Ruf 8,96 DM
Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/Ifr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
B 12623 E
4 394225 408908 04
Heftfolge Nr. 74
4/99 April

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs! • PC Joker 4/99 • Vollversion: Stratosphere • 18 Demos & Videos • 2 CDs

mit 3D-Actionstrategie von 1998

Stratosphere
—Vollversion—

plus 18 spielbare Demos & Videos:
Alpha Centauri • Klingon Academy •
Links LS 99 • Quest for Glory 5 •
Giants • TOCA 2 • Driver u.a.

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

Discworld Noir
Im nächsten Scheibenwelt-Abenteuer wird alles anders!



Check & Demo

Quake 3
Der neue id-Schocker im Blickpunkt

NEUE AUFBAU-STRATEGIE
Civilization: Call to Power und Saga

PENTIUM 3
Neuer Chip, neue Spielwelten?

CD-SPECIAL
Spiel des Jahres: Die Verleihung auf Video

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

Star Wars vs. Star Trek
X-Wing Alliance tritt gegen Klingon Academy an

SILVER

ERLEBE EINE WELT REGIERT VON

MAGIE UND STAHL

» Ein herausfordernder Genre-Mix aus Action-Adventure und Rollenspiel.

» Sieben verschiedene Welten, 350 Locations, mehr als 50 Charaktere und über 75 Gegner, je acht verschiedene Magie- und Waffenarten.

» Aktives Kampfsystem mit ausgefeilter Steuerung per Mausklick - die Maus wird zum Schwert.

» Kampforientiertes, nichtlineares, episches Abenteuer.

Produktinfo 001









Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

www.silver-game.com

INFOGRAMES

@uf geht's: Online 2000

Ich geb's zu, ich bin ein Spätzünder: Erst seit „Ultimate Race" kenne ich die hohe Oktanzahl von Multiplayer-Rennen, erst seit letzten Herbst hole ich mir beim Online-Flugi „Air Attack" meine tägliche Dosis Dogfights. Seither senden Telekom und Internet-Provider auch monatlich Präsentkörbe – als kleines Dankeschön für garantierte 150 Mark Mindestumsatz aus meiner Telefonrechnung. Wen wundert es bei solchen Tarifen, daß die Spielwiese im Web hierzulande vorwiegend von echten Freaks, gesponserten Studenten, gelangweilten Bürohengsten und Millionären bevölkert wird?

Jetzt aber hat Mobilcom einen ersten Schritt in Richtung preiswerter Onlinezugänge für jedermann getan: Für 77 Mark im Monat darf ich surfen, soviel ich mag (zumindest nach Feierabend und am Wochenende), ohne daß mir wegen undurchsichtiger Telefon- oder Providertarife graue Haare wachsen würden. Klar, ein Dumpingpreis ist das noch nicht, trotzdem scheint ein Damm gebrochen. Jetzt müssen Telekom und Co. nämlich mit vergleichbaren Angeboten nachziehen, der zu erwartende Preiskrieg rückt das WWW für 40 Mark monatlich wohl schon zur Jahrtausendwende in greifbare Nähe.

Bloß fehlt es dem Internet noch an attraktiver Zockware. Allein aus Mangel an Alternativen sind Oldies wie „Warbirds", „Ultima Online" oder die Egoshooter von id-Software hier nach wie vor so konkurrenzlos populär. Beim Thema Online verläßt gerade die deutschen Publisher offenbar der Mut: Wenn entsprechende US-Spiele hierzulande überhaupt erscheinen, dann ohne Lokalisierung – und ohne, daß Server in Deutschland eingerichtet würden. Was fehlt, ist die sogenannte Killer-Applikation, das Online-Spiel der Spiele. So eine Initialzündung, wie sie Ende 1993 „Rebel Assault" für die Verbreitung der CD-ROM lieferte.



Liebe Publisher, bekennt Euch also zum Online-Spiel. Aber bitte, ohne extra Gebühren zu erheben. Denn wer 80 Mark oder mehr für ein PC-Game bezahlt hat, darf dafür einen kostenlosen Zugang zum Multiplayer-Server erwarten!

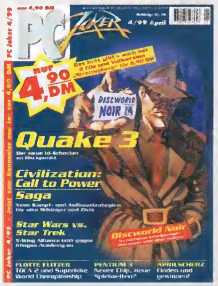
Ihr Richard Löwenstein, Chefredakteur



Ein Heft ohne Begleit-CD?

PC JOKER gibt es ab sofort in zwei Versionen: Neben unserer regulären Ausgabe mit zwei randvollen Beilagscheiben (PC JOKER HEFT & SPIEL) – hier finden Sie für 8,90 DM jeden Monat die neuesten Spieledemos, Videos und Goodies sowie eine tolle Vollversion (aktuell den innovativen 3D-Genremix „Stratosphere" aus dem Sommer '98) – liefern wir das Heft zum Kennenlernen jetzt auch für nur 4,90 DM ohne Begleit-CDs an die Kioske.

Inhaltlich gibt es keine Unterschiede, die ganz große Kompetenz unserer seit knapp 10 Jahren tätigen Redaktion ist nun also auch zum ganz kleinen Preis zu haben. Doch wer die Seiten zu den CD-Inhalten sieht, wird es sich wohl zweimal überlegen, ob er zukünftig nicht schlappe vier Mark mehr investiert…



PC Joker Inhalt



Discworld Noir

Ob Buch oder Spiel, die Abenteuer auf Terry Pratchetts Scheibenwelt sind Kult. Doch im dritten Grafikadventure wird alles anders – vom Helden über die Story bis hin zur Präsentation!

Preview ab Seite 50





Civilization: Call to Power



Saga

Civilization: Call to Power & Saga

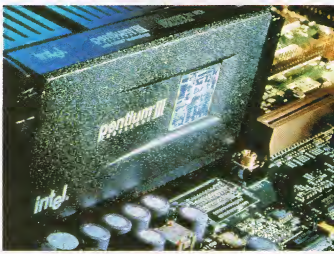
Aufbaustrategie liegt weiterhin im Trend: Zivis finden in der offiziellen Fortsetzung zu Sid Meiers Klassiker Unterwasserstädte und Kolonien im All vor, während Saga die mystische Welt der Wikinger wieder aufleben läßt – Echtzeitkämpfe inklusive!

Preview und Test ab Seite 66 bzw 70

Pentium 3

Das chipsfrische Special zur neuen Intel-Generation: MMX ist Schnee von gestern, KNI die neue Power-Technologie – 71 integrierte Befehle und Taktraten von derzeit bis zu 500 MHz sollen die CPU zum Traum aller Spieler machen.

ab Seite 112



Hot Spot

Hinter den Kulissen
Cryo 54
Zono 56
News
Branche 32
Hardware 30
Spiele 24
Previews
Chroniken des Schwarzen Mondes 54
Civilization: Call to Power 66
Command & Conquer 3 60
Der Wächter der Schatten 55
Discworld Noir 50
Metal Fatigue 57
Multi-Link Game-Creator 64
NASCAR Revolution 42
Quake 3: Arena 38
Rally Championship 99 44
Star Trek: Klingon Academy 47
Star Wars: X-Wing Alliance 46

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Quest for Glory 5 115
Tips & Tricks
Extreme G2 119
Grand Theft Auto 120
Star Wars: Rogue Squadron 120
Sim City 3000 120
Stratosphere 121
Turok 2 121

Interviews

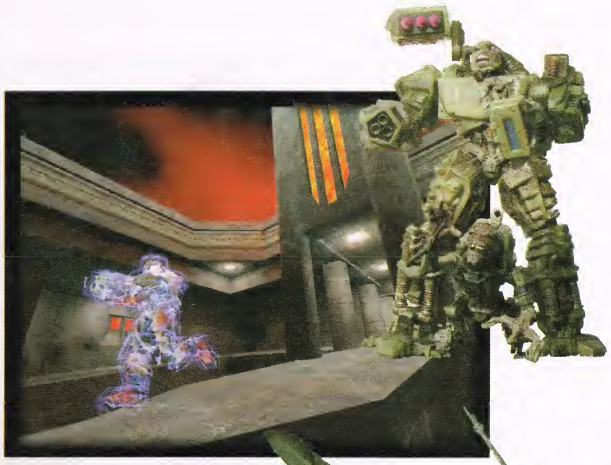
Activision (Quake 3) 41
Toby Gard (Galleon/Tomb Raider) . 26
Jay Wilbur (Indizierungen) 95

Online-Guide

Previews
Unreal: Das nächste Kapitel 94
Tests
Dawn of Aces 96
Mankind 98

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs



Quake 3

Geliebt, gehaßt, geschaßt: An den 3D-Dungeons von id-Software scheiden sich die Geister. Jetzt will man die Welt mit einem neuen Action-Beben erschüttern, das eine Grafikrevolution auslösen soll – bevorzugt unter Multiplayern. Was das Spiel bringt und was der deutsche Vertrieb plant, erfahren Sie im...

Preview ab Seite **38**

Star Wars vs. Star Trek

Die einen schwören auf die Enterprise, die anderen auf den Millennium Falcon, doch in einem Punkt sind sich alle einig: Neue PC-Games aus den großen SF-Epen sind immer willkommen! Wir stellen die Action-Simulation X-Wing Alliance und Klingon Academy einander gegenüber.

Previews ab Seite **46**



X-Wing Alliance



Klingon Academy

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies .18
Stratosphere 14
Charts 100
Comic 127
Editorial 3
Gewinner 106
Glossar für Fachbegriffe 106
Hardware
Der neue Pentium 3 112
Neue PC-Wheels im Test 110
Impressum 132
Inserenten 103
Interna aus der Redaktion 6
Interna Special: Spiel des Jahres 1998 – Die Verleihung . . .8
Joker Shop 128
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 131
Leserbriefe 124
Lösungsindex 122
Messen und Termine 32
Preisausschreiben
Actua Soccer 3-Wettbewerb 27
Age of Empires-Competition 25
Aprilscherz 6
Mini-Umfrage 6
Special
Wegweiser zur CeBit '99 108
Stadtgespräch 12
Testindex 130
Update Service 104
Vorschau 134

Spieletests

Action
A Bug's Life 86
NFK: Natural Fawn Killers 90
Requiem 88
Starshot 84

Genremix
Bernie Boulder 90
Gruntz 92
Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch 105

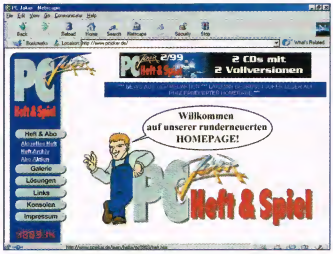
Simulation
Pizza Syndicate 74
Rollercoaster Tycoon 72

Sport
Extreme Tennis 90
Rollcage 80
Savage Arena 82
SBK Superbike World Championship 76

Strategie
Mephisto Genius '99 92
North vs. South 92
Saga 70

NEUES HOMEPAGE-DESIGN

Wir haben renoviert: Unter der Internetadresse **www.pcjoker.de** findet man ab sofort nicht nur einen neuen Look mit Frames, sondern auch ein paar neue Inhalte – etwa den News-Ticker mit aktuellen Meldungen aus der Redaktion. Und die Lösungshilfen haben wir hier nun unter dieselbe komfortable Benutzeroberfläche gepackt, die Sie bereits von der Begleit-CD kennen. Neuerdings säuberlich unterteilt in „Neue Lösungen" aus der kommenden Ausgabe und einen „Gesamtindex" zu den bisherigen Spielhilfen. Reinschauen lohnt also mehr denn je!



APRILSCHERZ

Es hat ja schon Tradition, daß wir im vierten Heft des Jahres immer ein paar faustdicke Lügen erzählen, diesmal sind zwei im Magazin versteckt. **Wer sie findet, kann eines von 5 aktuellen Topgames und 5 Freiabos gewinnen** – wer auf sie hereinfällt, wird in vier Wochen an gleicher Stelle eines Besseren bzw. Schlechteren belehrt. Um an der Verlosung unter Ausschluß des Rechtsweges teilzunehmen, müssen die erlegten Zeitungsenten bis zum 1. April 1999 (wann sonst?) bei uns eingegangen sein. Weidmannsheil!

Joker Verlag
„Aprilscherz"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

GEHEIMDIENST

Für die Betaversion von „Jagged Alliance 2" sollte die Redaktion einen **Geheimhaltungsvertrag mit Topware** unterzeichnen – inkl. der Androhung von Strafe bei Weitergabe des so erhaltenen „technischen Wissens" und der Verpflichtung, das Programm nur auf einem Rechner zu installieren! Solche Methoden sind übrigens kein Einzelfall. Beispielsweise hat Eidos kürzlich verlangt, daß wir die **Screenshots von „Tomb Raider 3" vor Abdruck zur Genehmigung vorlegen**. Wir haben übrigens beide Ansinnen abgelehnt, da wir sowohl mit den Rechten als auch den Pflichten der Presse vertraut sind.

SCHLITTENFAHRT

Vor dem Monitor ist unser stellvertretender Chefredakteur Steffen Schamberger ja ein wahrer Held, im richtigen Leben hat er kürzlich aber doch weiche Knie bekommen: **Disney Interactive lud anläßlich der Präsentation des Games zum Film „Das große Krabbeln" zur nächtlichen Bobfahrt auf der Olympiabahn am Königsee**. Mit rund 85 Sachen raste er durch Steilkurven 1.300 Meter in die Tiefe!
Auch Chefredakteur Richard rief der Berg: Der neue Voodoo 3-Chip wurde der Presse auf der Zugspitze offiziell vorgestellt – übrigens von keinem Geringeren als 3Dfx-Gipfelstürmer Greg Ballard höchstpersönlich.



MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder ein paar Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von 5 aktuellen Top-Games** teil!

1) Gefällt Ihnen die Gestaltung (Illustration, Titelthemen) des Covers?
2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe?
3) Wenn Sie sich zwischen einer neueren oder mehreren älteren Vollversionen entscheiden müßten, was würden Sie vorziehen?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
6) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am wenigsten?
7) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am wenigsten?
8) Finden Sie PC Joker übersichtlich?
9) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?

Einsendeadresse:
Joker Verlag „Miniumfrage"• Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de











FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



FALCON 4.0 setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampangen über der koreanischen Halbinsel.

HASBRO Interactive

90% 92% 95% 9/10 9/10 88% 90% 89% 90%

CD-ROM

MICROPROSE

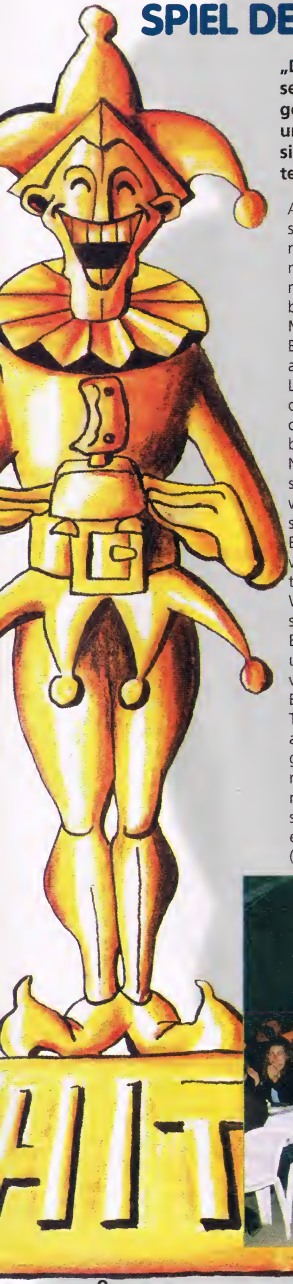
www.microprose.com

© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Produktinfo 016

Siehe auch Begleit-CD

SPIEL DES JAHRES 1998 – DIE VERLEIHUNG



„Die Gala letztes Jahr war schon spitze, aber diesmal ist es einfach grandios!" Dieses Zitat von Esther Manga (Topware) war in abgewandelter Form der meistgehörte Satz am Abend des 28. Januars. Und abgesehen von Interactive Magic und Blue Byte, die wegen eines Schneesturms kurzfristig absagen mußten, hatte sich auch praktisch die gesamte Branche ein Stelldichein im wunderschönen Theaterhaus des Münchener Botanikums gegeben.

Ab 18 Uhr fanden sich die ersten Gäste im Foyer zu einem Begrüßungscocktail ein, allen voran unser treuer Abonnent Florian Weber nebst Freundin in stilvoller Abendkleidung. Bis 19.30 Uhr waren dann alle Tische im Saal besetzt, und sämtliche Augen und Kameras richteten sich auf die Bühne – die Veranstaltung wurde ja auch für TV München aufgezeichnet, der Beitrag inkl. Interview mit Michael findet sich als Video zusätzlich auf der CD-ROM. Flankiert von zwei riesigen Hit-Jokern begrüßte unser Herausgeber die Gäste, dann hatte der aus diversen Fernsehsendungen bekannte Moderator Werner Dück das Wort.

Begleitet von flotten Sprüchen wurde ein Preisträger nach dem anderen über den roten Teppich auf die Bühne zitiert; viele waren überrascht, und so mancher bedankte sich gerührt bei unseren Lesern für die von einem weiblichen Joker überreichte Statuette. Der große Abräumer war auch in diesem Jahr wieder Electronic Arts: Marc Trennheuser schleppte nicht weniger als sechs Spiele-Oscars (aus Glas, Marmor und Metall) nach Hause! Nach etwa einer Stunde war die Verleihung vorbei, und der Ansturm auf das köstliche Buffet setzte ein.

Nachdem die etwa 150 Gäste gesättigt waren, kehrte Ruhe im Saal ein: Start der Anzeigen-Verlosung, für die wir eigens Herrn Groneck, Deutschlands Bingo-König, hatten einfliegen lassen. Der wiederum war zuvor extra nach London gedüst, um eine elektronische Bingo-Maschine herbeizuschaffen – immerhin gab es Inserate im Gesamtwert von über 25.000 Mark zu gewinnen. Am Ende freuten sich Thomas Sewing von Microprose über eine halbe Gratisseite im Joker, Marit Lund von Funcom über eine ganze Seite und Ingeborg Wallek von Magic Bytes gar über eine Doppelseite.

Während die Gäste konzentriert ihre Bingokarten ankreuzten, baute das Service-Personal (ausgesucht hübsche Mädchen in ausgesucht knapper Kleidung) unbemerkt ein riesiges, mit stattlichen Eisbären dekoriertes Dessertbuffet auf der Bühne auf. Zu dessen Eröffnung waberte Kunstnebel, und die Schlangenfrