HD

DEER STALKER

Interplay eröffnet die digitale Jagdsaison auf Enten, Truthähne, Wildschweine und Hirsche: Ambitionierte Hobbyförster begeben sich hier auf eine völlig unblutige Pirsch im Stil eines 3D-Shooters.
Der mit Pistole, Gewehr, Schrotflinte oder Armbrust bewehrte Weidmann tapst durch vier Grafikreviere vom sumpfigen Teich bis hin zur verschneiten Winterlandschaft. Trotz Egoperspektive und Waffenhand geht es dabei allerdings nicht eben actionreich zu. Wie im wirklichen Wald verbringt der Spieler nämlich die meiste Zeit mit Warten, bis das Wild durch Lockrufe oder ausgelegte Köder vor die Flinte läuft. Ist der Jäger zu laut, sucht die Beute ihr (Weidmanns-)Heil in der Flucht. Weil das für Otto Normalzocker naturgemäß ebenso langweilig ist, wie die Grafik ohne Unterstützung für 3D-Karten aussieht, sollte man den geforderten Hunni lieber dem World Wide Fund for Nature spenden.



Deer Stalker
(Interplay)

Dröge Jagdsimulation im Look eines 3D-Egoshooters

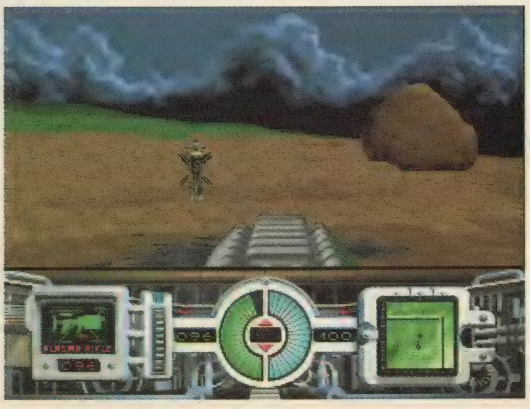
URTEIL: 42%

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

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit DOS oder Win 95/98, 16 MB RAM und 58 MB auf der HD

ASHES TO ASHES

Im 22. Jahrhundert herrscht Krieg – und keiner geht hin. Hoffen wir jedenfalls, denn dieser 3D-Shooter ist so abgrundtief schlecht, daß die finale Schlacht Mensch gegen Maschine wohl nur von Masochisten geschlagen wird!
Die Aufgabe des Spielers besteht hier darin, in insgesamt 50 Arenen (= Levels) sämtliche Cyborg-Gegner zu eliminieren, um in den Besitz ihrer künstlichen Gehirnimplantate zu gelangen. Die Erfinder dieser obskuren Story scheinen da schon mal keinen Erfolg gehabt zu haben, die Grafiker suchen ihr Gehirn vermutlich sogar noch heute: Extrem grobpixelige Gegner, weit entfernte Objekte, die plötzlich in nächster Nähe auftauchen und fehlende Unterstützung für 3D-Turbos machen das Game zur Augenfolter. Die Ohren haben es da besser, denn Musik ist erst gar keine vorhanden. Aber immerhin der Titel macht Sinn: Asche zu Asche, Staub zu Staub…



Ashes to Ashes
(Ari Games)

3D-Shooter auf unterstem Niveau

URTEIL: 14%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 50,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit Windows 95/98, 8 MB RAM und 30 MB auf der HD

Abenteuer Wahlk(r)ampf

CAPTAIN GYSI: GALAXIS FUTURA

Das Raumschiff Bonn auf dem Weg zur Galaxis Futura. Captain Gysi hat das Ruder übernommen, doch seine Regentschaft währt nur kurz: Das Imperium in Gestalt Commander Kohls schlägt zurück!

In der Folge wird der wie die anderen 25 Charaktere dieses Adventures handgezeichnete Captain Gysi auf einem scheinbar leblosen Planeten ausgesetzt. Auf seinem Weg zurück auf die Brücke der „Bonn", entspinnt sich eine skurrile Geschichte, an deren Rätsel insbesondere Kenner der politischen Landschaft ihre Freude haben sollten. Da muß etwa der desertierte Bart von „Zwerg Hierse" wieder rangeschafft werden! In den 80 adrett gerenderten Lokationen warten außerdem relativ logisch aufgebaute Kombinationsknobeleien um Gegenstände aus dem mobilen „Kinkelstein"-Inventar sowie so mancher Gag.

Das Scrolling ist butterweich, alle Dialoge werden auf deutsch geführt, und die Sprachausgabe ist überraschend unpeinlich – obwohl oder vielleicht gerade weil PDS-Chef Gregor Gysi sich hier selbst spricht. Weil der Spaß zum kleinen Preis dennoch abseits jeder Parteipolitik über den Bildschirm geht, darf man getrost zugreifen: Captain Gysi ist solides PC-Abenteuer und witzige Polit-Satire in einem.



Rincewind („Discworld") hat seine Inventar-Truhe, Captain Gysi den Kinkelstein



Schumi als Taxler!

Captain Gysi: Galaxis Futura
(Burns/Prism Leisure)

Polit-Satire in Form eines klassischen Grafikadventures

URTEIL: 64%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Politiker aller Parteien
Preis:	ca.40,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM und 50 MB auf der HD

ANTIGOTCHI – DER KANZLER

Kennen Sie das Satire-Magazin „Titanic"? Falls nicht: Dort hat man dieses Programm verbrochen. Und falls doch, kennen Sie sicher auch dessen Briefe an die Leser...

Liebe Titanic, was auch immer Dich zu diesem multimedialen Schritt bewogen hat (technologische Torschlußpanik?), sei versichert: Es ist ein Schritt zurück. Oder sollte ein laut Packungsaufdruck „Knaller-Baller-Adventure mit den Doofis aus Bonn" in der Tat witzig sein? Gar ebenso brüllend komisch wie Dein Held „Antigotchi", diese spärlich animierte Mischung aus Calimero und einem Schluck Lebertran, die Kanzler werden möchte? Der ganz große Lacher sind dann wohl jene andauernd von der ruckelnden Mißgeburt abgesonderten Sätze wie „Das will ich mir nicht ansehen." oder „Das kann ich nicht öffnen."? Hoho, an Bord Deiner berühmten Namensgeberin muß kurz nach Eisberg etwa ebenso fröhliche Stimmung geherrscht haben.

Dabei wären wir für ein Minimum an Unterhaltungswert durchaus bereit gewesen, über die hakelige Benutzerführung (Inventar nur über zwei Mausklicks zu erreichen) oder das dröge Midi-Gedudel hinwegzusehen. Aber eine Ansammlung altbackener Plattheiten wie Juhnke trinkt, Kohl ist dick und Schäuble rollt? Beim nächsten Anfall humoristischer Impotenz greift besser zu Viagra als zur PC-Tastatur,

rät in aller Freundschaft Dein PC Joker



Ein wahrhaft symbolisches Menü: So lieblos gestaltet und technisch veraltet ist das gesamte Spiel



Claudia Schiffer wird mit dem Boxhandschuh ruhiggestellt

Antigotchi – der Kanzler
(Assistant Publishing/Titanic/NBG)

Polit-Adventure auf Sub-Koschwitz-Niveau

URTEIL: 27%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Lachsäcke
Preis:	ca. 50,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM und 280 MB auf der HD

Für Dein erstes Date willst Du **noch 'nen geilen Klunker**

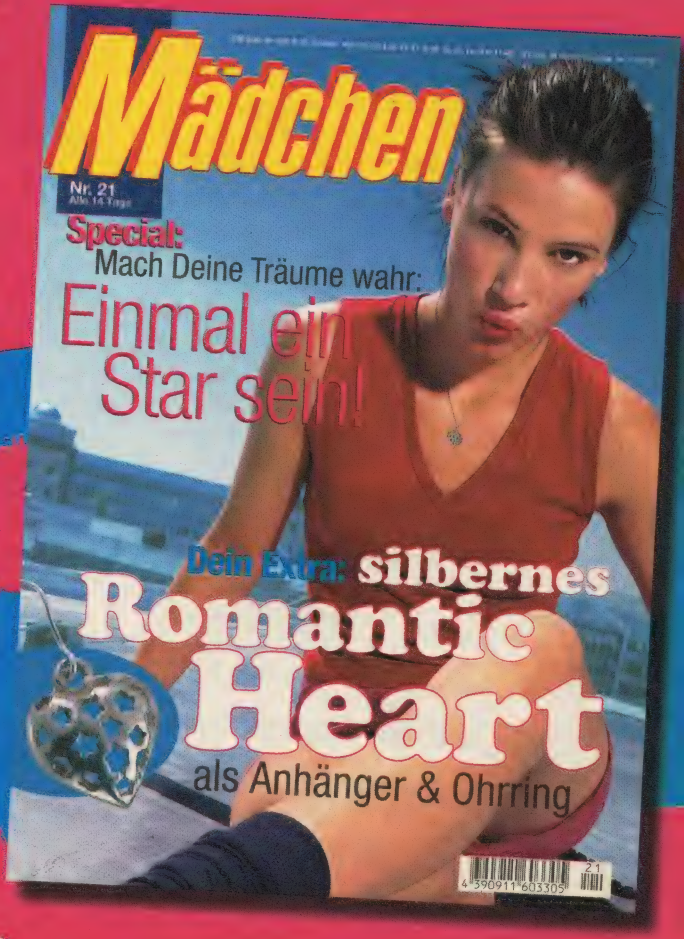
Aber Dein ganzes Taschengeld ist schon für Klamotten draufgegangen.



Keine Panik. Es naht Hilfe.

Mädchen Romantic-Heart als Ohrring oder Kettenanhänger.



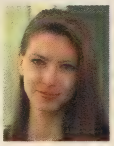


Du willst nicht nur bei ihm der Star sein?
Lies, wie Du Dich für eine Fernseh-Rolle bewerben kannst.

Jetzt in Mädchen.
Jetzt am Kiosk.

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




O.D.T.
Weil's genial aussieht und sich auch fast so spielt

JACK




F 22 TOTAL AIR WAR
Weil's auch auf meinem PC noch flott läuft

MANFRED




WING COMMANDER: SECRET OPS
Weil ich mir dank der Heft-CD den Download gespart habe

MARKUS




DIE SIEDLER 3
Weil mir das Häuslebauen als Exil-Schwaben im Blut steckt

MICHAEL




AIR WARRIOR 2
Weil ich nie wieder so preiswert an so gute Flugtickets komme

RICHY




GRAND PRIX LEGENDS
Weil ich 'nen Siesta fahre – und Ford damals noch ein Sieger war

STEFFEN




DYNASTY GENERAL
Weil ich Kapitän nur in der Badewanne bin

TRILLE

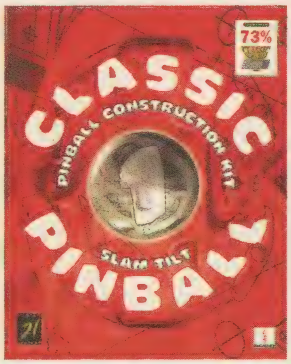


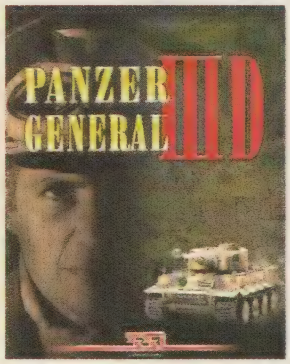

RACING SIMULATION 2
Weil ich so gerne Autos lackiere

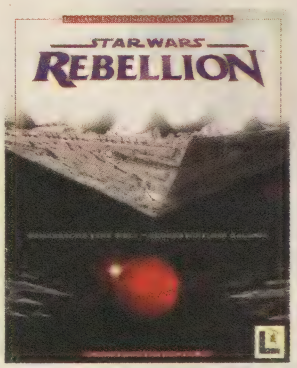
Eine Hand wäscht die andere: Sie helfen uns bei der Erstellung der Lesercharts, wir verlosen unter allen Einsendern drei tolle Spielepacks. Um mitzumachen, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen – aktuelle Games werden bevorzugt, indizierte Titel nicht berücksichtigt. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen in Ihrem eigenen Interesse.

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)**	**ANNO 1602**
2.	(4)	STARCRAFT
3.	(3)	TOMB RAIDER 2
4.	(2)	AGE OF EMPIRES
5.	(8)	GRAND THEFT AUTO
6.	(10)	DIE SIEDLER 2
7.	(14)	COMMANDOS
8.	(18)	FORSAKEN
9.	(9)	ANSTOSS 2
10.	(13)	DIABLO
11.	(17)	INCOMING
12.	(15)	FRANKREICH 98
13.	(6)	FIFA 98
14.	(16)	JEDI KNIGHT
15.	(–)	MIGHT AND MAGIC 6
16.	(–)	DUNGEON KEEPER
17.	(–)	LANDS OF LORE 2
18.	(5)	COMMAND & CONQUER 2
19.	(–)	FINAL FANTASY 7
20.	(–)	AUTOBAHN RASER

VERKAUFSCHARTS



1.	**(1)**	**COMMANDOS**
2.	(3)	FINAL FANTASY 7
3.	(2)	ANNO 1602
4.	(4)	MIGHT AND MAGIC 6
5.	(9)	FRANKREICH 98
6.	(12)	HEART OF DARKNESS
7.	(6)	STARCRAFT
8.	(8)	FORSAKEN
9.	(5)	CONFLICT: FREESPACE
10.	(10)	AUTOBAHN RASER
11.	(11)	DSF FUSSBALL MANAGER 98
12.	(7)	PRO PILOT
13.	(–)	MECH COMMANDER
14.	(14)	TOMB RAIDER 2
15.	(17)	KKND 2
16.	(16)	AGE OF EMPIRES
17.	(19)	M.A.X. 2
18.	(15)	X-COM: INTERCEPTOR
19.	(18)	FALLOUT
20.	(13)	TOTAL ANNIHILATION MISSION

Inserenten-verzeichnis

1&1 Direkt	**14/15**
Produktinfo	005
Ari Data	**101**
Produktinfo	035
Activision	**63**
Produktinfo	033
CDV	**151**
Produktinfo	002
Cendant	**51**
Produktinfo	027
Electronic Arts	**19,49**
Produktinfo	016,018
Elsa	**27,107**
Produktinfo	015,034
Endor	**139**
Produktinfo	021
Game It!	**113**
Produktinfo	039
Gamesmania	**121**
Produktinfo	046
Guillemot	**2**
Produktinfo	001
Infogrames	**9,61,68/69,81**
Produktinfo	028,029,006,023
Interact by Jöllenbeck	**97**
Produktinfo	040
Interactive Magic	**59**
Produktinfo	020
Joker Verlag	**34/37**
Magic Line	**131**
Produktinfo	047
Matrox	**152**
Produktinfo	003
Microprose	**47,93**
Produktinfo	025,024
Microsoft	**76/77**
Produktinfo	004
Multimedia Soft	**125**
MVG	**111**
Produktinfo	014
Novitas	**119**
Produktinfo	041
Okay Soft	**103**
Produktinfo	042
Philip Morris	**23**
Prism Leisure	**87**
Produktinfo	017
Pro Concept	**21**
Produktinfo	045
Psygnosis	**75,95**
Produktinfo	019,031
Saitek	**127**
Produktinfo	043
Softgold	**42/43**
Produktinfo	007
Take 2	**53**
Produktinfo	032
Topware	**99**
Produktinfo	026
Ubi Soft	**57**
Produktinfo	030
VUD	**129**
Produktinfo	044

Einem Teil der Abo-Auflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Produktinfo 039

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
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 13.9.98 *= noch nicht verfügbar am 13.9.
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

Game It!

Titel des Monats Oktober: Die Siedler 3* 74,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	79,99
Caesar 3*	79,99
Combat Flight Sim	89,99
Commandos	79,99
Dune 2000	69,99
Grand Prix Legends*	79,99
H.E.D.Z.*	69,99
Jagged Alliance 2*	69,99
N.I.C.E. 2*	69,99
Sin*	69,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,99
7th Guest	12,99
7th Legion	29,99
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
Aces of the Deep	19,99
Airlines	19,99
Albion Classic	24,99
Ancient Empires	19,99
Asse der Tiefe	39,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	29,99
Beasts & Bumpkins Cl.	29,99
Biing	29,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga Man. Hatt	19,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Carmageddon (USK 12)	29,99
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chewy	24,99
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	12,99
Cyberstorm	19,99
Dark Reign	19,99 P
Dark R.: Dark Rule Level	22,99
Dark Reign Mission .	34,99
Das Amt	19,99
Das schwarze Auge 1-3je	9,99
Der Industriegigant*	24,99 N
Der Reeder	19,99
Descent 2	19,99
Destruction Derby	27,99
Destruction Derby 2	27,99
Diablo	24,99 P
Diablo: Hellfire	34,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Diablo Level Master	34,99
Die Fugger 2	19,99
Die Hanse	27,99
Die Kosmicks*	29,99 N
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rallye	22,99
DSF Baseball	22,99
Dune	12,99
Dungeon Keeper Gold	29,99 P
Dungeon K.: Evil Keeper	22,99
Deeper Dungeons	29,99
Earthworm Jim 1	9,99
Earthworm Jim 2+1	27,99
Ecstatica 2*	27,99 N
Eishockey Manager	19,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
F 16 Fighting Falcon	12,99
Fallen Haven	24,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	12,99
Flying Corps Replay*	29,99
Flottenmanöver*	29,99 N
Floyd	24,99 N
Frogger*	24,99 N
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Gex 3D	29,99 P
Goal	12,99
Heroes of M&M Full Pack	29,99
Herrscher der Meere	24,99 N
Hexen 2	27,99
Hexen 2 Portal Praevus	27,99
Holiday Island	24,99
Imperium Galactica	29,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Interstate 76	29,99
I-War	29,99 N
Jack Orlando	9,99
Jurassic War	29,99
Kanaan*	29,99 N
KKND Classic	29,99
King's Quest 7	19,99
Koala Lumpur	22,99
Korea Classic	29,99
Kyrandia 3*	12,99
Lands of Lore	19,99
Last Express	22,99
Legends of Urak*	29,99 N
Lighthouse	19,99 N
Little Big Adventure 2*	19,99 N
Lost Eden	12,99
Lucky Luke	27,99
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	22,99
Magic Carpet 2	19,99
Man of War*	24,99
Manic Karts	12,99
Master of Orion 2	22,99
MAX	29,99
MDK	19,99 P
Mechwarrior 2	24,99
Monster Trucks*	29,99 N
Monty Pyton: Waste of	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
NHL Hockey 97	29,99
Nihilist	9,99
Pandemonium 2	29,99 P
Phantasmagoria 1	27,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Pack	19,99
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	12,99
POD Gold	22,99 N
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
Pro Pinball: Timeshock	19,99
Project Paradise	17,99
Puzzle Bobble Classic	19,99
Pyst	14,99
Rail Road Tycoon Deluxe	24,99
Rayman's World	29,99 N
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 1	9,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Redline Racer*	29,99 N
Rendezvous im Weltr.	19,99
Resident Evil	24,99
Road Rash Classic	24,99
Sean Dundee	27,99
Sens. World of Soccer	19,99

Preisaktion!

Conquest Earth	**29,99**
Cyberstorm	**9,99**
Mechcommander	**59,99**
Nihilist	**9,99**
Trash It!	**29,99**
War in the Gulf	**9,99**
X-Com Interceptor	**54,99**
TM T2 Lenkrad	**169,99**
Verbal Commander	**159,99**

Seven Years War	24,99 P
Shanghai Great Mom.	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shivers 2	19,99
Sim City Classic	29,99
Stadt der verl.Kinder	29,99
Stars	29,99
Steel Panthers 2	24,99
Stonekeep	24,99
Street Racer	27,99 P
Sub Culture	27,99 P
Subwar 2050	12,99
Super EF 2000	26,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Teamchief	19,99
TFX 3 / F22*	29,99 P
The Dig	29,99
Theme Hospital	29,99 P
Tie Fighter	29,99
Toonstruck	19,99
Top Gun (USK 12)	24,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	19,99 P
UEFA 96/97	12,99
Warsaw Classic*	29,99 N
US Navy Fighters 97 Cl.	29,99
Vermeer	29,99
Voligas	22,99
War in the Gulf	12,99
Warbreeds	22,99
Warcraft 2	29,99
Warwind 2	29,99
Wing Commander 4	29,99
Wipeout 2097	29,99 N
Worms	24,99
X-Com: Terror f.t.Deep	24,99
X-Wing + Mission	22,99
X-Wing + Expansion Set	29,99
Zeppelin	9,99

CD ROM

101st Airborne*	89,99
3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra Deluxe*	49,99 N
Abe's Odysee	74,99
Addiction Pinball	42,99
Adidas Power Soccer 98*	77,99
Adrenix*	64,99
Age of Empire	79,99
Age of Empire Mission je	24,99
Age of E.german. Offen.	24,99 N
Age: Aufstieg Roms	24,99 N
AH 64D_Longbow 2	74,99
Airline Tycoon*	69,99
Aironauts*	69,99
Akte Europa	64,99
Alien Earth*	64,99
Alpha Centauri*	79,99
Anno 1602	79,99
Anno 1602 Pirate Isl.	27,99
Anno 1602: Ultimate Add on	24,99 N
Anno 1602: Neue Inseln	29,99 N
Anstoss 2: Data	24,99
Anstoss Gold*	69,99
Antigotchi*	34,99 N
Apache*	74,99
Apache Havoc*	79,99
Apollo 18: Moon Mission	74,99
Army Men	69,99
Armored Fist 2	69,99
Art of War Vol. 1	79,99
Asterix & Obelix	37,99
Atlantis	74,99
Atomic Bomberman	74,99
Autobahn Raser	49,99
Axis & Allies*	69,99 N
Baldur's Gate*	79,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	34,99
Battle Arena Toshinden 2*	69,99 N
Battle Zone	69,99
Battlespire*	69,99
Beast Wars	69,99
Betrayal in Antara	79,99
Big Air*	79,99
Biing 2*	69,99
Billiard Nights*	64,99
Blade Runner	77,99
Bleifuss 2 Rallye	49,99
Börsenfieber	69,99
Bonn ouvert*	34,99 N
Broadside*	69,99 P
Bundesliga Man. 98*	49,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Caesar-Schlachten d.A.	69,99
Caesar Gold	37,99
Capitalism plus	69,99
Carmag. Max (USK12)	44,99
Cart Precision Racing	84,99
Castrol Honda Superbike	74,99
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2	69,99
Civilisation 2000	34,99
Civ 2: Conflicts	22,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	42,99
Claw	34,99
Colin McRae Rally*	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	79,99 N
Commandos	79,99
C&C 1 + Civ 2	69,99
C & C 1	79,99
C & C 1	29,99
C & C 1 oder 2 Data je	24,99
C & C Trackball	79,99
C & C 3*	89,99 N
Conquest Earth	29,99
Constructor	29,99
Coro Wars	64,99
Creatures	34,99
Creatures 2*	79,99
Crime Killer*	64,99
Croc	79,99
Cromagnon*	69,99
Daikatana*	77,99
Dark Colony	42,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Earth	29,99 P
Dark Hermetic Order*	69,99
Das fünfte Element*	59,99 N
Das schwarze Auge 1-3	34,99
Deathtrap Dungeon	34,99
Demonworld	64,99
Der Fußballmanager*	79,99
Der Industrieg. Sp.Ed	59,99
Der Industrieg.-Exp.Set	59,99
Der Patrizier Gold	34,99
Descent 1+2	42,99
Descent Freespace	79,99
Data hierzu: Silent Threat	22,99 N
Die by the Sword	64,99
Die by the Sword Mission	29,99 N
Die gr. Schlacht:	
+ Napoleon in Rußland	32,99
+ Prelude to Waterloo	32,99
Die Siedler 2 Gold	29,99
Die Siedler 2 Mission	26,99
Siedler 2: ~extrem	19,99
Siedl 2: Die Besiedlung	24,99
Die Siedler 3*	74,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker*	69,99
Discworld 2	37,99
Dodgem Arena*	69,99
Dominion dt.	74,99
Dragon Lore 2	82,99 N
Drakan*	82,99 N
Duckman*	54,99
Dune 2000	69,99
Dungeon Keeper 2*	84,99
DSF Football	37,99
DSF Fußballmanager	37,99
Dynasty General* a.A.	
Earth 2140	34,99
Earth 2140 Mission je	19,99
Earth 2140 Gold Pack	34,99
Eastern Front	74,99
Eastern Front Mission 1	24,99
Eliminator*	69,99 N
Emergency	49,99
Enemy zero*	59,99
Esoteria*	74,99
European Air War* a.A.	
Evolution*	77,99 N
Expert Pool*	69,99 N
Extreme Assault	34,99
Extreme G 2*	77,99 N
F1 Racing	79,99 N
F1 Racing Sim. 2*	79,99 N
F 15 (Jane's)	79,99
F 16 Aggressor*	69,99
F 22 Raptor	39,99 P
F 22 Red Sea Ops	29,99
F 22 Total Air War*	44,99
Falcon 4.0*	69,99
Fallout	69,99
Fallout 2*	77,99 N
Fields of Fire*	79,99
FIFA Soccer 98	74,99
Fighter's Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7	77,99
Lisa „Flugsims" anfordern!	
Flight unlimited 2	79,99
Pro Pilot	79,99
FS 98	99,99
Flying Corps Gold	34,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Formel 1 97	79,99
Forsaken	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM + Alfa Dread Joypad	44,99 84,99 N
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Galaxis Futura*	34,99
Game, Net & Match	49,99
Gangsters*	69,99 N
G-Police	84,99 N
Global Domination*	69,99 N
Golf 4 (Microsoft)	69,99
Grand Prix 500 CC*	69,99
Grand Prix Legends*	79,99 N
Grand Theft Auto	59,99
Gut gemischt*	27,99 N
H.E.D.Z. Win95*	69,99
Half Life US Version*	89,99
Half Life*	79,99 N
Hardball 6	74,99
Heart of Darkness	79,99
Heavy Gear	44,99
Heavy Gear 2* a.A.	
Herculles Limited Ed.*	54,99
Heretic 2*	
Heroes of M&M 2	37,99
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	27,99
Hesperian Wars*	69,99 N
Hexplore	79,99
Hugo 4	37,99
Hugo 5	29,99
Hugo 6	29,99
I F A-18E Carrier Strike*	74,99
Incoming	84,99
Incubation	39,99

Das Game It! Mega Bundle:
Best of Games Vol. 1 & Gold Games 3 109,99

Incubation Mission	29,99
Internat. Football 98*	64,99
Interstate 76 Nitro	42,99
iPanzer 44	69,99
Israeli Air Force*	74,95
Jagged Alliance 2*	69,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,99
Jedi Knights	74,99
Jedi K.Mysteries of t. S.	74,99
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden NFL 99*	79,99
John Sinclair	69,99
Judge Dredd Pinball	69,99
Judgement Force*	79,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
Knights and Merchants	69,99
Lands of Lore 2	69,99
Leisure S. Larry 1-6 CL	74,99
Leisure S. Larry 7	34,99
Leisure S. Larry 8	47,99

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

Liberation Day	69,99
Links '98	74,99
Links Sea Island	39,99
Links LS	64,99
Links LS Kurs Coll. 4	59,99
LMK* a.A.	
Lode Runner 2*	69,99
Lords of t. Realm Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	69,99
Lost Vikings 2	29,99
M1 Tank Platoon 2	69,99
Magic - die Zusammenkunft	57,99
Hierzu: Spells of	29,99
Magic - Duel of Planes	29,99
Man of War	29,99
Mayday	69,99
Maximum Force*	69,99
MAX 2	79,99
Mechcommander	64,99
Metro Police*	72,99 N
MiA Win95*	69,99
Micro Machines 3	64,99
Might & Magic 6	79,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	79,99
Monopoly	59,99
Monopoly Star Wars	59,99
Monopoly WM Edition	64,99
Monster Truck M.2	84,99
Moto Racer	69,99
Moto Racer 2*	74,99
Motorhead	74,99
Motor Mash*	49,99
Moving Puzzles je	19,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	69,99
Mystery Island*	64,99
Myth-The Fallen Lords	79,99
Nascar Racing 2	34,99
NBA Live 97	59,99
NBA Live 98	74,99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad	84,99
NBA Live 99*	79,99
NBA 99+ Alfa Dread Joypad	84,99 N
Need 4 Speed 3*	79,99
Newman Haas Racing*	69,99 N
NFL Blitz*	79,99
NFL Quaterback 99	54,99
NHL 97 Classic	29,99
NHL 98	74,99
NHL 99*	79,99
Nightlong*	74,99 N
Nuclear Strike	64,99
O.D.T.*	79,99 N
One*	84,99
Outcast*	69,99 N
Outlaws	34,99
Outwars	79,99
Panzer Commander	74,99
Panzer General 3D	34,99
Pax Imperia	69,99
PC Games Cheats 2	24,99
Peron*	64,99
Perry Rhodan	69,99
dazu-Brücke j.d.Unendl.	49,99
PFA Soccer Manager	64,99
Pharao	64,99
Pizza Syndicate*	69,99
Police Quest Swat 2*	69,99
Populus - The 3rd*	79,99
Pool 3D	57,99
Powerboat Racing	57,99
Prost Grand Prix 98	77,99
Pro 18 Golf*	79,99 N
Rail Road Tycoon 2* a.A.	
Rayman	34,99
Rayman's World	34,99
Reah*	74,99
Rebel Moon Revolution*	69,99
Rebellion	69,99
Recoil*	69,99
Red Baron 2	62,99
Redline*	79,99
Red Line Racer	69,99
Revenge of Arcade*	64,99 N
Revenge of the Toys	37,99
Ring der Nibelungen*	74,99
Risiko Win95	54,99
Robo Rumble	49,99
Rückkehr nach Krondor*	54,99
S.C.A.R.S.*	59,99 N
SAGA – Age of Vikings*	74,99
Schleichfahrt	39,99
Sega Family Pack*	49,99 N
Sega 3D Power Pack*	49,99 N
Sentinel Returns	79,99 N
Shadow of the Empire	34,99
Shanghai Dynasty	39,99
Silent Hunter Comm. Ed.	34,99 P
Sim City 3000*	89,99
Simon the Sorcerer Pack	44,99
Sin*	69,99
Skullcaps*	44,99
Solar*	27,99 N
Soldiers at War	74,99
Sonic 3D	49,99
Star Craft	89,99
Star Craft Insurrection	24,99
Star Trek	
Birth of Federation* a.A.	
Captain's Chair	79,99
Enzyklopädie englisch	79,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Generations	24,99
Klingonor Guard*	69,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Fleet Academy	29,99 P
Mission hierzu	34,90
Star Trek Pinball	34,99
Star Wars: Yoda Stories	29,99
Starshot*	74,99 N
Steel Panther 3	69,99
Stratosphere*	74,99
Streetfighter Alpha	54,99
Streetfighter-The Movie*	69,99
Streets of Sim City	79,99
Swing	34,99
Syndactor*	37,99
Tellurian Defence*	69,99 N
Tenth Planet*	69,99
Test Drive 5*	79,99
Tex Murphy: Overseer	39,99
The House o. t. Dead	79,99
Theatre of Pain*	79,99
Tides of War*	69,99
Tiger Woods 99*	79,99
Zusätze hierzu je	39,99 N
Time Trails	39,99
Titanic	32,99
TOCA Touring Car	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	64,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tonca Notruf*	42,99
Total Annihiliation	74,99
Total Annih. Add-On	29,99
Tribal Rage*	69,99
Triple Conflict*	39,99 N
Turok	69,99 P
Turok 2 dt.*	77,99 N
Turok engl. Original	89,99 N
Ultima Ascension*	79,99
Ultimate Race Pro	57,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99
Ultimate Strategy Archives	74,99
Unreal dt. Version	74,99
Urban Assault	69,99
Villa Miramar*	34,99 N
Viper*	57,99
Virtua Fighter 2	39,99
Virtual Pool 2	69,99
VR 3000*	69,99
VR Baseball All Stars*	74,99
Wall Street Tycoon*	72,99 N
War Box*	74,99
Warbirds*	72,99 N
Wargames*	79,99
Warhammer 2	79,99
Warlords 3	69,99
Werx*	34,99
WC Prophecy Gold	79,99
Wizardry Compilation*	37,99 N
World Football Manager	74,99 N
World War 2 Fighters*	79,99
Worms 2	69,99
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Com - Interceptor	62,99
X-Files: Unrest. Access	79,99
X-Fire Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
You don't know Jack	59,99
Zork-Grand Inquisitor	42,99

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,99
Aber Hallo 2	34,99
Best of Games Vol. 1	64,99 N
Big 10 Simulation	39,99
Big 10 Strategie/Sport	39,99
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
Gold Games 3	59,99 N
Lucas Arts 10 Advent.	49,99
Lucas Arts Air Combat	29,99
Lucas Arts Comic Adv.	22,99
Megagames Science F.	64,99
Megablock 8	74,99
Role Play Game Comp.	59,99
Sim Box 2	19,99
Spielelösung. Cheats	24,99
Total Heaven	69,99
Total Heaven 2	69,99
The Forgotten Realms	54,99
Westwood Compilation	34,99

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport	**109,99**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
C & C. Trackball	79,99
Dashboard	119,99
Dashb. + Constructor	134,99
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,99
Alfa Bat programmierbar	**29,99**
Alfa Dread Joypad	**19,99**
Alfa Twin Box	24,99
Alfa Twin Box pro	34,99
Alfa Quad Box	39,99
Alfa Quad Box pro	49,99
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Flight Stick	74,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	229,99
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
Analog Pro	39,99
Blackhawk	54,99
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
Freestyle Pro	129,99 N
Precision Pro 2.0	119,99 N
Force Feedback 2	269,99
Force Feedback Wheel	379,99 N
Thrustmaster	
Formel 1 Sprint Wheel	149,99 N
TM Formula T2 Lenkr.	169,99
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,99
Premier Pad	29,99 N
Top Gun Joystick	119,99 N

Soundkarten

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

Speicher

PS 2 60 ns 16 MB EDO	a.A.
PS 2 60 ns 32 MB EDO	a.A.
Dimm 10 ns 32 MB	a.A.
Dimm 10 ns 64 MB	a.A.
Dimm 100MHz 32 MB	a.A.
Dimm 100MHz 64 MB	a.A.

3D Grafikkarten

Diamond Viper V330	159,99
Guillemot Maxi Gamer	189,99

Voodoo 2 Karten

Guillemot mit Spiel	**349,99**
dto. 12 MB	419,99
Guillemot ohne Spiel	**329,99**
dto. 12 MB	389,99
Phoenix 16 MB PCI/AGP	319,99 N
Creative Labs 8 MB	a.A.
Creative Labs 12 MB	a.A.
Miro Highscore 12 MB	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627

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

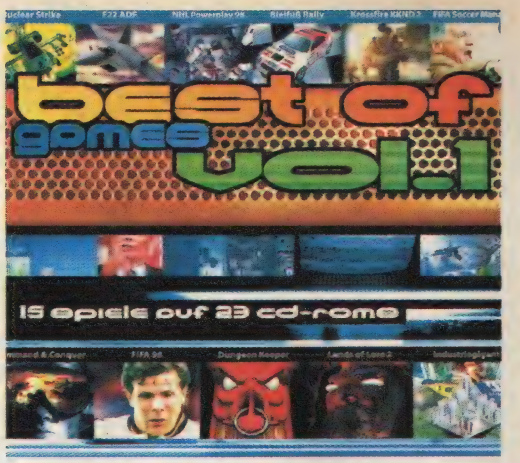
95028 Hof
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

UPDATE SERVICE TOP TIP



Was kommt dabei heraus, wenn sich mit Electronic Arts, Infogrames und Virgin drei der größten Spielepublisher weltweit entschließen, in Deutschland gemeinsam eine Compilation zu veröffentlichen? Na, was wohl: Ein Paket mit 15 Spitzentiteln zum Spitzenpreis.



Highlights

Dungeon Keeper



Bullfrogs genialer Cocktail aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation wurde von unseren Lesern anläßlich der Wahl zum Spiel des Jahres 1997 nicht ohne Grund mit dem Gold-Joker in der Rubrik Genre-Mix gekürt. Schließlich finden sich hier originelle Ideen zuhauf: Der Spieler bastelt sich einen Privat-Dungeon, bepflastert ihn mit Schätzen sowie liebevoll hochgepäppelten Monstern und verteidigt sein Reich alsdann gegen eindringende Abenteurer oder konkurrierende Kerkermeister.

Floyd



Rätselhaftes der abgedrehten Art serviert hier Simon „The Sorcerer" Woodroffe von Adventuresoft. Die Odyssee des knuffigen Aliens Floyd durch galaktische Bürokratie und Revolution besticht durch hübsche Cartoon-Grafik, über 100 grandios animierte Charaktere, eine intuitiv beherrschbare Steuerung sowie 15 Stunden an Sprachausgabe mit den deutschen Synchronstimmen von Brad Pitt und Whoopie Goldberg. Wenn in diesem Grafikabenteuer das gesamte SF-Genre durch den Kakao gezogen wird, bleibt kein Auge trocken!

Command & Conquer

Kein Spiel zuvor (nicht einmal seinerzeit „Tetris") hat einen derartigen Boom ausgelöst wie Westwoods Echtzeitstrategical anno 1995: Seither strömt unaufhörlich Genre-Nachschub an die Digi-Front. Im Original sendet man Tiberiumsammler zwecks Rohstoffgewinnung aus, stampft Gebäude aus dem Boden, läßt aufrüstbare Einheiten vom Band rollen und schickt diese mittels revolutionär-innovativem



Zugrahmen bequem per Maus gen Feind. Nicht zuletzt dank der Multiplayerschlachten ein echtes Kult-Game.

Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Originalwertung
Bleifuß Fun	Rennspiel	o. Altersbeschr.	78%
Bleifuß Rally	Rennspiel	o. Altersbeschr.	83%
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	ab 16 Jahren	88%, Hit
Der Industriegigant	Wirtschaftssimulation	o. Altersbeschr.	82%
Dungeon Keeper	Genre-Mix	ab 12 Jahren	91%, Hit
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	ab 12 Jahren	83%
FIFA '98 – Der Weg zur WM	Fußballsimulation	o. Altersbeschr.	85%, Hit
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	o. Altersbeschr.	65%
Floyd	Adventure	ab 16 Jahren	88%, Hit
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	78%
Lands of Lore 2	Rollenspiel	ab 6 Jahren	87%, Hit
Need for Speed 2 – Special Edition	Rennspiel	o. Altersbeschr.	keine Wertung
NHL Powerplay Hockey	Eishockeysimulation	o. Altersbeschr.	73%
Nuclear Strike	Heli-Ballerei	ab 16 Jahren	78%
Seven Kingdoms	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	85%, Hit

Fazit

23 Silberlinge mit 15 tollen Spielen für jeden Geschmack, dazu ein rund 200 Seiten starkes Handbuch, und das alles für gerade mal knapp 70 Märker – was will man mehr? Diese hochkarätige Sammlung ist ein echtes Schnäppchen, das man sich nicht entgehen lassen sollte! (st)

Best of Games Vol.1
(Infogrames)



Viele feine Spiele für wenig Geld

Preis: ca. 70,– DM

88%



Topwares Goldstücke wurden vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland mit einem Sonderpreis ausgezeichnet; die neueste Spielesammlung der Reihe zeigt, warum: Auf 24 Scheiben finden Fans aller Genres 23 Toptitel – das macht gerade mal drei Märker pro Game!



Highlights

Tomb Raider



Das erste Abenteuer der Digital-Archäologin setzte anno 1997 in punkto 3D-Optik neue Maßstäbe. Die ebenso anspruchsvolle wie schön präsentierte Schatzsuche durch 15 Abschnitte von teils gigantischen Ausmaßen verschaffte Lara Croft Kultstatus. Ein (Schmuck-)Stück Computerspielgeschichte, das in keiner Sammlung fehlen darf!

Sub Culture

Der spektakuläre 3D-Ökotrip im Mini-U-Boot kann sich nicht nur sehen, sondern auch prima spielen lassen. Im Stil von David Brabens Klassiker „Elite" treibt man Handel, verscherbelt aufgesammeltes Treibgut, erledigt Aufträge, rüstet vom Gewinn sein Gefährt auf oder gleitet einfach nur „just for fun" durch die wunderschönen Unterwasserwelten.



Panzer General 3D

Seit 1995 kämpfen nahezu alle Rundenstrategicals aus der „Five Star"-Reihe jenseits der 80 Prozent-Front. Da macht der Ur-General in neuer 3D-Uniform keine Ausnahme. Auf Seiten der Achsenmächte bzw. Alliierten warten fünf Kampagnen oder 48 Solomissionen – Rollenspielelemente und komplexe taktische Möglichkeiten inklusive.



Inhalt

Titel	Genre	USK-Freigabe	Originalwertung
Biing!	Wirtschaftssimulation	ab 16 Jahren	79%
Bundesliga Manager '97 Gold Edition	Fußballmanager	o. Altersbeschr.	keine Wertung
Demonworld	Rundenstrategie	ab 12 Jahren	75%
Earth 2140	Echtzeitstrategie	ab 16 Jahren	57%
Flying Corps	Flugsimulation	ab 12 Jahren	74%
G-Nome	Mech-Simulation	ab 16 Jahren	81%
Have a N.I.C.E. Day	Rennspiel	ab 12 Jahren	75%
Imperialismus	Wirtschaftssimulation	ab 12 Jahren	85%, Hit
Jack Orlando	Adventure	ab 12 Jahren	78%
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	ab 12 Jahren	83%
Links LS '98	Golfsimulation	o. Altersbeschr.	85%, Hit
Panzer General 3D	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	87%, Hit
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	80%
P.O.D.	Rennspiel	o. Altersbeschr.	85%, Hit
Pro Pinball: Timeshock!	Flippersimulation	o. Altersbeschr.	78%
Sean Dundee World Club Football	Fußballsimulation	o. Altersbeschr.	65%
Soldiers at War	Rundenstrategie	ab 16 Jahren	64%
Street Racer	Rennspiel	ab 6 Jahren	74%
Sub Culture	U-Boot-Simulation	ab 12 Jahren	86%, Hit
Tomb Raider featuring Lara Croft	Action-Adventure	ab 16 Jahren	88%, Hit
Virtua Fighter 2	Beat'em-up	ab 12 Jahren	85%, Hit
Warbirds	Online-Flugsimulation	nicht geprüft	keine Wertung
Warwind 2	Echtzeitstrategie	ab 12 Jahren	74%

Fazit

Vom wohl unschlagbaren Preis/Leistungsverhältnis einmal abgesehen, gefällt auch die ausgewogene Mischung des hochprozentigen Spiele-Cocktails. Hier kommen wirklich alle Gamer voll auf ihre Kosten – unabhängig von Alter, Vorlieben oder Fähigkeiten. (st)

Gold Games 3
(Topware)



Wirklich goldige Spielesammlung

Preis: ca. 69 ,– DM

91%

Die Highlights des Monats haben wir auf den beiden vorangegangenen Seiten abgefeiert, doch noch ist die Party nicht vorbei. Wie wäre es als Nachschlag mit prima Add-ons, preiswerten Schnäppchen, deutsch Lokalisiertem und einer superben Spezialversion?

ADD-ONS



Handelskrieg

Während das offizielle Add-on zu Sunflowers' Aufbaustrategical noch ein paar Wochen auf sich warten läßt, steht diese **Zusatz-CD für Anno 1602** von Data Becker bereits zum Preis von **29,95 DM** im Laden. Hier spielt man in **vier Kapiteln zu je fünf Missionen mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad** die Entwicklung eines Handelshauses nach – und das auf mehr als 150 brandneu gestalteten Inseln. Im Handbuch finden sich zudem jede Menge Tips und Strategien. Da Sunflowers allerdings gegen alle nicht autorisierten Erweiterungen juristisch vorgehen will, könnte der Silberling bald dem realen Handelskrieg zum Opfer fallen...



Europäische Flughäfen

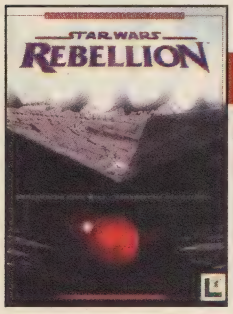
...hat Ari Data hier für Hobby-Piloten zusammengestellt. Gegen **19,95 DM** erhält man Start- und Landeerlaubnis auf **13 Euro-Airports für den MS Flight Simulator 95/98** – von Göteborg im hohen Norden bis hinunter ins sonnige Thessaloniki. Dazu gibt es diverse Tools und Patches. Die **14 zusätzlichen Flugzeuge** bleiben allerdings den Besitzern von FS '98 vorbehalten.

BUDGET



Replay

GT Interactive hat drei neue Titel in die preisgünstige Replay-Reihe aufgenommen: Nur noch jeweils **30,– DM** kosten ab sofort die Flipper-Sim **Pro Pinball: Timeshock! (78%)**, das hochkomplexe SF-Strategical **Stars! (68%)** und der WW1-Flugi **Flying Corps (74%)**.



LOKALISIERTES

Star Wars: Rebellion

Lucas Arts' strategische Variante vom Krieg der Sterne (75%) ist bei Funsoft nun auch **komplett deutsch** erhältlich. Neue Rekruten müssen dafür **89,95 DM** von ihrem Sold abzwacken, während das **Upgrade für die englische Version 30,– DM** und die Original-CD (muß eingeschickt werden) kostet. Dafür gibt's dann aber auch die vollständige Box inklusive des übersetzten Handbuchs.

SPECIAL EDITIONS



Anstoß 2 Gold

Ascaron offeriert für **69,95 DM** eine wahrhaft goldige Version der aktuellen Referenz im Fußballmanagement: Zum Lieferumfang zählen **Anstoß 2**, das Add-on **Verlängerung!**, ein **auf mehr als 60 Seiten erweitertes Manual** sowie ein **100 Seiten starkes Buch mit Tips, Tricks und kompletter Entwicklungsgeschichte** der Anstoß-Serie.
Darüber hinaus wurde eine ganze Reihe neuer Features untergebracht. So gibt es nun z.B. Rollenspielelemente: Pro Levelaufstieg erhält man sechs Punkte, die auf sechs Manager- bzw. Trainerfähigkeiten verteilt werden können. Ausstrahlung beeinflußt etwa den Ruf bei der Presse, Verhandlungsgeschick spart u.a. Geld bei Spielerkäufen. In der Mannschaftssitzung macht man seine Jungs abhängig von der Motivationsfähigkeit noch einmal richtig heiß. Außerdem im Aufgebot sind Fanartikelhandel, neue Regeln für Champions League und UIC ab der Saison 1999/2000, jede Menge Statistiken sowie einiges mehr.
Da sich bei uns die Anfragen häufen, an dieser Stelle noch eine kleine Auswahl an Webseiten, von denen man sich stets die aktuellsten Datensätze mit originalen Spielernamen, Wappen etc. saugen kann.

* http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2
* http://www.privat.wmo.de/~bm/anstoss.html
* http://www.members.aol.com/flysteven/ans2halo.html
* http://www.come.to/anstoss2

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Megapak 9 gewinnt
Claudia Ehrentraut, Bad Lausick
Might and Magic 6 geht an
Timo Hackenberg, Kassel
Silver Games bekommt
André Paulus, Kitzingen

DSA-Competition

Das DSA-Zinnfiguren-Set gewinnt
Jürgen Gand, Nidda
Das DSA-Spielset schicken wir an
M. Keßler, Regensburg
Je einen DSA-Roman bekommen
Helena Ribhegge, Kalletal
Marco Stelmaszyk, Darlingerode

Lost in Space

Je ein Moviepaket, bestehend aus Soundtrack, Buch und Armbanduhr, erhalten
Andreas Rimke, Rinzenberg
Lars Zeschke, Hamburg
Karin Giesen, Dortmund
Ronny Pudmensky, Berlin
Alexandra Völkel, Schwarzenbach am Wald

Motocross Madness

Die Moto-Cross-Maschine Yamaha DT 125 R im Wert von 6.000,– Mark gewinnt
Elfriede Schelter, Eckental

Johnny Herbert Competition

Den Großen Preis von Belgien hat Damon Hill davongetragen. Damit hat wohl offensichtlich keiner gerechnet, denn auf rund 1.000 Teilnahmekärtchen haben wir nur zweimal die richtige Antwort gefunden. Was nun? Wir haben kurzerhand aus allen Einsendungen gezogen…
Je ein signiertes Exemplar von Johnny Herbert's Grand Prix Championship erhalten
Jörg Findeisen, Olbernhau
Tobias Fries, Coburg
Alexander Grohmann, Stadtallendorf
Werner Gehl, Norderstedt
Dieter Löwenstein, Hattingen
Simon Beau, München
Doris Biegl, Strasshof, Österreich
Christian Bendt, Norderstedt
Anton Brausemann, Lahr
Jens Bohn, Mannheim
Tobias Maurer, Bad Windsheim
Klaus Martins, Rodenbach
Elisabeth Ungerer, Offenbach
Marc Egger, Lienz, Österreich
Uwe Sandmeier, Saarbrücken
Liane Scazzari, Dietzenbach
R. Schmitz, Flensburg
Denis Philip Schinko, Dreieich
Andreas Laudenbach, Rottenburg
Bernd Lonau, Maulburg
Rouven Leicht, Westerheim
Daniel Rudolph, Mitwitz
Tobias Oemcke, Wünnenberg
Andreas Pfanner, Dornbirn, Österreich
Thomas Pohner, Jena
Gabriele Plondzew, Grünenplan
Alexander Pavlis, Heusenstamm
Jens Plagemann, Hamburg
Marco Hagemeier, Löhne
Bastian Hammann, Neustadt
Franz Haselier, Alsdorf
Monika Häfner, Buchen
Karl-Michael Heimers, Offstein
Karl-Franz Hofer, Stuttgart
Martin Jakobus, Denzlingen
Tobias Thieme, Esslingen
Daniel Raith, Graz, Österreich
Alexander Rosch, Emden
Uwe Rohrberg, Nieste
Andreas Kirsch, Bollendorf
Daniel Krieger, Petersberg
Marcus Kufner, Bad Rappenau
Sebastian Lehmeier, Pöcking
Birgitt Wagner, Mannheim
Andreas Weise, Altenbach
F. Witt, Greifswald
Florian Feßl, Gilching
Dieter Fenchel, Dietzenbach
Bernd Götz, Gernsbach-Obertsrot
Matthias Virgin, Charlottenthal



Starten Sie durch oder tauchen Sie ab!

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®



NEU

Silent Service II
Unterseeboot-Simulation mit Kultstatus.
Digitalisierte Abbildungen der gegnerischen Schiffe garantieren große Wirklichkeitsnähe.
Die Campaign-Option ermöglicht eine komplette Karriere mit Beförderungen. Ausgefeilte Replay-Funktion: Lernen Sie aus Fehlern und führen Sie sich Ihre Erfolge erneut vor Augen.
EVP 9,95 DM

NEU



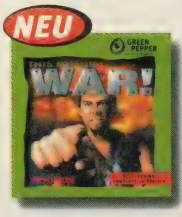
1942 – The Pacific Air War
Haarsträubende Luftkämpfe über dem Pazifik, todesmutige Bombenangriffe und riskante Torpedomissionen. Wählen Sie Ihren Einsatz und steuern Sie Ihr Flugzeug im authentischen Cockpit.
EVP 19,95 DM

NEU



Gene Machine
Maschinen, Mutationen und Fünf-Uhr-Tee. Grauenhafte Schreie hallen durch das Erdinnere, in dem ein fehlgeleiteter Wissenschaftler mit seiner abscheulichen Erfindung experimentiert: der Gene Machine.
EVP 9,95 DM

NEU



This Means War!
Sie haben die Katastrophe überlebt. Ihre Gegner sind verrückte, aber geniale Größenwahnsinnige. Sie allein gegen den Rest der Welt – oder was davon noch übrig ist!
EVP 19,95 DM



http://www.novitas-ent.com (Helpline incl.)
• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

Produktinfo 041

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.

Siehe auch Begleit-CD

WING COMMANDER: SECRET OPS

http://www.secretops.com

Seit 1991 kämpfen „Wing Commander" am PC gegen Aliens und Rebellen. Und natürlich war auch der Sieg in Teil fünf der SF-Saga nicht endgültig: Nach „Prophecy" kehrt die außerirdische Bedrohung zurück – kostenlos aus dem Internet!



Die TCS Cerberus: 750 Meter lang, 100 Mann stark, mit Torpedos und Lasern bewaffnet, sowie 65 oder 115 MB schwer

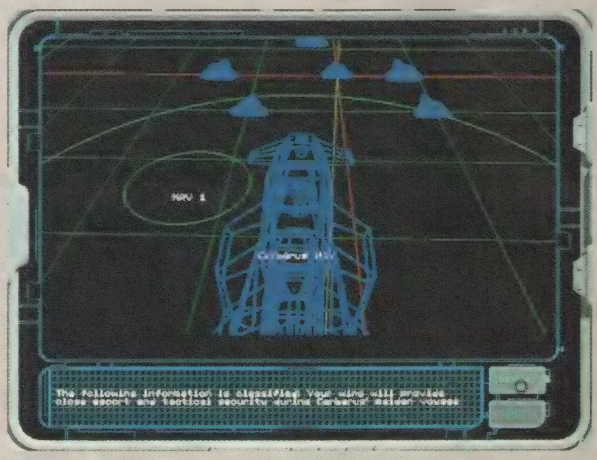
Gratis, aber nicht umsonst

Für Fans simulativer Space-Action fiel Weihnachten dieses Jahr auf den 27. August. Seit jenem denkwürdigen Tag können die aktuellen Geheimoperationen von Origin kostenlos aus dem Internet gesaugt werden. Doch wirklich umsonst ist allenfalls der Tod, und der kostet das Leben. Will sagen, hier kassiert der Telefonanbieter: Das Spiel ist inklusive Speechpack 115 MB groß, ohne (deutsche) Sprachausgabe lädt man immerhin noch 65 MB herunter – speziell über langsame Modemverbindungen ein teurer Spaß.

Die Story

...des Spiels beginnt dort, wo „Prophecy" geendet hat: Nachdem der junge Held Lance Casey das Hyperraumtor der Bugs zerstören und die Aliens aus dem Hoheitsgebiet der Kilrathi vertreiben konnte, scheint wieder Frieden im All zu herrschen. Casey und seine Flügelmänner werden von der „TCS Midway" auf die „TCS Cerberus", einen von zwei neuen Angriffskreuzern der Hades-Klasse versetzt. Das bis an die Zähne bewaffnete, schwer gepanzerte und vor allem schnelle Schiff ist direkt dem Geheimdienst der Föderation unterstellt, die Missionen sind top-secret – daher auch der Titel des Games.

Da in den umkämpften Sternensystemen die Infrastruktur während des Krieges zusammengebrochen ist, soll es die „Cerberus" ihrem Namensvetter gleichtun und wie ein Höllenhund über die örtliche Ordnung wachen. So werden im Courage-System nur ein paar versprengte Feindeinheiten vermutet, doch bereits der erste Patrouillenflug bringt das böse Erwachen: Die Bugs schlagen massiv zu, hier scheint sich ein ganzes Trägerschiff zu verstecken...



Missionsbeschreibungen wie im Vollpreisvorgänger „Prophecy"

Level-X TV-Tip



Staffeln mit bis zu 30 Jägern starten in 56 Geheimaufträge

TIP DER REDAKTION

Sieben auf einen Streich?

Das Spiel ist für insgesamt sieben Episoden konzipiert, die jeweils aus sechs bis sieben Einzelmissionen bestehen. Zusammen mit dem Hauptprogramm tickert jedoch nur das erste Kapitel auf die Festplatte – bis Mitte Oktober erscheinen im Web jeden Donnerstag neue Missionpacks, bis alle 56 Einsätze vorliegen. Die Pakete müssen einzeln heruntergeladen werden und sind jeweils mehrere MB groß. Damit der User da auch mitspielt, endet jede Episode mit einem Cliffhanger. Wie bei manchen TV-Serien wird man daher wissen wollen, wie sich die gerade dramatische Situation in der nächsten Folge klärt.



Alienjagd im Asteroidenfeld, weitere Missionen jeden Donnerstag im Netz

Was ist neu?

Secret Ops entstand auf Basis derselben Entwicklungsengine wie „Prophecy", es sind also optisch und akustisch weder Neuerungen noch Abstriche zu erwarten. Von der Cockpitansicht über die dreh- und zoombare Außenperspektive bis hin zum fetzigen Soundtrack blieb alles beim alten. Eine 3D-Karte wird nach wie vor nicht vorausgesetzt, doch wer in den Genuß transparenter Explosionswolken und spektakulärer Lichteffekte kommen will, sollte so was schon haben. Auch die vorkommenden Polygon-Jäger kennt man allesamt schon aus dem Vorgänger – immerhin wurden sie mit vier neuen Waffensystemen wie z.B. „Dust Cannon" oder „Mosquito RP" ausgestattet.



Keine Video-Rundgänge durch das Schiff mehr, die „Cerberus" hat nur diesen einen Raum

Am traditionellen Missionsdesign ändert das freilich wenig: Immer noch geht es letztendlich nur darum, bei relativ simpler Steuerung Wegpunkte abzufliegen und dabei eine feindliche Übermacht abzuknallen. Trotz der Vermarktung über das Internet hat Origin keine Multiplayeroptionen integriert, genau wegen dieses Konzepts muß man diesmal auf Videos zwischen den Einsätzen verzichten: Aus Rücksicht auf die ohnehin umfangreichen Downloadzeiten sind die wenigen vorhandenen Zwischensequenzen mit der Game-Engine erstellt. Aber das werden insbesondere ISDN-Commander sicher gerne in Kauf nehmen. (mh)

Der Weg zum Gratiskommando

Zunächst hat man sich unter oben genannter Adresse über ein Formular anzumelden, um per E-Mail binnen weniger Minuten einen Zugangscode zu erhalten. Tip: Nur die mit einem roten Stern gekennzeichneten Fragen *müssen* beantwortet werden. **Eine komplett deutsche Version kann dann unter http://www.secretops.com/deutsch.html heruntergeladen werden** – wahlweise mit Sprachausgabe (115 MB) oder rein untertitelt (65 MB). **Das File befindet sich außerdem auf der Begleit-CD dieser Ausgabe.** Nach der Installation fehlt nur noch die Eingabe des persönlichen Rufzeichens und der Registriernummer, schon kann es den Aliens an den Insektenpanzer gehen.

Präsentation ●●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●●

Sprache: deutsch und englisch

Toller Space-Shooter zum häppchenweisen Download: Hauptprogramm 75 oder 115 MB, Missionpacks zu jeweils etwa einem halben MB. Ab einem P133 mit 3D-Karte (alle gängigen Modelle) bzw. einem P166 ohne, 32 MB RAM sowie Win 95/98 und 150 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte. Joystick und schnelle Internetverbindung empfohlen.

Wir sind nicht käuflich.

Gamesmania - kostenlos & unbestechlich

WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

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

LEGAL CRIME

http://www.byteenchanters.net

Der Name trifft den Nagel auf den Kopf: Heutzutage ist es wirklich ein legales Verbrechen, für überholte Echtzeitstrategie von Online-Gamern noch Geld zu verlangen. Kein Wunder, daß dieses Spiel im Mafia-Milieu angesiedelt ist...



Kampf mit MG und Zugrahmen: Mitglieder einer gegnerischen Gang greifen unser Hauptquartier an

Um im Chicago des Jahres 1920 vom kleinen Ganoven zum großen Paten mit eigenem Syndikat aufzusteigen, braucht es zunächst einen Download vom Kaliber 10 MB. Der wartet einerseits auf der Homepage der finnischen Programmiergang Byte Enchanters, andererseits via Link auch auf diversen Tochter-Servern – der User kann also zur nächstgelegenen Adresse greifen. Am Ergebnis ändert sich nix: Auch, aber nicht nur weil das Spiel grundsätzlich bereits aus dem Jahr 1997 datiert, handelt es sich hier um ein Angebot, das man durchaus ablehnen kann.

Kampf der Echtzeitmafia!

So findet der Solo-Schurke nach der Installation gerade mal acht Schnuppermissionen auf der Festplatte vor. Wer mehr will, muß sich für stolze 42 Mark registrieren lassen, um an weitere 16 Aufträge zu gelangen. Dabei geht es um die Erpressung von Schutzgeld (hier ist vom Einsatzziel die Rede, nicht von der Registrierungsgebühr!), das Anheuern teurer Scharfschützen oder die Elimination rivalisierender Banden und Bosse. Zu derlei Zwecken schickt man seine harten Jungs einzeln oder per Zugrahmen gebündelt zu speziell markierten Gebäuden, um dort erst mal Gelder einzutreiben. Damit lassen sich Spielhallen, Bordelle oder illegale Bars errichten. Außerdem wollen Polizei, FBI und Armee geschmiert sowie bis zu zehn verschiedene Ganoventypen ausgebildet werden – simple Schläger sind ebenso nützlich wie Diebe oder Bombenleger.

Dieselben Ziele verfolgen maximal drei CPU-Corleones oder, in der Online-Variante, bis zu 20 menschliche Mafiosi, die bei den unvermeidlichen Showdowns auch Allianzen bilden dürfen. Das hört sich zwar recht interessant an, sieht jedoch grausig aus: Die scrollende und von Kriegsnebel umwölkte Iso-Stadt bietet kaum Abwechslung und ruckelt bei größeren Szenarien ganz gewaltig. Weil zudem die Maus extrem träge reagiert, geraten die Schußwechsel zu arg öden Veranstaltungen – passend untermalt von Dudelmusik, ein paar leidlich netten Effekten und englischen Rückmeldungen. Tja, Verbrechen lohnt sich eben doch nicht. (rf)



Die grün markierten Gebäude zahlen bereits brav Schutzgelder, die roten Häuser müssen noch „überzeugt" werden



Im oberen Bereich das scrollbare Iso-Chicago, darunter eine kleine Übersichtskarte, der gerade aktive Gangster sowie weitere Infos

Präsentation

Bedienung

Motivation

Sprache: englisch

Mafiose Echtzeitstrategie für bis zu 20 Online-Gauner, benötigt zumindest einen P100 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 20 MB auf der HD und ein 14.400 Baud-Modem. 8 Solomissionen und 15 Online-Minuten gratis, nach der Registrierung für 42,– DM weitere 16 Einsätze und unbegrenzte Online-Zeit

2000: THE QUEST

http://www.quest.in2000.com

Die Idee von Inforian, das Internet-Suchprogramm „Quest 98" zusammen mit einer knobeligen Reise durch das WWW an den Mann bzw. die Frau zu bringen, ist gut – das eigentliche Spiel leider weniger.



Eines der Rätsel: Je nach Bereich bringt ein Klick auf die animierte Standgrafik einen Hinweis auf das gesuchte Wort in Form eines Soundfiles, Textes oder Bildes

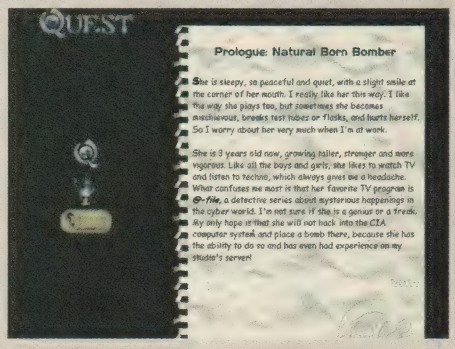
„Quest 98" bietet allerlei Funktionen und dient in der Hauptsache dem schnellen und komfortablen Durchstöbern von Internetseiten. Das Suchprogi wird als Vollversion für 30 Dollar angeboten, soll hier aber nicht das Thema sein. Obwohl es integraler Bestandteil des Spiels ist – oder umgekehrt.

Nachdem man sowohl das Game (3.2 MB) als auch „Quest 98" in einer Probeversion für 30 Tage vom firmeneigenen Server gesaugt hat, muß per E-Mail eine individuelle Codenummer angefordert werden. Binnen kurzer Zeit liegt sie im Postfach, und schon kann man sich der konfusen Story um eine verschwundene Wissenschaftlerin widmen. Um die Geschichte zu entwirren, soll der Spieler sechs Internetseiten ansurfen, wobei zunächst nur die erste bekannt ist. Dort muß er ein bestimmtes Wort finden, das sich entweder in einem Gedicht, einer Grafik oder einem WAV-File versteckt. Dieses Losungswort darf dann in Spiegelschrift (aus Baum wird Muab etc.) an die Suchmaschine verfüttert werden. Die spuckt daraufhin hoffentlich die korrekte Adresse der nächsten Page aus und immer so weiter. Für jede gelöste Aufgabe winken als Belohnung virtuelle Dollars, die sogar ganz reell beim Kauf von „Quest 1998" angerechnet würden.

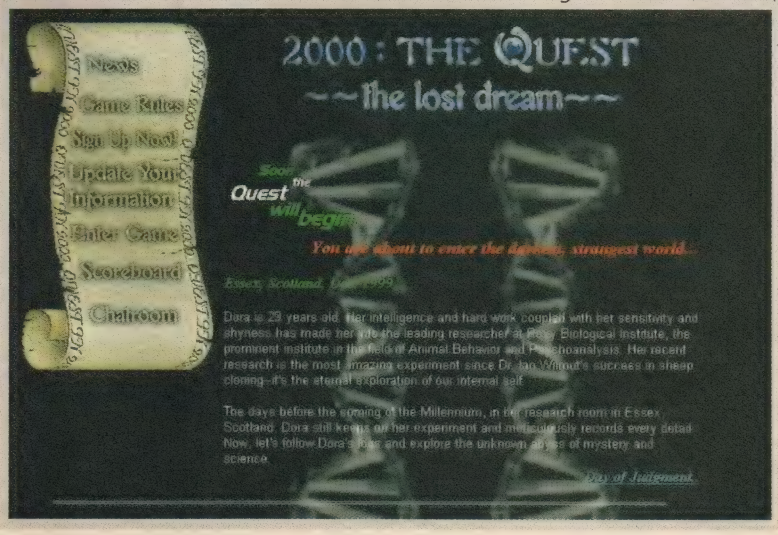
Schnitzeljagd durch das Internet

Die Schnitzeljagd im Internet wäre soweit ja ganz unterhaltsam. Auch grafisch wird sie durch animierte Standbilder halbwegs nett präsentiert. Allerdings sind die Rätsel teils arg verworren („Wer kennt das Wort im Wort im Wort?"), zudem erweist sich die Technik des öfteren als Spielverderber. So wurden wir beispielsweise bereits bei der ersten Knobelei auf eine Page gebeamt, die komplett in Spiegelschrift aufgebaut war – aber mit der Sache dennoch nicht die Bohne zu tun hatte! Und wer darüber hinaus noch mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß steht, muß spätestens bei Abhören der genuschelten Soundfiles das Handtuch werfen.

Was bleibt, ist ein verspielter Marketing-Gag für ein durchaus lohnenswertes Produkt. Denn mag das Web-Abenteuer auch als eigenständiges Spiel versagen, zusammen mit den Features von „Quest 1998" lohnt der einmonatige Probelauf allemal. (rf)



Erste Hinweise für die abenteuerliche Schnitzeljagd durch das WWW liefern diese Texte – wie das gesamte Spiel in englisch



Die firmeneigene Homepage bietet Download-Ecke, kurze Spielbeschreibung, Highscoreliste sowie Mail-Chat

Präsentation

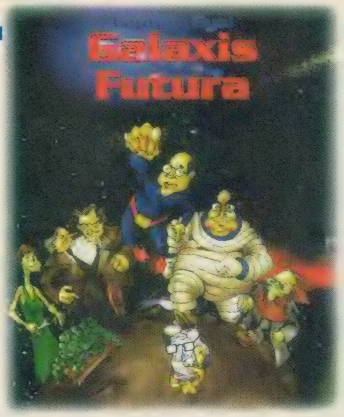
Bedienung

Motivation

Sprache: englisch

Knobelreise quer durch das Internet als Testlauf für ein Suchprogramm. Benötigt zumindest einen P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM, 10 MB auf der HD und einen handelsüblichen Browser. Komplett kostenlos, Vollversion des Suchprogramms „Quest 1998" für 30 Dollar





Gelöst

Reah (Teil 2)
Captain Gysi: Galaxis Futura

Tips und Tricks

Crystals of Arborea
Dominion: Storm over Gift 3
Last Bronx
M.A.X. 2
Mayday
Mech Commander
Might and Magic 6
Need for Speed 3
Storm Master
X-Com Interceptor



Gelöst: Reah (Teil 2)

Ohne große Worte wollen wir uns gleich wieder ins Abenteuer stürzen. Vorhang auf für den zweiten Teil von Gunter Sandners Komplettlösung:

Im Dschungel

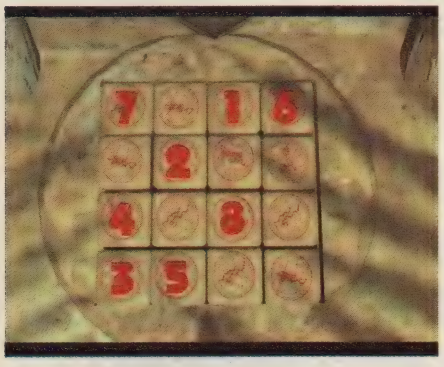
Außer viel Botanik und einigen Vögeln findet sich am Ufer des Sees nur eine junge Dame, die auf den Rest des Forschungsteams warten möchte und uns deshalb allein weiterziehen läßt. Man wendet sich nach links und betritt die Hütte, die auch schon bessere Tage gesehen hat. Im Bett hat sich ein Skelett zur absolut letzten Ruhe gelegt, in den Knochenhänden hält es aber ein aufschlußreiches Pergament. Die vier Zeichen in den jeweiligen Farben gilt es zu notieren, anschließend kann man sich die Truhe vornehmen. Dort wird die zweite Walze von links nach oben auf Grün gestellt, dann Walze vier nach oben auf Blau gedreht. Jetzt wird Walze eins so lange nach oben geschraubt, bis die Einstellung stimmt und die Truhe aufspringt.



So sieht die richtige Kombination für die Piratenkiste aus

Der Totenschädel wird einkassiert, danach kann man die Hütte verlassen. Wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie dem Pfad. Auf den drei sprechenden Steinsäulen befinden sich interessante Tierzeichnungen, die man sich einprägen sollte. Betreten Sie den Tempel und durchqueren Sie die Ruine. Auf der an-

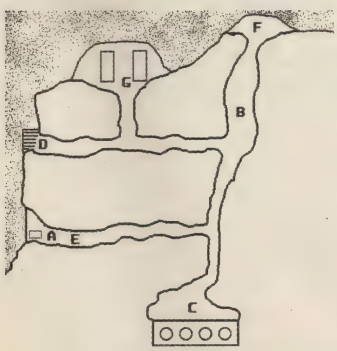
deren Seite stehen zwei Säulen, die rechte ist bereits mit einem Steinschädel bestückt, auf die linke stellen Sie den goldenen Totenkopf. Jetzt öffnet sich eine geheime Schalttafel. Drücken Sie jetzt nacheinander die Zahlen, wie auf dem Bild angegeben, und schon ist der Weg frei in den nächsten Abschnitt.



In dieser Reihenfolge gedrückt, wird die Wand gesprengt

Die Insel

Folgen Sie dem Pfad zum Ort, der auf der Karte mit A eingezeichnet ist. Dort steht ein Monolith, auf dessen Oberfläche ein Zeichen eingraviert wurde. Jetzt klappern Sie die vier Punkte B, C, D und E der Reihe nach ab und drücken jeweils den Knopf, der dort in die Felsen eingelassen ist. Achtung: Sollten Sie zu viel Zeit verschwenden oder auch nur einen der anderen Felsen betrachten, wird die Sequenz gelöscht, und Sie müssen noch mal von vorne beginnen. Stimmt das Timing, dann verschwindet der Monolith, und Sie können das Maschinenteil aus der alten Konstruktion bergen. Folgen Sie dem Pfad zurück zum Punkt F, und mopsen Sie auch noch die Kurbel. Damit marschieren Sie umgehend zu Punkt G. In der dortigen Konstruktion werden die beiden Teile eingesetzt. Sobald man jetzt an der Kurbel dreht, geht es weiter in…



Der Übersichtsplan der Insel

Die untere Wasserstadt

In der Wasserstadt steigt man die beiden Treppen empor, geht nach links und gelangt vor ein Haus, dessen Bewohnerin abermals vorgibt, uns zu kennen. Nach einem kurzen Gespräch überreicht sie ein weißes Tuch mit der Bitte, es zum Färber zu bringen. Gehen Sie den Weg zurück, aber statt zu den Treppen, weiter bis ans Ende der Häuser. Der freundliche Herr, den man dort antrifft, glaubt auch, einen bereits zu kennen – seltsam! Na, uns soll's recht sein, schließlich verspricht er, uns zu helfen. Vorher jedoch gilt es, die Sache mit dem Stoff zu erledigen. Steigen Sie die Treppen hinab, bis Sie wieder auf dem Holzsteg stehen, und klettern Sie die Leiter zum Haus des Färbers empor. Der Meister, so erfahren wir von seinem Lehrling, ist gerade nicht da, aber eine wiederholte Anfrage verschafft uns schließlich Zugang zum Haus. Auf der rechten Seite findet man drei Spiegel, wobei man den mittleren so einstellt, wie auf dem Foto abgebildet. Auch der einzelne Spiegel in der Nähe des Ofens muß noch justiert werden, die Vergrößerungslinse wird einfach auf die Mittelstellung gedreht. Sobald man nun den Vorhang zur Seite schiebt, entflammt ein lustiges Feuer im Kamin.





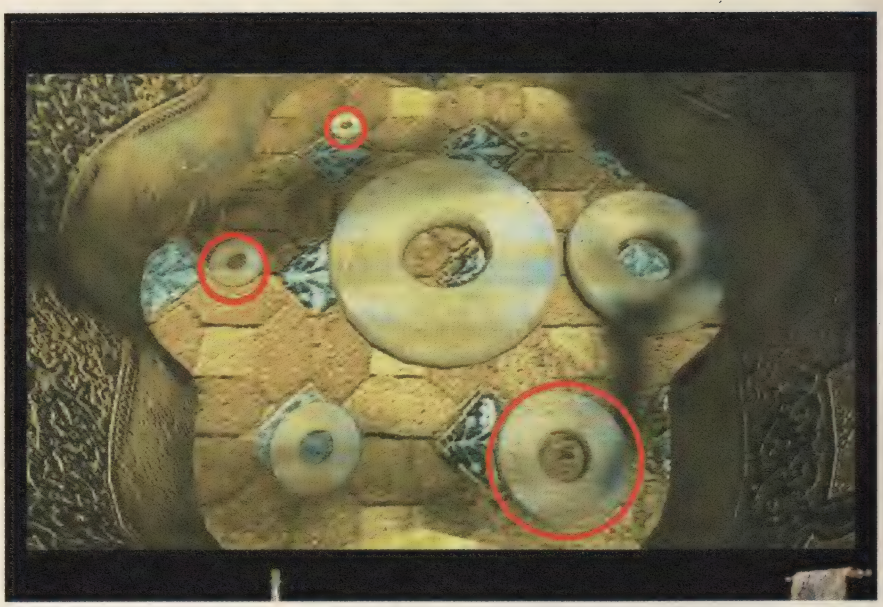
So müssen die ersten beiden Spiegel eingerichtet werden, dann klappt's auch mit dem Feuer

MultiMedia Soft
Computerspiele
http://www.multimedia-soft.de
Spieleladen & Online - Cafe
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.
Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50
MultiMedia Soft finden Sie in:
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden
15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden
27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden
28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☎ 0421-669781
33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet
38350 HELMSTEDT
Markt 10 ☎ 05351-424067
NEU * NEU * NEU
41539 DORMAGEN
Kölner Straße 122
47441 MOERS
Neuer Wall 2–4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden
52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service
58706 MENDEN
Unnauer Straße 47 ☎ 02373-390214
78224 SINGEN
Friedrich-Ebert-Platz 2 ☎ 07731-181866
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656
MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

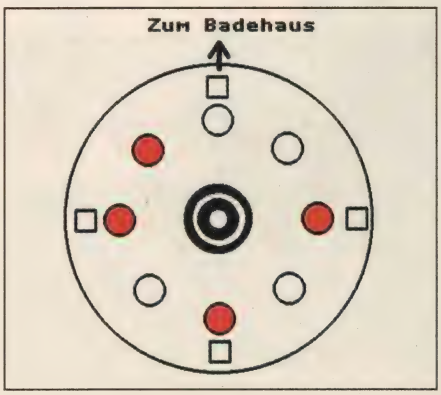
Den Stoff flugs in den Trog gesteckt, schon erhält er ein schickes Muster. Nehmen Sie den Stoff wieder an sich, und untersuchen Sie das Regal links von Ihnen. Hier wartet eine Flasche mit roter Farbe auf ihren ehrlichen Finder, also wird sie mitgenommen. Verlassen Sie den Färber, und gehen Sie zurück zu der Frau im oberen Stockwerk. Als Dank für die schöne Arbeit überreicht sie Ihnen ein Zauberamulett, das in der Lage ist, Wasser einzufrieren. Kurz danach hängt der Stoff als Vorhang vor der Türe. Betrachten Sie ihn genauer, und merken Sie sich die einzelnen Symbole. Jetzt geht es zurück zum Wasser, wo man am Ende des Stegs den Förderkorb untersucht. Eine Inbetriebnahme scheitert derzeit noch an einer soliden Kette nebst Vorhängeschloß. Erneut stattet man dem freundlichen Herrn von der oberen Häuserreihe einen Besuch ab, allerdings erfährt man dort nur, daß auch er keinen Schlüssel hat. Selbst der Lehrling des Färbers, den man anschließend aufsucht, weiß keinen Rat.
Jetzt empfiehlt es sich, einfach an alle Türen zu klopfen und auch einmal den Hebel am Gittertor zu ziehen. Kehrt man später zu dem freundlichen Herrn zurück, wird man mit der Nachricht überrascht, daß er tatsächlich einen Schlüssel aufgetrieben hat, der aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht passen wird. Auf zur Färberwerkstatt! Der Lehrling ist heilfroh, den verlorenen Schlüssel wieder in der Hand zu haben, und rückt als Gegenleistung einen Bund Dietriche raus. Damit läßt sich endlich der Förderkorb in Betrieb setzen. Oben angekommen, schießt man aus der linken Armbruststellung solange Pfeile ab, bis sich das Zahnrad gegen den Uhrzeigersinn bewegt. Diese Stellung merken und aus der rechten Armbrust solange Pfeile abschicken, bis sich das Gestänge bewegt. Jetzt die ganze Prozedur mit den richtigen Positionen wiederholen. Sobald sich der Mechanismus korrekt bewegt hat, ist der Weg durch das Gittertor frei.

Die obere Wasserstadt

Bevor man sich die pompöse Fontäne in der Mitte vornimmt, sollte man das Badehaus auf der anderen Seite untersuchen. Die Dame ist etwas ungehalten, liefert aber einen wichtigen Hinweis. Zurück zur Fontäne: Der Weg zum inneren Ring ist zwar versperrt, doch dank des magischen Eis-Amulettes finden Sie doch einen Weg hinein. Die acht Brunnen plätschern fröhlich vor sich hin und überfluten damit das Badehaus. Ein Tropfen Farbe aus der roten Flasche bringt auch schon an den Tag, welche vier Brunnen abgedreht werden müssen. Hat man einen richtigen Brunnen erwischt, fließt aus dem kleinen Fenster am Badehaus plötzlich rotes Wasser. Welche Brunnen trockengelegt werden, läßt sich aus dem Plan entnehmen. Im Badehaus begegnet man erneut dem blauen Geist, der behauptet, nichts sei so, wie es scheine. Der Brunnen ganz hinten ist leider voller Wasser, und zu allem Überfluß sind Sie nicht stark genug, die Schöpfanlage zu bedienen. Aber wozu liegen schließlich die Mühlsteine im Nebenschacht? Das Gewicht der Steine verdoppelt sich bei jedem größeren Exemplar, außerdem kommt der Hinweis, daß die Symbole soviel wie 22 bedeuten. Ergo werden die Steine, wie auf dem Bild markiert, nacheinander in den Korb gepackt. Dann schöpft man noch sechsmal Wasser, und schon ist der Weg zum nächsten Abschnitt frei.



Nur wer die markierten Steine in den Korb legt, kann den Förderkorb bedienen



Den vier rot markierten Brunnen muß das Wasser abgedreht werden

Im Untergrund

Gehen Sie an der Kreuzung zuerst nach rechts, und heben Sie das Horn am Boden auf. Jetzt geht's zurück zur Kreuzung, wo man sich nach rechts wendet und das Horn in den Schädel einsetzt. Die Waage verlangt ein Gleichgewicht zwischen Sonne und Wasser, zum Glück hat das gefärbte Tuch bereits einige Hinweise auf die Lösung verraten. Sobald die richtigen Tafeln angeklickt sind, gelangt man per Ruderboot automatisch zur nächsten Haltestelle.

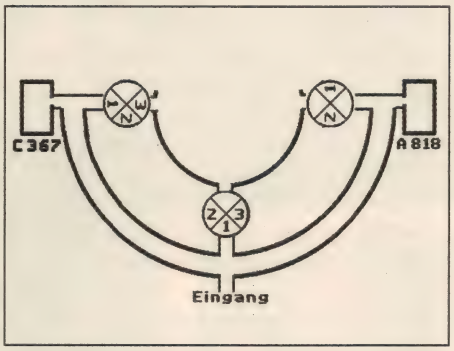


So müssen die Tafeln angeordnet werden, damit das Wasser steigt

In der Stadt

Folgen Sie zuerst dem Gang nach rechts in den Sektor A. Die einzige Türe, die sich öffnen läßt, trägt die Nummer 818. Im Innern des kleinen Raumes findet sich neben einem derzeit noch unbrauchbaren Computer auch ein praktischer Elektroschrauber, der sofort annektiert wird.

Folgen Sie dem geschwungenen Gang zurück zum Ausgangspunkt, und gehen Sie weiter bis Sektor C. Auch hier öffnet sich nur ein Raum (Nummer 367). Im Innern wird die Wand in der Nähe des Ventilators aufgeschraubt, dahinter liegt ein weiteres Zimmer. Unter einem gebogenen Blech in der Mitte des Raumes kann man eine Codekarte abgreifen, doch leider akzeptiert der Computer im Nebenzimmer das Stück Plastik nicht.
Deshalb geht es auch umgehend zurück nach Raum 818. Dort wird die Karte an den Rechner verfüttert und im Anschluß die Adresse eingegeben: C367. Leider ist der Monitor defekt, also noch ein letztes Mal zurück nach Raum 367. Der Monitor zeigt bei Betätigung des roten Knopfes nacheinander drei Punktmuster, welche man sich notieren sollte. Wieder auf dem Gang, geht man geradeaus bis zur Wand und klopft dort das Muster (wie auf dem Monitor beschrieben) in die vier Abschnitte der Türe. Das gleiche gilt für die Türen in der Mitte sowie gegenüber von Kämmerchen Nummer 818. Ist alles richtig gelaufen, öffnet sich die Tür zum Gefängnis.



Der Plan macht klar, in welcher Reihenfolge die Abschnitte auf den Türen gedrückt werden müssen

Im Gefängnis darf man getrost bis zum Grund hinabsteigen. Dort warten gleich drei Rätsel auf Sie: Nummer eins ist eine simple Hebeldrückerei, wobei man nur dreimal die zufällig vorgegebene Sequenz nachspielen muß. Bei Nummer zwei handelt es sich um eine verzwickte und zeitaufwendige „Türme von Hanoi"-Version, welche leider ebenfalls keine abdruckfähige Lösung zuläßt. Hier müssen lediglich die Platten der Größe nach geordnet in den linken Schacht bewegt werden. Als kleiner Tip sei gesagt, daß ein Zwischenspeichern nichts bringt, da man dann sofort von vorne beginnen muß. Das gleiche blüht Ihnen, wenn Sie mittendrin aufhören.
Die Stäbe für den dritten Mechanismus öffnen sich wie folgt: Drücken Sie die folgenden Schalter, wobei jeweils von links nach rechts gezählt wird: 3, 4, 2, 2, 1, 4, 5, 3 für Stufe eins. 3, 1, 4, 3, 2, 2, 5, 4 öffnet die zweite Sperre. 3, 2, 5, 4, 4, 1, 2, 3 macht den Weg endgültig frei. Als Belohnung winkt bei jedem der Rätsel ein Energiestab. Diese werden in die Mitte der ganzen Anlage in die Pfeiler eingelassen. Ein vierter Stab liegt zufällig verteilt innerhalb des Raumes. Sind alle vier Säulen bestückt, können Sie zur Aktivierung der Anlage das Codewort START in die Konsole hacken, danach erfolgt automatisch der Abspann.



Gelöst: Captain Gysi: Galaxis Futura

Sparen wir uns Analysen und Kommentare zur Wahl, schließlich wollen wir uns hier ganz unpolitisch mit der Lösung eines satirischen Adventures befassen.
Unser Dank gilt diesmal direkt den Programmierern, die uns mit einer umfassenden Schritt-für-Schritt-Lösung versorgt haben.

•Nach Sturz aus dem Raumschiff Kinkelstein anklicken, Wünschelrute nehmen und nach links gehen
•Mit Doppelkopf reden und bei Dialog „Ich grüße Dich" auf das Telefonbuch in der Brusttasche klicken, wenn sich die Köpfe streiten
•In der **Höhle** mit Zwerg Hierse reden (zweimal)
•Möbelpolitur, Pokal, Pflanze, Krebs sowie Kerze mitnehmen und Höhle verlassen
•Mit Bart Wolfgang reden: zuerst „Zwerg Hierse möchte Dir…", dann „Ich könnte Dir ein paar Zöpfe flechten."
•Zur **Bar** gehen, am linken Bildrand Survivalpack anklicken und weiter in die **Küche**
•Topfpflanze in den Entsafter stecken und Tüte nehmen
•An der **Bar** mit Angie reden (3 Dialoge), danach Tüte an Angie geben
•Mit Fremdem reden („Ich kann Dir etwas…", „Ich will die Zaubermurmel haben.")
•Broschüre an Fremden geben.
•Mit Hermann-Otto reden (zweimal), danach Aliendrink mit Seife einschäumen und einsacken
•Spaten rechts neben Angie nehmen und Peacestern mit Krebs benutzen (im Inventar)
•In der **Küche** Metallstab mit Entsafter kombinieren und den rosaroten Saft mitnehmen
•Zurück zum **Weg**, Wünschelrute mit Gysi benutzen und zum rechten Bildrand gehen



Eventuell muß die Höhle kurz betreten und gleich wieder verlassen werden, um den Bart anzutreffen

•Erst den Spaten mit Gysi, im **Loch** dann das Alien mit dem Wasserhahn benutzen und den Hahn nehmen
•Vor der **Höhle** links den Saft mit Bart Wolfgang benutzen
•In der Höhle Zwerg Hierse den Bart überreichen und das volle Wasserglas mit dem leeren Glas auf dem Rednerpult vertauschen
•Wenn das Pult weggerutscht ist, in die **Unterwelt** gehen und mit Kante reden
•Zurück zur **Bar** und Hermann-Otto den Wasserhahn überreichen
•2x mit Doppelkopf reden (Türe rechts), danach zwei Pillen an ihn weitergeben
•**Telefon** benutzen, danach auf Münzschacht (dreimal), Tasten und letzte Telefonnummer klicken
•Zündschlüssel mit **Taxi** benutzen und einsteigen.
•Mit Antje reden („Ich gehe jetzt."), Notgroschen in Fotoautomat stecken und Foto nehmen
•Per Taxi zurück zum Planeten und in der **Unterwelt** abermals mit Kante reden
•Taxi benutzen und Identitätskarte an Antje geben
•Im **Aufzug** auf Deck 2 klicken und im Gang weiter zur **Kommandobrücke**
•Dort den Keks nehmen, mit Brain reden und im Gang den Keks mit Schleimbeutel benutzen
•Ab ins **Traditionskabinett**
•3D-Brille, Kochbuch und Mumie entwenden und das **Geheimzimmer** betreten
•Münzen-Theos Augenbrauen und danach seinen Kopf anklicken
•Draht nehmen und Schleimkeks auf Laserlinse ziehen
•Im **Sitzungszimmer** mit Commander Kohl und hernach im **Labor** mit Roboter Blümel reden
•Aus dem **Bad** den Haarlack mitnehmen und per Aufzug nach Deck 3 fahren
•Das **Merkeleum** betreten, im Inventar Draht mit Pille kombinieren, den neuen Gegenstand auf das Loch in der gelben Tonne ziehen und die Liebesperlen links neben der Tür einsacken
•Haarlack auf den Draht mit Pille ziehen, die Maus nehmen und sie Blümel mitbringen (Labor auf Deck 2)
•Auf der **Kommandobrücke** Haarwuchsmittel mit Brain benutzen, Brain vom Rollbrett schubsen und es anklicken (1. Teil der Karte)
•In **Commandersuite** 2x mit Lara Nolte reden („ Ihr Körper…") und Spiegel auf Lara ziehen
•Der Salzhaufen ergibt unter anderem den zweiten Teil der Karte



Merke: Mit Haarlack fängt man Mäuse

•Mit Schlafmütze, Drops und Götterspeise im Beutel geht's zu Commander Kohl, nach zwei Dialogen die Schlafmütze an Hinzelpit geben
•Thermostat auf kalt stellen und auf schlafenden Hinzelpit klicken (3. Kartenteil)
•Im **Lager** auf **Deck 3** Raumanzug einstecken
•In der **Kasse** mit Theo reden (3x) und ihm danach die 3D-Brille geben
•Wenn er sie aufsetzt, große Münze (5) anklicken (Teil 4 der Karte)
•Auf der neuen Karte (Inventar) Endstation anwählen
•Kraftfeld, Raumschiff und dann Kraftfeld-Destruktor untersuchen
•In **Rühezone** gehen, Liebesperlen in den Munitionsschacht schütten und im Inventar auf die Weltallkarte schalten.
•Auf Kraftfeld-Destruktor klicken, Kraftfeld abschießen
•Im **Transporterraum** durch Schleuse rechts und in den Turm gehen
•2 Dialoge mit Ping, danach Aufzugstaster benutzen
•Per Aufzug zum **Paßwort-Raum**, diesen ansehen, zurück zu Ping
•Ping nach Paßwort fragen (Dialog „1989")
•Paßwort („Gysi")an Maschine einstellen
•**Time-Tunnel** öffnen und anschließend betreten
•In **Raum 1989** Räucherstäbchen mit Gysi benutzen, danach Räucherstäbchen mit Kerze entzünden



So etwas nennt sich wohl Selbstbeweihräucherung

•Wurm nehmen, zurück zu Ping
Ihn mit Türöffner ablenken, sofort Telefon benutzen
•Nochmals Türöffner benutzen, dann Würfel von Tisch nehmen
•Außerhalb des Turms auf Shuttle **Rita** klicken
•Im Shuttle mit Rita reden, außerhalb **Wurm** auf Wurmstern ziehen
•Auf Shuttle klicken, Abflug
•Nach Stopp im **Wurmloch** mit Rita reden und ihr den Mercedesstern geben
•Klick auf Gauckschleuse, Zaubermurmel achtmal auf Gysi ziehen und nach **Deck 1** fahren
•Mit Captain Ruck und danach im **Maschinenraum** (Deck 4) mit Brain reden („Großmutter…")
•Gehirnschmalz nehmen und im **Holodeck** (Deck 2) mit Hol-Ger reden
•In **Bibliothek** mit Bleich-Granitzki plaudern und ihm Hannelores Kochbuch vermachen
•Leserausweis vom Tisch nehmen und Bibliothekarin überreichen
•Aus dem Regal zwei Buchstützen, Buch „Freche Sprüche" mit Gysi-Bild (ganz links) und Buch „Das blanke Vergnügen" (links neben Tür) abstauben
•In **Kantine** mit Josef reden, Schürze nehmen und im Inventar mit Götterspeise benutzen
•Schürze mit Götterspeise auf Gysi anwenden und Schürze mit Ameisen erhalten
•Mit Josef reden und ihm folgen
•Zweimal mit Leo II reden („Für einen Barkeeper…") und ihm die Würfel geben
•Leeren Pokal auf Leo I ziehen und Leo II anklicken
•Sektkübel und Eispickel nehmen und zweimal mit Sara reden (mittleres „Nein")
•Sekt öffnen, Korken nehmen und Bar verlassen
•Erdnußbutter nehmen und Kantine verlassen
•In der **Küche** Messer, Topf und Metallsieb nehmen
•Im Inventar erst saure Drops, dann die Schürze auf den Topf ziehen, diesen in die Mikrowelle stecken
•Topf mit Ameisensäure entnehmen und im Inventory Pokal mit Alkohol sowie Möbelpolitur hinzufügen
•Im **Maschinenraum** Enthaarungsmittel auf Brain schütten
•Sieb und Schürze mit Gysi benutzen
•Auf Öffnung „Quarkfeld" klicken und im Inventar die Buchstützen auf den Korken ziehen
•Den neuen Gegenstand auf die obere linke Öffnung („Quark ein") ziehen
•Auf der **Kommandobrücke** mit Captain Ruck reden und ins Labor fahren
•Im Inventory Eispickel mit Handspiegel benutzen
•Spiegelscherben mit Glaskolben verbinden und in den Atomofen stecken
•Glaskolben mit Chrom entnehmen und ab in den **Reproraum** (Deck 4)
•Scanner links auf „O" und grüne Taste auf „aus" schalten
•Salz und Glaskolben in den Scanner und die Anzahl auf „1" stellen
•Chrom-O-Bons nehmen und in der Küche auf den Sektkübel legen
•Kübel auf Müllschieber stellen und auf **Müllschleuse** klicken
•Gehirnschmalz auf halbgeöffnete Schleuse ziehen und abermals daraufklicken
•Auf **Deck 1** mit Captain Ruck reden, danach mit Torhüter Olli sprechen
•Im Holodeck mit Hol-Ger schwatzen, die Mumie aus dem Inventar auf ihn ziehen und Hologramm der Mumie aufnehmen
•Im Inventar Erdnußbutter auf Hologramm, Messer auf Buch „Freche Sprüche" und Gysi-Foto auf Mumien-Hologramm ziehen
•Auf **Deck 3** den Bildschirm nach links verlassen und roten Knopf drücken
Hologramm mit Gysi-Foto auf geöffnete
•Fluchtluke ziehen, und zurück nach Deck 1.
Das war's!



Hurra, der Quarkantrieb arbeitet!



Tips und Tricks

Crystals of Arborea

David Gorges schickte uns gerade noch rechtzeitig Cheats für zwei unserer aktuellen Vollversionen. Wer im Charaktermenü „**PRINCE JAREL**" eingibt, dann das Flaschen-Symbol wählt und hernach **Strg-V** drückt, wird umgehend auf die höchste Erfahrungsstufe befördert.

Dominion: Storm over Gift 3

Marco Stolle versorgte uns mit den folgenden Cheats. Um sie zu aktivieren, wird während des Spiels Enter gedrückt, der Code eingegeben und abermals mit Enter bestätigt.

lushee	mehr Ressourcen
infrared	Karte
combustion	vernichtet Einheiten des Gegners
zipper	schneller Aufbau (auch Computer)

Last Bronx

Wie man im netten, aber relativ untergegangenen 3D-Prügler von Sega den **Endgegner Redeye** spielen kann, fand Tobias Piwek heraus. Erst muß das Spiel auf höchstem Schwierigkeitsgrad im PC Mode durchgespielt werden, dann erscheint Redeye auf dem Charakterscreen, sobald man nach oben drückt.

M.A.X. 2

Nachdem die von zahlreichen Lesern eingesandten Cheats aus Teil 1 nur zum schnellen Game Over dank Selbstzerstörung führten, war Ute Speckter die erste, die ihr Glück auf einem anderen Weg versuchte, nämlich über die „**Max2.ini**"-Datei. Diese wird in den entsprechenden Zeilen wie folgt verändert:
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
Dadurch sollte man Zugriff auf alle Kampagnen erhalten.

Mayday

Henry Bischoff hat sich für uns das neue Echtzeitstrategiespiel von JoWood genauer angesehen und einen Hex-Code für Geld herausgefunden. Man ändert in einem Savegame **Offset 64C88 und 64C89** in „**FF**" um und erhält dann runde 65.000 Credits zum Bau von wahren Heerscharen.

Mech Commander

Lange geisterten die falschen Cheats durchs Internet und folglich auch durch unsere Leserzuschriften. Sebastian Zemke hat nun endgültig herausgefunden, wie's gemacht wird: Zunächst erzeugt man im „Mech Commander"-Installationsverzeichnis eine Datei namens „**ixtlriimceourl**", indem man die Datei „windows.fit" (im selben Ordner) kopiert und anschließend entsprechend umbenennt. Nun sind im Spiel folgende Cheats aktiviert:

Logistik-Cheats (müssen während der Logistik-Phase eingegeben werden):

poundofflesh	Spieler erhält 1.000.000 Ressourcen-Punkte
rockandrollpeople	Limit für das Abwurfgewicht wird für die aktuelle Mission aufgehoben

Gameplay-Cheats (müssen während der Mission eingegeben werden):

Strg-Alt-W	Mission wird sofort erfolgreich beendet
osmium	einige Mechs und Fahrzeuge werden unverwundbar
lorrie	beschädigte Waffen und Panzerung werden repariert
lordbunny	Artillerie-Angriffe in unbegrenzter Anzahl; einfach „b" gedrückt halten und das Zielgebiet anklicken
mineeyeshaveseentheglory	deckt die komplette Karte auf
deadeye	Schußfertigkeit steigt bei allen Mechkriegern auf das Maximum



Vorsicht: Bei zu häufiger Anwendung bestimmter Cheats kann es angeblich zu Spielabstürzen kommen

Might and Magic 6

Wer Lust auf einen **Extra-Dungeon** hat, der sollte auf Timm Meyer hören und einmal auf dem Vordach des Seeräuber-Lagers die Mauer beklicken. Nun befindet man sich vor einem Schrein in der Wüste. Klicken Sie diesen an, und Sie erhalten permanent 20 Punkte auf alle sieben Attribute. Berühren Sie danach die Wand links des Schreins! Man findet sich im „New World Computing"-Tempel wieder, wo man die Bekanntschaft der Programmierer machen kann. Des weiteren finden sich dort viele Waffen, Rüstungen, Rationen und Flaschen.

Storm Master

Und noch einmal David Gorges: Um zu erfahren, wo sich die Winde aufhalten, muß man im Menü des Müllermeisters die Tasten **Strg** und **Alt** gedrückt halten und das **Windsymbol** anklicken. Wer das ganze Spiel erfolgreich beenden möchte, hält ebenfalls Strg und Alt gedrückt und klickt im Siebenerrat auf das Symbol des **Hofnarren**.

Need for Speed 3

Wie auch schon im Vorgänger finden sich im neuesten NfS wieder jede Menge Cheats für alle Lebenslagen und Bonuswagen. Die Codes können in praktisch allen Menüs eingetippt werden. Wie gewohnt, bestätigt ein Zischlaut die korrekte Eingabe.

allcars schaltet alle Autos frei
gofast beim Einzelrennen wird das eigene Gefährt deutlich schneller (funktioniert nicht mit den „go"-Cheats weiter unten)
rushhour dichterer Straßenverkehr
empire schaltet die „Empire City"-Strecke frei
elninor wählt Bonusauto El Nino
madland Wirkung unbekannt, wird aber als Cheat erkannt

Die folgenden Cheats erlauben das Fahren mit bzw. gegen die zahlreichen Computer-Fahrzeuge. Nach der Eingabe des Codes muß sofort das Rennen gestartet werden.

go01 Mazda Miata
go02 Toyota Landcruiser
go03 Lastwagen
go04 5er BMW
go05 71er Plymouth Cuda
go06 Ford Pickup
go07 Jeep Cherokee
go08 Ford Van
go09 64/65er Mustang
go10 66er Chevy Pickup
go11 Range Rover
go12 Schulbus
go13 Taxi Caprice Classic
go14 Chevy Lieferwagen
go15 Volvo Station Wagon
go16 Sedan
go17 Crown Victoria (Polizeiauto)
go18 Mitsubishi Eclipse (Polizeiauto)
go19 Grand Am (Polizeiauto)
go20 Range Rover (Polizeiauto)
go21 Lastwagen



Mit dem El Nino als Polizeischleuder haben Verbrecher keine Chance

X-Com Interceptor

Franz Ruch erweiterte seine Cheats aus der letzten Ausgabe nochmals um einige Flugcheats. Hierzu muß, wie schon beschrieben, vor dem Flug **Strg-E** gedrückt und der Code „**battlecheats**" eingegeben werden. Im Flug gelten dann folgende Tastenkombinationen:

Alt-^ zerstört anvisiertes Ziel
Alt-2 deaktiviert Ziel
Alt-X verändert und füllt Waffentyp auf

Wir zählen auf Sie...

Sie haben aktuelle Cheats und Lösungen, wir drucken sie ab! Voraussetzung dafür sind natürlich Aktualität, Effektivität und Originalität, will sagen: 2 Jahre alte Cheats, die wir schon anno dunnemals abgedruckt haben, wandern ohne Umwege in den Papierkorb. Beim Abdruck einer umfangreichen Komplettlösung springen für Sie allerdings **bis zu 500 Mark** heraus! Sollten Sie selbst eine Frage haben und auf unserer Homepage **(http://www.pcjoker.de)** keine Antwort finden, steht Ihnen noch unsere **Telefonhotline jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Nummern 08106/89 96-02 bzw. -03 offen. Bitte keine Faxanfragen** oder Lösungsbitten ohne frankierten Rückumschlag! Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt jedoch stets dieselbe:

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

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

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

Abe's Odyssee: Oddworld
Ace Ventura & I have no mouth
Age of Empire
Albion
Alien Trilogy
Alundra (Playstation)
Anno 1602
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blade Runner & Net:Zone
Cheatbuch (PC) - 14.80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Commandos
D & Evocation
Daggerfall
Dark Colony
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Deathtrap Dungeon
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Excalibur 2555 AD
Fallout
Final Fantasy VII
Floyd
Forsaken
Gabriel Knight 1 oder 2
Gadget
G - Police
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Indiana Jones 3 & 4
Incubation
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6 oder 7
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
MDK
Men in Black & Dogday
Might and Magic 6
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightmare Creatures
Obsidian & der vergessene Gott
Orion Burger & Bud Tucker
Pax Corpus
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1
Pilgrim & Titanic
Rätsel des Master Lu
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil Sammelband
Riven
Sam und Max & Vollgas
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Suikoden (Playstation)
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
The Note (Playstation)
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Total Annihilation
Turok
Versailles 1685 & Superspy
Warhammer: Dark Omen
Wing Command. IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! LÖSUNGEN ZU ACTIONSPIELEN - ! ! AUF ANFRAGE !

Ab sofort erhalten Sie bei uns zwei CDs mit je über 100 Lösungen und über 1000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9. 95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE Ladenverkauf Provinzstr. 117 13409 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

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

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 047

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 11/96 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Akte Europa	1/98	Cheats
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
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	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
Autobahn Raser	8/98	Tip
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
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
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
Capitalism Plus	9/97	Cheat
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Commandos	9/98	Codes
Commandos	10/98	Cheats
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
Corp Wars	10/98	Cheats
Croc	4/98	Code
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
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
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
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 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
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth I	1/97	Tips
Emergency	9/98	HEXerei
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
Fallout	9/98	Tip
FIFA 98	4/98	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tip
Frogger	3/98	Cheats
Gene Wars	4/97	Cheat
Get Medieval	10/98	Cheats
Gex	4/97	Codes
Gex 3D	9/98	Cheats
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	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
Incoming	8/98	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
Jurassic War	8/98	Cheats
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
KKND 2	9/98	HEXerei
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	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
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	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
Motorhead	8/98	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
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
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
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Ran Soccer	8/98	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Reah	10/98	Lösung
Redline Racer	8/98	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
Sega Rally	11/97	Cheats
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
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
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
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 other Dimension	10/98	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Space Bar	10/97	Lösung
The X-Files	9/98	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
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
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Vangers	10/98	Cheats
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
X-Men	8/98	Cheat
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

LESERUMFRAGE

Liebe Leserin, lieber Leser, sicherlich möchten Sie am liebsten ein Magazin, das exakt auf Ihre Wünsche zugeschnitten ist. Prima, denn genau das wollen wir Ihnen bieten. Um es Ihnen bieten zu können, haben wir mal wieder einen Fragebogen zusammengestellt. Nehmen Sie sich doch bitte die paar Minuten, um ihn auszufüllen und an uns zu retournieren. Es soll ja auch nicht umsonst sein, denn unter allen Einsendern verlosen wir nicht weniger als 100 todschicke Games, Grafik- und Soundkarten, Joysticks, T-Shirts und und und...

Mitmachen und gewinnen!

Die Gewinne	gestiftet von
5 x Get Medieval	CDV
5 x Droiyan	CDV
5 x Rage of Mages	CDV
3 x Anno 1602	Infogrames
3 x Mayday	Infogrames
3 x Total Air War	Infogrames
3 x Battlezone	Activision
3 x Dark Reign Expansion	Activision
3 x Hexen 2 Mission Pack	Activision
3 x Nightmare Creatures	Activision
3 x Starship Titanic	NBG
5 x Grand Prix Legends	Sierra
5 x Starcraft	Sierra
5 x Sentinel Returns	Psygnosis
5 x Formel 1 '97	Psygnosis
5 x X-Files: The Game	Electronic Arts
5 x Wargames	Electronic Arts
5 x Axis & Allies	Hasbro
5 x H.E.D.Z.	Hasbro
5 x Vangers	Interactive Magic
5 x Spearhead	Interactive Magic
1 x Formula 1 Racing Wheel	Thrustmaster
1 x Logic 3 Fußball Maus	Logic 3/Topsoft
1 x Logic 3 Charger	Logic 3/Topsoft
1 x Monster Fusion (Voodoo Banshee)	Diamond
1 x Terratec XLerate	Terratec
1 x Audiosystem EWS 64 S	Terratec
3 x HipHop Ejay + Samplekit	PXD Musicsoft/Selling Points
3 x Rave Ejay + Samplekit	PXD Musicsoft/Selling Points
5 x Monster 3D II T-Shirts	Diamond
5 x Colin McRae T-Shirts	Codemasters
5 x Colin McRae Kappen	Codemasters
5 x Lösungsbuch Tomb Raider 2	Eidos
5 x Lösungsbuch Deathtrap Dungeon	Eidos
5 x Lösungsbuch Commandos	Eidos



Die Preise werden unter allen verlost, die uns den Fragebogen auf der folgenden Doppelseite bis zum 30.10.1998 ausgefüllt schicken – einfach aus dem Heft trennen oder als Fotokopie. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, persönliche Angaben dienen lediglich internen Statistiken, und die Zieladresse lautet:

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

Umfrage

LESERUMFRAGE

1) BESITZ UND ANSCHAFFUNG VON GERÄTEN

	besitze ich	Erwerb geplant
486er oder darunter	o	o
Pentium bis 233 MHz	o	o
Pentium 2 ab 266 MHz	o	o
AMD/Cyrix-Chip	o	o
16 MB RAM oder weniger	o	o
32 MB RAM	o	o
64 MB RAM oder mehr	o	o
MS-DOS 6.x	o	o
Win 95	o	o
Win 98	o	o
Win NT	o	o
OS/2	o	o
DVD-Laufwerk	o	o
Playstation	o	o
Nintendo 64	o	o

Rechner Modell _____
3D-Beschleuniger Modell _____
Soundkarte Modell _____

2) ONLINE

	besitze ich	geplant
AOL-Zugang	o	o
CompuServe-Zugang	o	o
T-Online-Zugang	o	o
direkter Internet-Zugang	o	o
lokales Netzwerk	o	o
Modem	o	o
ISDN	o	o
kein Online-Zugang	o	

Mein Zugangsprovider ist _____

3) INHALT PC JOKER HEFT & SPIEL

	gerade richtig	mehr davon	weniger
Editorial/Meinung	o	o	o
Interna	o	o	o
Seiten zur Cover-CD	o	o	o
Stadtgespräch	o	o	o
Branchen-News	o	o	o
Hardware-News	o	o	o
Spiele-News	o	o	o
Messeberichte	o	o	o
Herstellerporträts/-besuche	o	o	o
Interviews	o	o	o
Previews	o	o	o
Tests	o	o	o
Kurztests	o	o	o
Nichtspielesoft	o	o	o
Update-Service	o	o	o
Charts	o	o	o
Specials	o	o	o
Preisausschreiben	o	o	o
Hardware	o	o	o
Online Guide	o	o	o
Lösungshilfen	o	o	o
Comic	o	o	o
Leserbriefe	o	o	o
Shop	o	o	o
Vorschau	o	o	o
CD: Spiele	o	o	o
CD: Demos/Patches	o	o	o
CD: Sonstiges	o	o	o

In diesem Heft hat mir am besten gefallen: _____
Nicht so gut gefallen hat mir: _____
Das würde ich mir wünschen: _____

4) LESEVORLIEBEN

ich lese am liebsten:
den eigentlichen Test o
die Kästen und Extras o
beides o

5) COVER

Die Titelseite dieses Heftes finde ich prima o okay o schwach o
Der Informationsgehalt des Covers ist hoch o okay o schwach o
Die CD-Aufbringung ist prima o okay o schwach o

6) SPIELEGENRES

Folgende Genres interessieren mich besonders:

	als Test im Heft	als Spiel auf der CD-ROM
3D-Games	o	o
Abenteuer	o	o
Action	o	o
Brettspielumsetzungen	o	o
Flipper	o	o
Genre-Mix	o	o
Hüpfspiele	o	o
Knobeleien	o	o
Multimedia	o	o
Nicht-Spiele-Soft	o	o
Rennspiele	o	o
Simulationen	o	o
Sport	o	o
Strategie	o	o
Wirtschaftssimulationen	o	o

7) EINKAUF

Mein Jahresbudget für Hardware beträgt: _____ DM
Mein Monatsbudget für Software beträgt: _____ DM
Mein Monatsbudget für Computermagazine beträgt: _____ DM
Beim Kauf von Hard- und Software richte ich mich nach
Testberichten o
Werbung o
Mundpropaganda o
Meine Hard- und Software kaufe ich überwiegend:
im Fachhandel o
im Kaufhaus o
im Versandhandel o

8) WERBUNG IM HEFT

Werbung im Heft halte ich für interessant o weniger interessant o
In diesem Heft hat mir besonders folgende Anzeige gefallen: _____
Folgende Anzeige hat mir überhaupt nicht gefallen: _____

9) ICH BIN AUF PC JOKER HEFT & SPIEL AUFMERKSAM GEWORDEN DURCH

Freunde o
Kiosk oder andere Verkaufsstelle o
Online o
TV o
Werbung o
bin schon seit _____ Jahren Leser

10) PC JOKER HEFT & SPIEL IST

	sehr	durchaus	nicht
kritisch	o	o	o

	sehr	durchaus	nicht
informativ	o	o	o
verständlich	o	o	o
unterhaltsam	o	o	o
aktuell	o	o	o
ansprechend	o	o	o
seinen Preis wert	o	o	o
Die CD			
enthält aktuelle Demos	o	o	o
enthält lohnende Spiele	o	o	o
enthält nützliche Beigaben	o	o	o
ist handlich in der Bedienung	o	o	o

11) KAUF VON PC JOKER HEFT & SPIEL

Ich habe mir dieses Heft gekauft, weil: _____

_____

Im Vergleich zu anderen Spiele-Magazinen gefällt mir am Joker besonders gut: _____

_____

Negativ fällt mir im Vergleich am Joker auf: _____

_____

Ich kaufe PC Joker Heft & Spiel künftig

regelmäßig	o
gelegentlich	o
nicht mehr	o
habe ein Abo	o
werde abonnieren	o

12) VERLAGSSERVICE

	zufrieden	verbesserungswürdig
Abo-Service	o	o
Leser-Hotline	o	o
Joker-Shop	o	o

13) MITLESER

Mein Exemplar von PC Joker Heft & Spiel lesen noch___ andere Personen

14) LESE FOLGENDE ANDERE MAGAZINE

Spielemagazine

Bestseller Games	o
Bravo Screenfun	o
Gamestar	o
PC Action	o
PC Games	o
PC Player	o
Powerplay	o
Super Games	o
das PC-Spielemag:	_____
das Konsolenmag:	_____
das Nintendo-Mag:	_____
das Playstation-Mag:	_____

Anwendermagazine

Chip	o
Computer Bild	o
Computer Easy	o
Connect	o
CT Magazin	o
Online Today	o
PC Direkt	o
PC Go	o
PC Magazin	o
PC Praxis	o
PC Professionell	o
PC Shopping	o
PC Welt	o
Win	o
Das Anwendermag:	_____

15) GESCHLECHT

männlich o weiblich o

16) ALTER: _____ Jahre

17) BERUF

Schüler/Azubi	o
selbständig	o
Student	o
Arbeiter	o
Angestellter	o
Beamter	o
Ich bin	_____

18) EINKOMMEN

Mein monatlicher Nettoverdienst beträgt:

bis	2000 DM	o
bis	3000 DM	o
bis	4000 DM	o
bis	5000 DM	o
über	5000 DM	o

19) FREIZEIT

In meiner Freizeit interessiere ich mich vor allem für:

Ausgehen	o
Computer und/oder Spielkonsolen	o
Fernsehen und/oder Kino	o
Lesen	o
Sport	o

20) FAHRZEUG

	besitze ich	Erwerb geplant
Fahrrad	o	o
Motorrad	o	o
Kleinwagen	o	o
Mittelklassewagen	o	o
Luxuslimousine	o	o
Sportwagen	o	o
Geländewagen	o	o

21) WOHNORT

alte BL	o
neue BL	o
Ausland	o
Großstadt	o
Kleinstadt	o
ländliche Gegend	o

22) FAMILIENSTAND

ledig	o
verheiratet	o
geschieden	o
verwitwet	o

23) NAME UND ADRESSE

_____

_____

_____

24) WÜNSCHE UND ANREGUNGEN

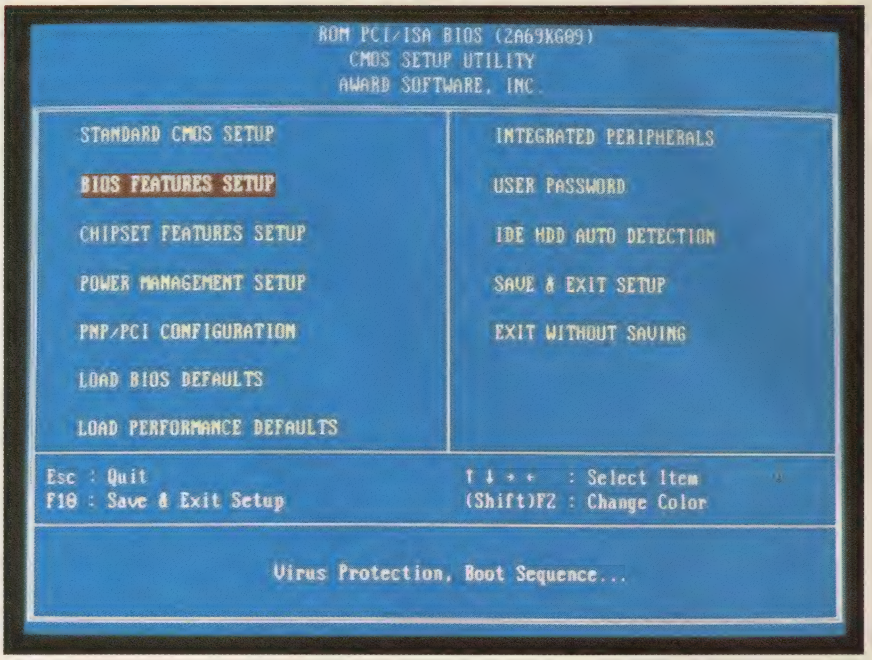
_____

_____

_____

PC-Tuning leicht gemacht

Geht Ihr Rechner bei Spielen schon mal in die Knie? Ist ein Neuerwerb im Weihnachtsbudget einfach nicht mehr drin? Die folgenden Seiten wissen Rat: Wir verraten Ihnen, wie Sie mit ein paar kleinen Kniffen das Optimum aus der vorhandenen Hardware kitzeln!



Grundsystem eines jeden PCs: das BIOS

Allgemeines

Moderne Spiele brauchen ein modernes Betriebssystem – und möglichst viel Hauptspeicher. Um den Anforderungen unter Windows 95/98 gerecht zu werden, sind 16 MB mittlerweile einfach zu wenig. Ehe man die Anschaffung eines komplett neuen Systems ins Auge faßt, sollte daher ein preisgünstig realisierbarer Speicherausbau angepeilt werden: 32 MB auf dem Motherboard sollten es zumindest sein, je mehr, desto besser. Und weil 16 MB RAM (ACHTUNG: Nicht jeder RAM-Baustein paßt in jeden Rechner, bitte Handbuch konsultieren!) derzeit im Fachhandel schon für knapp 35 Mark zu haben sind, kann so viel Leistungssteigerung für wenig Geld erzielt werden.
Auch die Bearbeitung der DOS-Startdateien *AUTOEXEC.BAT* und *CONFIG.SYS* bringt Vorteile: Da Windows eigene Treiber verwendet, kann man praktisch alle DOS-Einträge (etwa MSCDEX für das CD-Laufwerk) mit einem der jeweiligen Zeile vorangestellten REM bis zum Bedarf für ein DOS-Programm deaktivieren. Dadurch fährt Windows schneller hoch und arbeitet stabiler.

Das BIOS

Vorweg eine Warnung: Ohne das BIOS (Basic Input/Output System) geht nichts im PC, auch falsche Einstellung quittiert der Computer mit Arbeitsverweigerung. Ehe Sie nun also Manipulationsvorschläge ausprobieren, sollten Sie unbedingt alle aktuellen Werte notieren – vor allem die HD-Parameter (Zylinder, Heads, Sektoren etc.) werden nämlich eventuell nicht automatisch erkannt.
Um überhaupt ins BIOS-Setup zu gelangen, drücken Sie während des Bootvorganges die Taste *Del* bzw. *Entfernen*; nach wenigen Sekunden zeigt sich das karge Menü. Die nachfolgend beschriebenen Punkte beziehen sich übrigens auf handelsübliche Award-Boards. Eine standardisierte Form gibt es leider nicht, weshalb Sie auf Ihrem System eventuell den einen oder anderen Punkt überhaupt nicht oder an anderer Stelle finden werden. Aber bei den erwähnten Vorsichtsmaßnahmen kann ein Versuch nicht schaden…

Interne Frischzellenkur: BIOS-Update

Das BIOS der aktuellen Rechnergenerationen kann über Treiber auf den neuesten Stand gebracht werden. Falls das Handbuch Ihrem Motherboard ein Flash-ROM-BIOS bescheinigt, können Sie **aus dem Internet oder direkt beim Hersteller gratis** eine aktualisierte BIOS-Version nebst „Flasher" (das erforderliche Programm zum Beschreiben der Flash-ROMs) beziehen. Dieser Flasher wird dann unter DOS mit Angabe des Update-Files gestartet (z.B.: FLASHER.EXE BIOS.DAT), der Rest läuft automatisch ab.

Main/Bios Features Setup: Unter diesem Menüpunkt wären zunächst die *Boot Options* zu prüfen. Als *First Boot Device* sollte hier immer die Festplatte (HD) eingetragen werden – der Floppy-Eintrag wird nur benötigt, um von einer Diskette booten zu können. Als nächstes ist zu prüfen, daß der *System Cache* eingeschaltet (*Enabled*) ist. Falls vorhanden, kann die Option *CPU L2 Cache Checking* getrost ausgeschaltet werden. Und der *Boot Speed* sollte natürlich auf *Turbo* stehen. Doch auch der *Quick on Power Self Test* wirkt sich bei der Einstellung *Enabled* positiv auf einen schnelleren Bootvorgang aus. Die Option *Hard Disk Pre-Delay* verzögert dagegen den Plattenzugriff, um langsameren Festplatten Zeit zum Anlaufen zu geben. Wer über ein schnelles Modell verfügt, kann sie also deaktivieren (*Disabled*) – einfach mal ausprobieren.

Advanced: Hier lauert bei einigen BIOS-Versionen unter dem Menüpunkt *Peripheral Configuration* der *IDE HDD Block Mode*. Auf *MAX* geschaltet, erreicht man zwar eine höhere Geschwindigkeit bei Festplattenzugriffen, allerdings können dadurch bei älteren PCs Probleme mit anderen Komponenten auftreten. Eine Änderung des *Parallel Port Mode* auf *ECP* (Enhanced Capabiliti Port) bzw. *EPP* (Enhanced Parallel Port) beschleunigt lediglich den Datenfluß zum Drucker etc.

Advanced Chipset Configuration/Chipset Features Setup: *Base Memory Size* sollte hier auf 640 KB stehen, die *DRAM Speed Selection* kann zumindest versuchsweise mit *Fast* betrie-

Tuning vom Profi: TuneUp 97

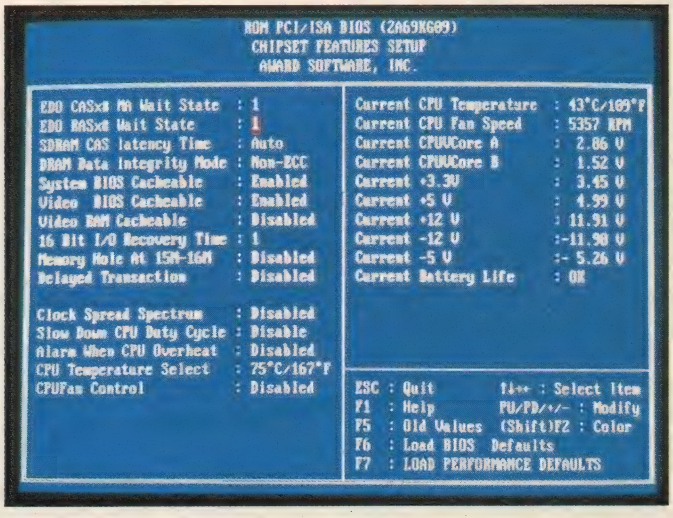
Wer seinen Rechenknecht auf Vordermann bringen möchte, ohne selbst Hand anlegen zu müssen, kann zu dem Programm „TuneUp 97" (**für 29,– DM von S.A.D.**) greifen. Damit lassen sich nicht nur Systeminfos nebst Prozessor-Monitoring abrufen, sondern auch die Lade- und Endgrafiken von Windows neu einbinden, Symbolordner und gelöschte Papierkörbe wieder restaurieren, sowie Bootvorgänge modifizieren und aufzeichnen. Praktisch ist auch die Möglichkeit, die Windows-Registrierung zu ändern oder Netzwerk-Zugriffe zu beschränken. Mehr dazu unter der Internetadresse **http://www.tuneup.de**



TuneUp 97 bietet viele Möglichkeiten, um Windows komfortabel auf die eigenen Bedürfnisse anzupassen

ben werden – sollte dies zu häufigen Systemabstürzen führen, wird auf den ursprünglichen Wert zurückgeschaltet. Der Grafik-Zwischenspeicher *Video RAM Cacheable* wird zwecks flotterem Bildaufbau aber mit *Enabled* aktiviert, wobei die *16 Bit Recovery Time* bzw. *8 Bit Recovery Time* möglichst niedrige Werte enthalten sollte: also unter 16 Bit auf 1, bei 8 Bit auf 2 stellen. Die Schalter *PEER Concurrency* und *PCI Streaming* dürfen *Enabled* anzeigen. Wer seine Rechner mit neuen SDRAM-Bausteinen bestückt hat, kann außerdem versuchen, das *SDRAM RAS-to-Delay* und die *SDRAM RAS-PreCharge Time* auf *Fast* zu stellen. Das klappt in der Regel aber nur mit SDRAMs mit 10ns Zugriffszeit oder niedriger. Auch die *SDRAM CAS Latency Time* kann niedriger bemessen werden, etwa auf den Wert 2.
Der *Video Palette Snoop* wird kaum mehr benutzt, also abschalten. Die *Latency Timer (PCI Clock)* ist für die Zugriffszeit von PCI-Karten verantwortlich – je niedriger der eingestellte Wert, um so kürzer die Wartezeit (unter 32 sollte der Wert aber nicht liegen). Zudem darf bei schnellen Rechnern etwa ab einem P200 der beschleunigende *PCI Burst* auf *Enabled* geschaltet werden.

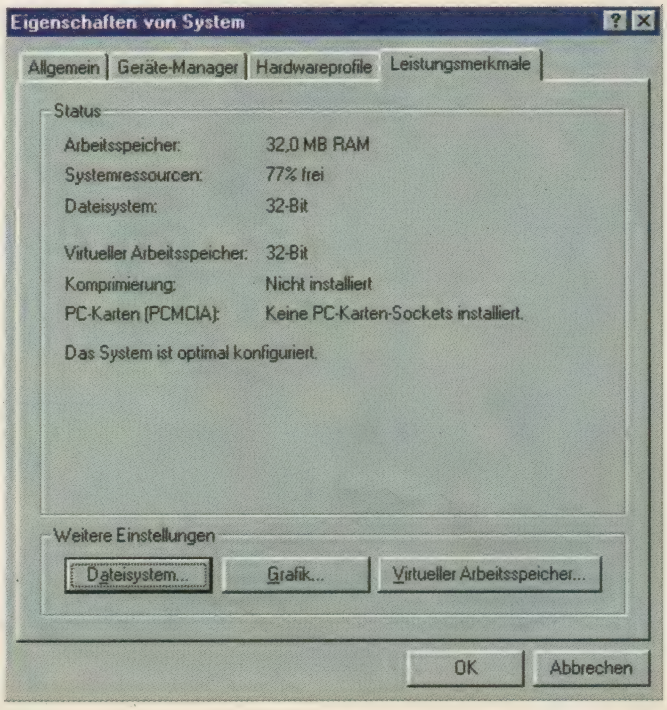
Plug and Play Configuration: Hierbei ist eigentlich nur der *Configuration Mode* von Interesse. Mit der Einstellung *Use ICU* kann Windows die Fehlerbehebung sowie die Auswahl von Plug & Play-Komponenten besser bewältigen.



Es gibt zwar die unterschiedlichsten BIOS-Versionen, die Steuerung erfolgt aber immer per Cursortasten bei US-Keyboardbelegung

Das Betriebssystem

Um unter Win 95 oder 98 erste Hinweise auf interne Bremsen zu erhalten, gehe man wie folgt vor:
Start > Einstellungen > Systemsteuerung > System > Leistungsmerkmale
Falls das Betriebssystem hier nicht die Meldung „Das System ist optimal konfiguriert" ausgibt, muß individuell nach Fehlerquellen gefahndet werden. Ansonsten bringt zumindest die Anmeldung als *Netzwerkserver* unter dem Menüpunkt **Dateisystem > Standardnutzung des Computers** ein kleines Leistungsplus. Auch ein Update der verschiedenen Treiber für CD-ROM, Grafikkarte usw. mag Geschwindigkeitsvorteile bringen. Besonders der Einsatz eines Master-Bus-Treibers für die Festplatte macht sich bei HD-Zugriffen durch direkte Ansteuerung des Daten-Bus angenehm bemerkbar, ist aber leider nur auf neueren Geräten möglich – bitte konsultieren Sie dazu die Dokumentation Ihres Motherboards. Ob der Master-Bus eventuell schon eingerichtet ist, kann man unter *Start > Einstellungen > System > Geräte-Manager > Festplattenlaufwerk-Controller* in Erfahrung bringen. Sollte dies nicht der Fall sein, suchen Sie nach einer entsprechenden Treiberdiskette aus dem Lieferumfang Ihres PCs. Alternativ empfehlen sich die Anfrage beim Hersteller und/oder das Internet. (Alexander Moritz/rf)



In der Systemsteuerung kann man die wichtigsten Daten des PCs ausloten

Saitek CYBORG 3D Stick

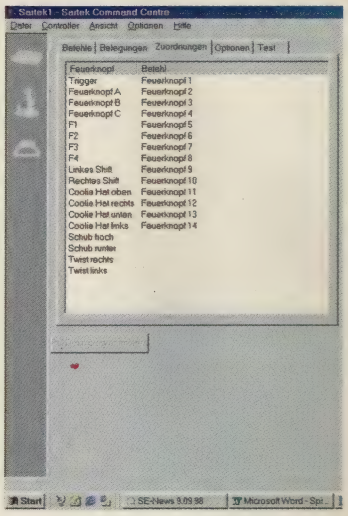
Endlich ein Joystick auch für Linkshänder: Saiteks neuer Knüppel läßt sich mit dem beiliegenden Imbusschlüssel individuell anpassen. Die sehr solide Verarbeitungsqualität und 24 programmierbare Kontrollen machen das Gerät aber auch recht(s) interessant.

Der Individualknüppel: spielen (auch) mit links

Die Masse der Joysticks ist für Linkshänder ergonomisch schlecht geeignet: Die Plazierung der Knöpfe ist auf die mehrheitlich am „rechten Weg" befindliche Spielerschaft geeicht, „linke Gesellen" ermüden darum schneller vor dem Monitor. Doch bei Saitek in München zeigte man jetzt ein Herz für Minderheiten und konstruierte diesen famosen Allrounder. Der Cyborg 3D bringt in einem Steckfach auf der Rückseite sein eigenes Miniwerkzeug mit, um mit wenigen Handgriffen nahezu komplett umgebaut werden zu können. Genau wie der Schubregler wechselt die komfortable Handablage also auf Wunsch die Seiten, läßt sich aber auch in der Höhe verstellen und kann in ihrer Größe praktisch jeder Pranke angepaßt werden. Daß sich zudem die Seitenneigung des Joystickkopfes und die Größe der Daumenablage individuell einstellen lassen, kommt Rechts- wie Linkshändern entgegen. Freilich ist das bequemste Handling nichts wert, wenn die übrige Qualität nicht stimmt – sehen wir uns daher an, was der Cyborg 3D sonst noch zu bieten hat.

Da wären zunächst der Trigger, drei weitere Feuerknöpfe, vier Funktionstasten und ein Acht-Wege-Coolie-Hat, die allesamt über die mitgelieferte Software individuell zu konfigurieren sind. Insgesamt stehen 24 programmierbare Funktionen zur Verfügung, aber das darf man von einem Stick der gehobenen Preisklasse (149,– DM) wohl auch erwarten. Ungewöhnlicher ist schon das metallisch-futuristische Design des robusten Plastikgehäuses mit der freiliegenden Stahlfeder. Der Knüppel liegt wie zu erwarten gut in der Hand und hat sich in der harten Praxis einer Testredaktion bestens bewährt.

Fazit: Wer zugunsten von Ergonomie auf eine Force-Feedback-Funktion für aufrüttelnde Erlebnisse verzichten kann, findet im Cyborg 3D einen verläßlichen Partner für Flugsimulationen, Rennspiele und Actiongames. (mh)



Im Command Center werden alle 24 Kontrollen konfiguriert – dieselbe Software wird übrigens für Saiteks Zockerkeyboard „PC Dash" und das kommende „Cyborg Pad" verwendet



Der gesamte Joystickkopf, inklusive Coolie-Hat und der drei Feuerknöpfe, läßt sich zur Seite neigen

Die Handablage verhindert Ermüdung bei ausgedehnten Spielesitzungen und kann von Links- und Rechtshändern in der Größe angepaßt werden

Der Schubregler kann mit wenigen Handgriffen nach rechts verlagert werden

Die Twist-Funktion (Drehen des Steuerknüppels entlang der Längsachse) ermöglicht schnelle Reaktionen in 3D-Spielumgebungen

Die vier Funktionstasten lassen sich über die seitlichen Shift-Buttons mehrfach belegen

Saitek Cyborg 3D

Ergonomie: ● ● ●
Verarbeitung: ● ● ●
Funktionsumfang: ● ● ◖
Preis: ca. 149,– DM

Online-Info: http://www.saitek.de

* ungewöhnliches Design
* an jede Hand anpaßbar
* 24 über Software programmierbare Kontrollen
* kurze Reaktionswege der Feuerknöpfe
* auch als USB-Modell erhältlich

* kein Force Feedback
* Federwiderstand nicht variabel

CALIBRATION

SUXX

GAME COMMANDER

PLATIN EDITION

AUTOMATISIERUNG DES SPIELSTARTS

Lieber das Spiel starten als Starten spielen!
Bei jedem Game Launch spart man mit dem GameCommander™ bis zu 30 Schritte (Joystick auswählen, kalibrieren, programmieren, usw.)!

EINHEITLICHE PROGRAMMIERUNG

Endlich eine einheitliche Programmieroberfläche für alle DirectX kompatiblen Controller aller Hersteller.
Sogar ältere, analoge Gamepads und Joysticks, ect. kann man voll mit Tastaturbefehlen belegen.

STARTRAMPE FÜR ALLE SPIELE

Alle installierten Spiele finden sich in Gruppen geordnet im GameCommander™ und werden von dort gestartet.
Die lästige Suche nach dem Spiele-Ordner entfällt.

WWW.FANATEC.COM
advanced gameware

Jetzt überall im Handel Empf. VK: DM 29,95

Produktinfo 021

Undercover-Hymne

Als treuer Leser der ersten Stunde wollte ich mich nach sechs Jahren nun auch einmal zu Wort melden:
1. Eure neuen Wertungskästen finde ich übersichtlicher und informativer denn je, auch die neue Idee der CD-Befestigung gefällt mir.
2. Stimmt es, daß „Baldur's Gate" schon wieder verschoben wurde? Wenn ja, könntet Ihr vielleicht nochmals ein ausführliches Preview bringen?
3. Da ich ein absoluter Gegner von teuren Hotlines bin, würde mich als M&M 6-Spieler interessieren, was die Schadensanzeige (z.B. 4W2) bedeutet.
4. Das mit „WC Secret Ops" war ja wohl ein Witz: Von den mindestens 60 MB Download stand kein Wort in Eurem Preview! Trotzdem, es hat sich gelohnt.
Swen Neumes, E-Mail: Swen.Neumes@t-online.de

1. *Die Firma dankt!*
2. *Das neue Rollenspiel von Interplay soll im November fertigwerden und noch vor Weihnachten erscheinen. Hältst Du es noch so lange aus?*
3. *In klassischen Rollenspielen steht das W für Würfel, die umliegenden Zahlen stehen für den Berechnungsmodus. 4W2 bedeutet somit, daß vier Zweierwürfel (bei „Might & Magic 6" natürlich für den Spieler nicht sichtbar) geworfen und aufaddiert werden. Es ist also ein Schaden zwischen 4 und 8 möglich.*
4. *Was zum Preview-Zeitpunkt noch nicht feststand, steht im Test dieser Ausgabe. Also auch die kolossalen Downloadzeiten für den neuesten „Wing Commander". Für Joker-Leser sind sie allerdings nur halb so kolossal, schließlich findet sich das gesamte Basisprogramm (gut 74 MB) auf der Begleit-CD!*

Undercover-Rap

Gerade halte ich die Oktober-Ausgabe in Händen. Ich öffne mein Laufwerk, lege die Demo-CD ein und erstarre förmlich angesichts des neuen Designs. Diese Schönheit, diese Optionen! Wow, Ihr habt Euch in der letzten Zeit schwer verbessert – auch wenn mir die Hüllen mit dem Superkleber von früher besser gefallen haben. Jedenfalls ein großes Kompliment an Euch dafür, wie Ihr den PC Joker in den letzten Monaten optimiert habt!
Sebastian Münz, E-Mail: muenz@avunet.de

Starr vor Schönheit, DAS sind Komplimente! Heißen Dank dafür und ein Versprechen: Wir sind mit unserem Verbesserungslatein noch lange nicht am Ende, wie beispielsweise das Messevideo auf der aktuellen Begleit-CD zeigt.

Undercover-Blues

Vor wenigen Tagen habe ich den neuen PC Joker erhalten, und wie immer ist das Heft ausgezeichnet. Allerdings finde ich Eure neue Titelseite überhaupt nicht gut, und zwar aus folgenden Gründen:
1. Wenn ich eine Zeitschrift sammeln will, ist es wenig attraktiv, wenn das Cover „Löcher" hat.
2. Wenn die Hefte im Regal oder Sammelordner aufbewahrt werden, verhaken sie sich beim Herausnehmen, wodurch das Cover einreißt.
3. Die CD-Inlays aus dem Heftpapier sehen nicht nur labbrig aus, sondern sind es auch. Sie reißen gern ein und fallen bei jeder Gelegenheit aus dem Jewel-Case.
Thomas Hollrieder, E-Mail: thomas.hollrieder@cube.net

Also mir persönlich gefällt das neue Cover-Design ja um Klassen besser – unserem Boß auch, nicht zuletzt, weil nun nicht mehr so viele Heft-CDs am Kiosk gemopst werden. Deine Loch-Kritik trifft nur teilweise ins Schwarze, weil das Motiv ja nach wie vor unter den CDs weiterläuft. Und wenn Du Deine CD-Covers auf Hochglanzfolie haben möchtest – kein Problem: Auf der Begleit-CD findest Du im Ordner „CDinlet" die Druckvorlagen!



Der Joker spaltet die Nation: Kaum war das neue Cover-Design auf dem Markt, schon hat man uns mit Glückwünschen und Verwünschungen bombardiert. Man kann es eben nie allen recht machen. In diesem Sinne freue ich mich jetzt schon auf die Leserbriefe zu unserer kommenden TV-Show auf SAT 1...

Undercover-Requiem

Gerade habe ich mir die neueste Ausgabe des PC Joker geholt, und mir ist gleich Euer neues Cover aufgefallen. Ich muß sagen, es sieht besch... äh, nicht so toll aus. Auch die neue Methode der CD-Befestigung kann mich nicht überzeugen. Erstens waren die Öffnungen schlecht perforiert, so daß ich mir die ganze Innenseite des Covers zerrissen habe, und zweitens hat man nach Gebrauch der CD keine Hülle mehr, in der man sie verstauen kann. Doch genug der Kritik, hier hätte ich noch ein paar Fragen und Anregungen:
1. Bringt doch mal ein DVD-Special über Hard- und kommende Software. Ich selbst bin stolzer Besitzer eines solchen Laufwerks und total begeistert!
2. Ist in Deutschland schon die DVD-Version von „Tex Murphy – Overseer" erhältlich, und wann kommt der Nachfolger?
3. Könnt Ihr nicht auf eine Eurer nächsten CDs die kompletten Lösungshilfen der letzten sieben Jahre draufpacken?
Oliver, Gromatzki, E-Mail: Ogromatzki@t-online.de

Manchmal fragt man sich, wie all die anderen PC-Hefte mit Cover-CDs bisher überlebt haben – schließlich ist unsere aktuelle Befestigungsmethode praktisch überall seit langem üblich, im Grunde haben wir bloß nachgezogen. Aber egal, hier die ersehnten Antworten:
1. *Derzeit gibt es über die DVD leider wenig Berichtenswertes. Es scheinen vorläufig für dieses Format fast ausschließlich Filme veröffentlicht zu werden, die Laufwerke haben nach wie vor Seltenheitswert.*
2. *Die DVD-Version liegt dem Spiel (schon als Budgetversion erhältlich) bei, von einem Nachfolger ist noch nichts bekannt.*
3. *Könnten wir schon, bloß können wir nicht – zumindest nicht so bald, da die Masse der Daten erst mal erfaßt werden müßte. Bis dato empfehlen wir einen Besuch unserer Homepage, wo immerhin alle Lösungshilfen seit der Ausgabe 1/97 komplett aufgelistet sind.*

Wunschlos glücklich

Hm, lange nicht mehr an den Joker geschrieben, wird langsam wieder Zeit. Natürlich gehört zu einem guten Leserbrief viel Lob und Geschleime, aber da ich seit fast sechs Jahren Abonnent bin, erspar' ich Euch das einfach. Also gut, suchen wir uns ein möglichst aktuelles Thema, das noch nicht tausendmal durchgekaut und wieder ausgespuckt wurde...

Indizierungen und Zensur? Nö, viel zu brisant. Schließlich läuft ja in Holland und ähnlich unbehüteten Ländern jedes zweite Kind mit Kettensäge und Axt durch die Gegend, während es wilde Nazi-Parolen schwingt und die geklaute Handtasche mit der Waffe bearbeitet. Ist es da nicht beruhigend zu wissen, daß man mit 18 praktisch über Nacht eine geistige Wandlung vom anarchistischen Chaoten zum braven Bürger vollzieht?
Nächstes Thema: Microsoft und Win 98? Dazu könnte ich höchstens anmerken, daß ich vor ein paar Tagen die Betaversion von Win 98 auf meiner alten Mühle installiert habe und keine Probleme auftraten. Ich muß wohl etwas falsch gemacht haben…
Ansonsten finde ich die Sache mit dem „Lustigen Bosniak" (Leserbriefe 10/98) witzig. Vielleicht gibt es demnächst ja eine Metaphern-Reform zur Wahrung der politischen Korrektheit. Ich meine, was fällt Euch ein, ungefragt Azeroth mit Bosnien zu vergleichen? Ihr hättet Euch wenigstens eine Erlaubnis beim bosnischen Konsulat einholen können, schämt Euch was! Und warum werden eigentlich die in Deutschland erscheinenden Satirezeitschriften nicht indiziert? Weg mit den Karikaturen in seriösen Tageszeitungen! Indizieren wir doch gleich die BPjS mit…
Gegen Ende kann ich mich nun doch nicht mehr zurückhalten und muß Euch einfach zum besten PC-Spielemagazin Deutschlands gratulieren. Endlich habt Ihr Euch (nach Jahren) für ein stilvolles und nicht hoffnungslos überladenes Coverdesign entschieden, womit auch mein letzter Kritikpunkt beseitigt wäre. Ein weiterer wunschlos glücklicher Leser mehr!
Alexander Volk, Pastor-Bredo-Str. 22, 41464 Neuss

Ein weiterer wunschlos glücklicher Leser? Mann, so was gibt's etwa so häufig wie Waffennarren bei der BPjS! Wir haben bereits beantragt, Dich offiziell unter Artenschutz zu stellen…

Grundlagenforschung

Ich lese den Joker erst seit etwa einem Jahr und kann mich deshalb nicht unbedingt einen Kenner seiner Vergangenheit nennen. Deshalb hier ein paar Fragen:
1. Wer hat eigentlich vor Dir die Leserbriefe beantwortet, und was ist aus dem Joker geworden? Ist der Arme etwa arbeitslos?
2. Wann kam der erste PC Joker auf den Markt?
3. Woher hat Reinhard „Jack" Fischer seinen Spitznamen?
4. Was ist das Dongleware-Prinzip?
5. Könnt Ihr nicht in den Previews schon einen ersten Eindruck in Form von Schulnoten o.ä. abdrucken?
6. Wie wäre es von Zeit zu Zeit mit einem Sonderheft zu bestimmten Genres?
Stefan Heimerl, Jägerstr. 43, 50389 Wesseling

***1.** Vor mir gab es noch gar keine Leserbriefe, denn ich quäle mich seit der Erstausgabe mit Lob, Kritik und Fragen ab. Und dem Joker geht's bestens: Alle vier, fünf Stunden nehme ich ihm den Knebel ab und gebe ihm was zu trinken!*
***2.** Im November 1991 erschien mit unserer Erstausgabe das allererste reine PC-Spielemagazin auf regelmäßiger Basis.*
***3.** Ursprünglich kommt der Spitzname von Jacks Lieblingsbuch: „Jack aus den Schatten" von Roger Zelazny. Weil man später bei vielen Games am C-64 nur drei oder vier Buchstaben als Name eingeben konnte, blieb er dabei. Auch jetzt ist er noch als Jaketec bei „Air Attack" (www.gamechannel.de) jeden Mittwoch online. Daß die PC-Quizshow „You don't know Jack" ebenfalls nach ihm benannt wurde, halte ich allerdings für ein Gerücht.*
***4.** Hier ist von Programmen die Rede, welche zwecks Kopierschutz einen Dongle (Hardwareteil, das an einen Computerport gesteckt werden muß) benötigen. Falls Du nicht gerade das Softwarelabel „Dongleware" meinst.*
***5.** Die Benotung eines Previews wäre ebenso unfair wie unsinnig, da ein Spiel im frühen Entwicklungsstadium sich bis zur Endversion ja noch drastisch ändern mag.*
***6.** Genrebezogene Sonderhefte waren in den frühen 90er Jahren bei uns üblich, finden derzeit aber kaum Interessenten. Falls ich mich da irre, sollten es mich die anderen Leser wissen lassen – und schon machen wir uns an die Arbeit.*

Eine Liebeserklärung

Hossa: Seit dem gestrigen Abend bin ich wieder Leser (besser: Verschlinger) des Jokers! Wie man vielleicht merken kann, spiele ich auf die genialste, vernünftigste, originellste usw. Spiele-Zeitschrift auf diesem Planeten an: den Amiga Joker. Naja, diese Zeiten sind ja nun leider vorbei, reden wir also vom PC-Pendant…
Michael, ich liebe Dich und Deine Editorials! Und ich muß auch gleich der ersten Zeile Deines Kommentars in der Ausgabe 10/98 vorbehaltlos zustimmen, denn früher war nun mal wirklich alles besser. Apropos: Warum schreibst Du (Sie?) nicht mehr „Euer Michael Labiner"? Sind sich die PC-Loser, äh… User (bin ja jetzt auch einer) zu fein für ein ordinäres „Du"? Na, ist ja auch wurscht. Der Rest des Heftes ist, Gott sei Dank, noch genauso gut, wie ich es vom Amiga Joker in Erinnerung hatte. Vielleicht nicht mehr ganz sooo lustig und Joke(r)-beladen, aber dafür moderner.
P.S.: Schön, daß es das Joker-Mauspad noch immer gibt!
P.P.S.: Noch schöner ist natürlich Brigitta, dienstälteste und nach wie vor hübscheste aller Spielemagazin-Verlegerfrauen.
Malte Janßen, Eichenstr. 4, 27804 Berne

Michael liebt Dich auch, soll ich ausrichten. Und von Brigitta zumindest einen lieben Gruß – hättest Du sie nicht erst an zweiter Stelle nach einem Mauspad genannt, wäre vielleicht mehr daraus geworden…

Von Brillen und Keulen

Grüß Dich, alter Kettenraßler! Bestell Deinem Schöpfer Werner Regnet doch mal einen schönen Gruß – und wenn die Schrift im Ghost-Comic nicht bald leserlicher wird, schicke ich Brork mitsamt seiner „Koile" vorbei! E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor



Für alle Jungleser: Brork war der orkische (Comic-)Redaktionsbote zu Zeiten des Amiga Jokers. Und Brork sagt: „Hab Koile an Wernas Finga ausprobiert – kann man Schrift jetzt ohne Brillä läsen?

Zensur findet doch statt?

In irgendeiner Ausgabe stand, daß es Euer Ziel sei, umfassend über Computerspiele zu informieren. Doch nun ist es wieder soweit, daß einige Titel nicht getestet werden. Man könnte ja davon ausgehen, daß diese Spiele Euch nicht erreicht haben, aber Ihr schreibt selbst, daß Euch im Falle von „Thoregon" der „abenteuerliche Renderblender noch nicht einmal einen Kurztest wert war". Daß dies kein Einzelfall ist, belegen „Titanic", „Nine – The Last Resort" und „SPQR", die immerhin im Update-Service Erwähnung fanden.
Meiner Meinung nach ist es der falsche Weg, Spiele unter den Tisch fallen zu lassen, nur weil sie *Euch* nicht gefallen, denn zumindest „Titanic" hat sich ja nicht gerade schlecht verkauft. Ich weiß, daß auch einige Konkurrenz-Mags nur bestimmte Titel vorstellen, aber das heißt noch lange nicht, daß Ihr Euch dem einfach anschließen solltet!
Felix Engelbrecht, Niedstr. 14, 12159 Berlin

Also, „Nine" haben wir jedenfalls getestet: Heiße 58 Prozent in Ausgabe 1/97. Und der Verkaufserfolg von Ari Datas „Titanic" wäre ohne den gleichnamigen Film und der namentlichen Ähnlichkeit zum ersehnten Douglas-Adams-Adventure „Starship Titanic" wohl auch anders ausgefallen. Egal, denn prinzipiell sind wir ja um Vollständigkeit bemüht, doch ist die Seitenanzahl naturgemäß nicht unlimitiert – manchmal scheint es uns einfach sinnvoller, ein wirklich gutes Spiel ausführlicher vorzustellen, als auch noch den letzten Müll im Heft zu haben. Was Index-Kandidaten betrifft, hat dagegen nun mal der Gesetzgeber das Sagen.



Viel, viel viel

Dickes Lob an Euch, der PC Joker wird wirklich immer besser! Zwei CDs, tolle Vollversionen, viele bunte Seiten, viele Redakteure, viele Tests, viele News, viele Demos, viel Lesersoftware und viele Hot Spots! Nach so viel Lob nun eine Frage: Darf man auch selbstentworfene Levels wie z. B. für „Warcraft 2" oder „Deadly Games" als Lesersoft für die Cover-CD einschicken? Wenn ja, dann macht Euch schon mal auf viele gut designte Levels gefaßt! Euer Stadtgespräch finde ich übrigens genial.
Deh-Sen Yu, Schulstr. 26, 32547 Bad Oeynhausen

Nur immer her mit vielen Levels! Ob wir sie auch auf die CD pressen dürfen, hängt im Einzelfall freilich vom Okay des Originalherstellers ab.

Der Urteilsspruch

Zu Eurem Stadtgespräch in Ausgabe 9/98 möchte ich noch etwas anmerken: Warum macht Ihr es Euch denn so schwer? Sucht Euch doch einfach eine entsprechende Homepage, ladet dann umsonst (und natürlich illegal) die Raubkopie eines aktuellen Hits wie „Anno 1602" oder „Dune 2000" herunter und brennt sie auf Eure Cover-CD. Schuld ist nach dem Urteil des Gerichts natürlich AOL oder ein anderer Onlinedienst! Aber mal ernsthaft: Die Verurteilung von Felix Somm ergibt doch keinen Sinn, ganz im Gegenteil. Anbieter pornographischer Software sehen jetzt, daß der Arm des Gesetzes nur bis zu den Onlinediensten reicht! Doch noch etwas quält mich:
Das Stadtgespräch ist ja schön und gut, aber ich vermisse noch mindestens eine Seite Leserforum: Ihr stellt in einer Ausgabe ein Thema und veröffentlicht ein oder zwei Hefte später ausgewählte Lesermeinungen.
Ronald Kaufmann, Brüderstr. 69, 45768 Marl

Hey, HIER ist das Leserforum! Und hier ist auch ein Nachtrag zum Somm-Urteil: Auf stolzen 84 Seiten hat das Gericht seinen Spruch damit begründet, daß Compuserve USA zum einen auf dem EIGENEN Server in Deutschland indizierte Inhalte zum Download angeboten hat. Zum anderen habe Compuserve USA auf dem EIGENEN Server vorsätzlich Newsgroups geduldet, in denen u.a. auch Hardcore und tierpornographische Dateien frei zugänglich waren. Nach Ansicht des Gerichts hat der Geschäftsführer von Compuserve Deutschland dies alles gewußt und sich somit als Mittäter schuldig gemacht.

Superdupergeil

Wir haben in unserem Leben zwar noch nie einem Geist geschrieben, aber es gibt immer ein erstes Mal, gell? Wir finden Euer Magazin superdupergeil – was man damit nicht alles anstellen kann: lesen, angucken, Kaffee draufstellen und viel viel mehr – herzlichen Dank dafür! Da Ihr so toll seid, könnt Ihr uns doch sicherlich auch die folgenden Fragen beantworten:
1. Warum habt Ihr letzte Ausgabe nicht die deutschen Versionen von Larry 5 und 6 auf die CD gepackt? Wir sind generell der Meinung, daß Ihr (soweit vorhanden) immer die deutschen Versionen besorgen solltet.
2. Könnt Ihr nicht die Lösungshilfen zusätzlich auf der CD unterbringen? Wir sauen die Seiten oftmals mit Kaffee zu…
3. Warum ist Bill Gates so reich und wir nicht?
4. Warum nehmen so wenige Hersteller Rücksicht auf User mit langsameren Rechnern? Westwood ist da wohl die löbliche Ausnahme!
5. Wie wäre es mit „WWF in Your House" als Vollversion? Dafür würden wir Euch noch viel mehr lieben, denn es ist ein absoluter Klassiker und wird von vielen unserer Bekannten gesucht!
Flash und Heiko Metzler, Siedlerweg 1, 04746 Hartha

1. *Bei Sierra waren nur die originalen deutschen Verkaufsversionen (also die englischen Versionen mit deutscher Anleitung) verfügbar, sorry. Aber ansonsten sind die Games auf unseren Cover-CDs eigentlich durchgängig lokalisiert.*
2. *Könnt Ihr nicht besser auf Euren Kaffee aufpassen – oder ihn wenigstens über die Leserbriefseiten kippen?*
3. *Vielleicht weil der Mann weiß, wie man eine Tasse hält, ohne auszuschütten?*
4. *Naja, Echtzeitstrategie in Iso-Grafik ist halt auf Dampfrechnern einfacher zu machen als ein 3D-Effektfeuerwerk.*
5. *Meinen wir dasselbe Spiel? Dieses verunglückte Digital-Wrestling von Acclaim, das wir anno Ausgabe 3/97 mit 57 Prozent auf die Matte gelegt haben? Das soll ein „absoluter Klassiker" sein?!*

Erde an Programmierer

Könntet Ihr nicht eine Rubrik „Leser an Programmierer" einrichten, in welcher man Vorschläge, Anregungen und Kritik unterbringen darf? Sicher lesen auch die Spielehersteller Euer Mag und könnten die Vorschläge dann an die Programmierer weiterleiten. Ich denke nämlich, daß sich viele sonst nicht trauen zu schreiben – und wenn doch, daß sich die meisten Firmen nicht einmal zu einer Antwort herablassen würden.
Catkiller, E-Mail: vuesta_madre@hotmail.com

Warum so umständlich? Wir sprechen tagtäglich persönlich mit den verschiedensten Entwicklern – und leiten dabei selbstverständlich die von Leserseite an uns herangetragenen Anregungen weiter!

Übersicht zählt!

Was haben eigentlich nur manche Leser gegen Euer Layout? Der PC Joker hat für mich gerade da einen entscheidenden Vorteil gegenüber der Konkurrenz: Er ist übersichtlich! In anderen Magazinen werden Spiele, egal welchen Genres, durcheinander getestet, während im Joker der logische Aufbau schon mit dem Inhaltsverzeichnis beginnt. Hier werden die anfangs ja noch nichtssagenden Titel in ihre jeweiligen Bereiche eingeteilt und mit der entsprechenden Genrefarbe gekennzeichnet. So kann sich jeder, ob Adventure- oder Strategiefan, schnell einen Überblick verschaffen und findet die entsprechenden Seiten dank der Farbkennzeichnung in Null Komma nix.
Nicht nur aus diesem Grund halte ich den PC Joker für das beste, weil übersichtlichste und damit leserorientierteste Spielemagazin. Dasselbe gilt auch für den Wertungskasten: Es steht alles Wissenswerte darin, die Box hält sich gegenüber dem eigentlichen Test dezent im Hintergrund und gibt doch gleichzeitig knallend die Gesamtwertung preis.
Noch was: Sobald Ihr „Grim Fandango" oder „N.I.C.E. 2" als Abo-Prämie anbietet, dürft Ihr auch mich in den Reihen der Abonnenten begrüßen.
Marius Hörrmann, Am Sonnenweg 65, 70619 Stuttgart

Danke für das übersichtliche Lob. Im Gegenzug eine kleine Überraschung: Mit der nächsten Ausgabe darfst auch Du endlich abonnieren, denn dafür haben wir (zumindest vorläufig) „Grim Fandango", den neuen Hit von Lucas Arts, als Prämie vorgesehen. Falls Du nicht diesen Monat schon zum tollen „Siedler 3" greifen magst.

Nur keine Hemmungen

Unter den Nägeln brennende Themen? Unaufschiebbare Fragen? Unabwendbare Kritik oder unbändiges Lob? Dann her damit, denn ich drucke hier so ziemlich alles ab, was interessant, witzig, lehrreich und/oder halbwegs jugendfrei ist. Falls ausdrücklich gewünscht, übrigens auch anonym. Persönlich beantwortet werden (neben E-Mails) allerdings nur Briefe, denen ausreichend RÜCKPORTO beiliegt; außerhalb Deutschlands sind dazu Internationale Antwortscheine erforderlich. Also ab mit der Post!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de


GHOST ACTIVITIES
YEP! HIER KOMMT DER GEFÜRCHTETE MANN VON RICHTHOFEN MIT SEINEM BERÜHMTEN FOKKER DR.I DREIDECKER...
ALLEIN VOM SOUND MEINER MOPS OBERURSEL MACHT SICH DER FEIND SCHON INS LEIBCHEN — DER LUFTRAUM IST QUASI LEERGEFEGT...
PRATATATA
IHR WOLLT ES ALSO AUF DIE HARTE TOUR! HIER KOMMT DER ROTE BARON MIT SEINEM DOPPELDECKER...
OKAY!
SAKRILEG!
HA! DA SCHAUT IHR, WAS!? WIE LÄSSIG ICH EUCH ABGEHÄNGT HABE...
JETZT IST ENDGÜLTIG SCHLUSS MIT LUSTIG — ES WIRD GEKEGELN KEIN PARDON VOM ROTEN BARON, DER KOMMT HIER MIT SEINEM EINDECKER...
ERSCHIEßT!
OH FACK! DA KOMMT DER ROTE BÖDMANN MIT SEINEM RIESEN PÜREESTAB...

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 10/97 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 Pinball: Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
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%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
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%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
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%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
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%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Constructor	10/97	Simulation	80%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genre Mix	63%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
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%
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%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%
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 Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Echelon	10/98	Strategie	39%
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-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%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
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%**
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%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genre Mix	70%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
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%**
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
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%
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3			
Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
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%
Knights and Merchants	**10/98**	**Strategie**	**86%**
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%**
Longbow 2	1/98	Simulation	73%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
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%
Mayday	10/98	Strategie	76%
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 Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
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%
N.I.C.E. 2	9/98	Sport	?
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
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%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genre Mix	37%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Outwars	6/98	Action	79%
Overboard	12/97	Action	69%
P-Zone	9/98	Action	16%
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%**
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Rampage World Tour	10/98	Action	60%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
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%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
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%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
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	?
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
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%
Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
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%
Survival	10/98	Action	74%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The Reap	1/98	Action	68%
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%**
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
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%
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
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%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
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%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worms 2	12/97	Strategie	80%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
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%
Zeus	10/98	Strategie	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

Kostenlose Produktinfos



11/98

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: 2. November 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

E-Mail Adresse

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.

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

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



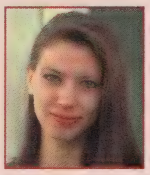
Markus Ziegler (mz)



Manfred Huber (mh)



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



Christiane Schober
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter
Alexander Moritz
Gerald Samel

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Die Siedler 3", Blue Byte
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

Umschlag/Multicover®
Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/98
126.723

Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Verkaufe GB + 7 Spiele (Star Wars 1-3, Warioland, Battletoads, Batman R.o.t. Joker und Amazing Spider Man) + Lichtlupe + Netzteil. Preis VHB. Tel.: 05936/6987, nach Sebastian fragen

SUCHE HARDWARE

Suche P233MMX oder tausche gegen AMD KG 233 (neuw.). Quix: 016562887770

Bin knapp bei Kasse. Wer kann mir, einer armen Schülerin, einen PC schenken? Freue mich über jede Spende. Tel.: 03745/73076, Jennifer verlangen

Wanted! Suche funktionsfähige Sega Game Gear mit Spiel Columbus oder ähnliche Spiele. Kontakt: 01726972112, Fax: 07146/860288, e-Mail: BBB-Ehni@t-online.de

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Final Fantasy 7, F1 Racing je 50,-, Imperialismus 20,-, Napoleon in Rußland, Brücke von Arnheim je 25,-, Max, Interstate 76, Industrie Gigant, Flying Corps je 15,-, Silent Thunder, Win Cleaner, MiA2 Abrams, Descent 1+2 + Mission builder, Terra Nova je 10,-, Power Wheel m. Gas u. Bremse 80,- DM (Neupr. 160,- DM). Tel.: 04503/75423

F-15, Hexen 2, Panzer General 3D, Tomb Raider 2, Apache Longbow 1+2, Might and Magic 6, M1A2 Tank Platoon 2, IF-22 Raptor, IF-22 ADF, SSI Nr. 1, iM1A2 Abrams, SSN Seawolf. Tel.: 09922/60224

Verk.: Private Eye, Superspy, Blinky Bill 1 u. 2, Dragon Lore 2, Abenteuer Afrika je 20 DM. Conquest Earth 25 DM, Obsidian 30 DM, KKND 2, Star Craft je 40 DM, CD-Master (Brennersoft) 25 DM. Tel.: 035842/27375

Verkaufe Toca Touring Car Championship DM 60, Bleifuß Fun DM 35, Age of Empires DM 60, Gold Games 2 DM 20 + Porto. Alle Spiele mit Originalverpackung. Tel.: 07041/940453

Verk. C&C 1 + Missions CD1 50 DM; C&C 2 + Missions CD1 + Missions CD2 50 DM, Transport Tycoon Deluxe 30 DM. Tel.: 03571/426202

Verk. Stonekeep 15,-, Dungeon Master 2 15,-, The Dig + Lösung 20,-, Azraels Tear 15,-, Rebel Assault 2 20,-. Suche Diablo, Command + Conquer 1, Tomb Raider 1. Tel.: 04361/1238

Biete: KKND, Der Clou 20 DM, X-Com 2 20 DM, Kolumbus 15 DM, Der Druidenzirkel 15 DM, Mig 29 Rebellion und Eye of Storm zusammen 20 DM. Tel.: 05223/75272

Verk. Earth 2140, Star Trek Generations, Dark Colony, Akte Europa, Sub Culture je 20 DM, Uprising, Autobahn Raser je 35,- Alles inklusive Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Biing, Lula Inside, Resident Evil, FIFA 97 je 29,-, Zombieville 19,-, Fighting Force 70,-. Alles im Originalzustand. Tel.: 0571/31974

Verk. Lands of Lore 2, Age of Empires, Magic - Die Zusammenkunft , X-Com Apocalypse für je 45,- DM. Telefon: 03493/81562 (Mo-Do nach 18.00 Uhr, fragt nach Daniel)

Verkaufe ca. 260 Spiele zu Tiefstpreisen 15,- DM + Nachnahme. Bitte Liste anfordern, es lohnt sich. Commandos, Army Men, Forsaken, Longbow 2, Max 2, Prost 98, Spec Ops. Dogan Pekacar, Tannenbergstr. 11, 92637 Weiden

Verk. PC-Spiele originalverpackt und einmal benützt: Vikings, Stonekeep je 20,-, Hell, Shadowcaster je 15,-. 08723/3962

Biete Top Spiele: BMH Professional mit Editor Disk 25 DM und Mad TV 2, Pizza Con., Theme Park, alle auf Verhandlungsbasis. Tel.: 03391/398549

Verk. Army Man, JSF, Rebellion, Dungeon Keeper, C&C, EF 2000, Nuk Strike, NBA 98. Angebote an Philip Skupin, Tondern Stieg 1, 22049 Hamburg oder Fax: 040/6959519

Verk. Anno 1602. Suche Commandos. Danny Musold, Ahornweg 25, 19075 Holthusen

Achtung! Ganz billig Computerspiele abzugeben z.B. Pete Sampras 97 25,-, Pizza Connection 20,-, North u. South 10,- und vieles mehr. Tel.: 09562/7487, 09562/6952

Biete ca. 200 Originale für den PC und 40 für Amiga. Alle mit Hülle und Handbuch. Preise zwischen 10 und 40 DM. Von neu (Commandos) bis alt (Dragonflight, Elvira 2). Liste: 0371/512325/AJESKE@AOL.COM

Starcraft, NHL 98, GNAP, BM 97, Beast Within, EM, Jack Orlando, Chewy, Incubation, Gold Games 2, Last Express, BMP, Urban Runner, Panzer 3D, Carmageddon, NBA Jam, Terminator-Spiele u.a. Tel.: 069/4980347

Verk. Star Trek Generations, Deep Space 9, X-Com je 25 DM, Day of The Tentacle, Deadly Games, Mechwarrior 2, Sim City 2000 Netzwerk, Alone in the Dark 3, Terra Nova, Comanche 1, Silent Service je 20 DM. 06431/51186

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend das PC-Spiel „Rüsselsheim". Tel.: 033841/35037

Suche das Spiel Imperator oder Kaiser und absolut alles von Wolfgang Petry. Tel.: 0231/7267420, Fax: 0231/7267420

TAUSCHE SOFTWARE

14 ältere Adventures, 4 Adv.-Sammlungen mit 18 Spielen, Siedler 2, Dune 2. Auf Wunsch mit Lösungen. Biete 3 Games für Monkey 3. Liste anfordern. Tel.: 07231/680398, Pforzheim

Habe SNES mit 15 Spielen, wie z.B. True Lies, NBA Jam, Star Wars + Super Game Boy + 2 GB-Spiele. Würde gegen 17-19" Zoll Monitor, CD-Recorder/RW oder CPU (mindestens Intel P.II MMX, 300 MHz) tauschen. Schreiben oder Fax an: 08272/640862

Biete Diablo, Anno 1602, Dungeon Keeper, Fallout, Incubation, Comanche 3, MDK, M1 Tank 2, Panzer Gen. 3 D, Starfleet u.a. Suche: Jedi Knight, Forsaken, Battlezone, Starcr., Mechcomm, Spec Ops, Armored Fi.2. Tel.: 0387770736

VERSCHIEDENES

Biete günstig Spiele für PC! Alles Originale im Topzustand, teils noch verpackt. Suche Autobahnraser, Dungeon Keeper, Interstate 76, Croc und alle 3D-Ego Shooter oder Strategiespiele. Tel.: 0217321958

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special-Disks ab 5,-. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Anruf lohnt immer.

Verkaufe Amiga-CD 32 mit 10 Spielen + 2 Tools Programme DM 120,-. Tel.: 04181/293963

Verk. Saturn + 13 Sp. (z.B. Sega Rally, Sov. Strike, Atlantis, Nascar 98) + 2 Pads + 3 Demo CD's + Tips und Tricks Hefter für 650 DM. Tel.: 036624/20863 ab 19.00 Uhr

Über 5000 Cheats, Lösungen ... für 1000 Spiele auf CD für nur 25 DM. Über 100 Savegames und Levels für 50 Spiele auf CD für nur 20 DM. Lars Gerhardt, Dieselstr. 5 a, 63755 Alzenau

Nutzen Sie Ihren PC nebenberuflich! Info v. T. Becker, Weinfeldweg 12, 83471 Berchtesgaden

Suche Tips zu: Der Reeder, Quest for Glory 4, Dune 2 u. Starcraft u. Perry Rhodan: OE. Gebe Cheats von: AOE + Seven Kingdoms + GTA. Schreibt an Stefan Bannach, Untere Vorstadt 61, 72458 Albstadt 1

Verk. Computertisch mit Auszugsplatte für Tastatur. L = 110 cm, B = 60 cm, H = 75 cm, 1 Jahr, VB 110,- DM. 08723/3962

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Computerspiele An- und Verkauf - über 3000 Spiele vorrätig! (PC, PSX, AMI, C-64, Sat, ST u.a.). Beethovenstr. 57, Hamburg, 040/224633 (15 - 20 Uhr)

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach. Tel.: 06834/55755, 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

Netzwerk-Komplett-Kit und Zubehör. Billig! WWW.MAKARO.DE

Versandshop 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen! Unsere Sonderpreise des Monats: Resident Evil = 39,90 DM, Fin Fin = 29,90 DM, Need for Speed 2 = 24,90 DM, Pandemonium = 24,90 DM, Fifa Soccer 97 = 24,90 DM, Larry 7 = 24,90 DM, Golden Goal 98 = 24,90 DM, Stadt der verlorenen Kinder = 19,90 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.: 08374-588196 an. Es lohnt sich!

Games Dispatch Fuchs, Hard- & Software Versand, Spielesoftware zu günstigen Preisen, u.a.: PowerboatR 69,95 DM, Need4Sp3 79,95 DM, Turok 49,95 DM, Incubation 24,95 DM, NICE2 74,95 DM. Mo - Fr 8-20 h, Sa & So: 10 - 18 h, Tel.: 03573/7954-79, Fax: -80, E-Mail: Games-Dispatch@ t-online.de. Kostenlose Liste anfordern!



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



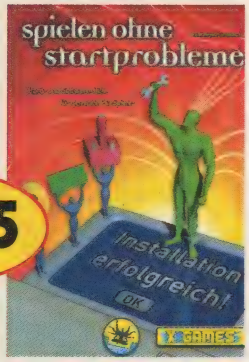
EXKLUSIV! Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

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

9,80



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien"



nur noch 7.–

MAUSPAD

JETZT nur noch 19,80



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 10/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



ab 7,50

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
1/98	Prototype, Dark Universe, Brain Dead 13
2/98	Quest for Glory 4
4/98	Betrayal at Krondor, Minigolf Deluxe
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5+6, Laffer Utilities

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

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 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐10/98
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
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	☐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 117, 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 12/98 erscheint am 3. November

nur 8,90 DM

PC Joker Heft & Spiel VORSCHAU

mit vielen aktuellen Demos und dem 98er Hit **„Dunkle Manöver"** auf 2 Begleit-CDs!



Unser Weihnachtsgeschenk:
Vollversion „Dunkle Manöver"

Im April noch für 90 Mark im Laden, schon nächsten Monat auf unserer Begleit-CD: **brillante Rundenstrategie von Bernhard Ewers, dem Kopf hinter dem Klassiker „Battle Isle"!**

Die dunklen Manöver von Trinode Entertainment/Modern Games siedeln zwischen Indiana Jones und James Bond: Als Agent der 30er Jahre sollen Sie in 21 Missionen die Verbrecherorganisation R.A.T. zerschlagen. Schicke Briefings mit deutscher Sprachausgabe stimmen auf die Jobs (Sabotage, Rettungsaktionen usw.) in vier Szenarien ein, dann gilt es, die geeigneten Truppen zusammenzustellen und auszurüsten – alle Verluste und Erfolge machen sich bei den späteren Aufträgen bemerkbar. Zug um Zug liegt es an Ihnen, Ihre Aktionspunkte weise zu verbraten…

Freuen Sie sich auf komplett gerendertes Iso-Terrain mit detailliert gestalteten und liebevoll animierten Einheiten, Explosionen wechselnder Größe, schöne Zwischengrafiken und knallige Stereoeffekte. Dazu kommen ein Online-Lexikon, Multiplayeroptionen satt, sowie eine Steuerung, die von Anfang an taktische Raffinessen ermöglicht. Kurzum, **ein waschechter Hit, den wir erst vor einem halben Jahr mit 87 Prozentpunkten bewertet haben!**







- **Erstveröffentlichung 4/98 (ca. 90,– DM)**
- **Originalwertung: 87 Prozent, Hit**
- **komplett deutsch**
- **21 Solo-Missionen in 4 Grafikszenarien**
- **bis zu 7 Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet**
- **Online-Lexikon zu allen Einheiten**
- **komplett gerenderte SVGA-Grafik**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Bundesliga '99 – Der Fußballmanager *
Moto Racer 2 * Half-Life * Drakan *
Grim Fandango * Jagged Alliance 2 *
Rent-a-Hero * S.C.A.R.S.







Reportage
Hinter den Kulissen von „Prince of Persia 3D"





Hardware
Marktübersicht:
Force Feedback Wheels



Special
Weihnachtsbazar für Spieler

Dieses Spiel sprengt die Grenzen des RPG-Genres..

Produktinfo 002

Erfahren Sie Stärke und Listigkeit, Freundschaft und Haß, Ehre und Verrat bei Ihrer Suche nach der Wahrheit. Rage of Mages erweitert die Grenzen gewöhnlicher Rollenspiele um Echtzeit-Kämpfe, einem einzigartigen magischen System und unzähligen Weiterentwicklungen der Gegner.



Voraussichtl. Erscheinungstermin:
15. OKTOBER '98

Rage of Mages

KOMPLETT IN DEUTSCH!

FEATURES:

- **Isometrische 3D Landschaft mit Echtzeit-Lichteffekten**
- **Fantasy-Rollenspiel mit einzigartig schöner Grafik in Hi-Color Farben**
- Riesenauswahl an Waffen und Rüstungen (über **300** Variationen), Scrolls, Potions, Zaubersprüchen und Fähigkeiten
- Über **50** versch. Gegner und Kreaturen
- Über **30** Missionen, die trotz großer Spieltiefe einsteiger freundlich gehalten sind
- Die animierten Charaktere werden dynamisch mit jeweiligem Equipment, Waffen und Rüstung im Spiel gezeigt
- 5 Sphären an Magie bieten viele einzigartige Zaubersprüche und Spezialeffekte
- Die hervorragende KI des Gegners stellt sich perfekt auf das Können des Spielers ein
- Die strategischen Gefechte stellen an den Spieler die Anforderung, daß er jede einzelne Schlacht durchdenkt und mit Weitsicht plant
- **Multiplayer** Support mit bis zu **16 Spielern**

PowerPlay 8/98: *"...ein gigantisches Strategie-Rollenspiel-Spektakel...", "...sehr detaillierte Ausführung: Sowohl Landschaft als auch Figuren sind komplett dreidimensional, Bäume bewegen sich im Wind, Schattenwürfe folgen dem Lichteinfall, und durch spezielle Filtertechnik passen sich die Figuren sehr gut in die Landschaft ein."*

"Dieses Spiel ist für mich der Geheimtip des Monats"
4 von 5 Sternen
Heinrich Lenhardt PC-PLAYER 10/98







CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24

Weitere Informationen zu Rage of Mages finden Sie auf unserer Web Site:
www.cdv.de
oder
www.lith.com

"Rage of Mages" is a trademark of Monolith Productions, Inc.
Irrtum und Änderungen vorbehalten.

MONOLITH PRODUCTIONS

CDV Software

Warum wollen alle Matrox?



Mystique G200

2D/3D und Video hat doch jeder, oder? Matrox-Kunden bekommen mehr:

Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie + exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis

Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke!*

Mystique G200 für den Home User: MGA-G200 Grafikchip + 128-Bit-DualBus-Architektur + 8 MB SDRAM auf 16 MB aufrüstbar + VCQ (Vibrant Colour Quality) + MGA-TVO-Videoencoder-Chipsatz + AGP 2x + 230 MHz RAMDAC + 3D Setup & Rendering Engine + attraktives Spiele-Softwarebundle + jetzt nur DM 379,– (unverbindl. Preisempfehlung)

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

* **Brand Awareness Studie '98, PC Welt, IDG-Verlag, http://www.brand-awareness.de**

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox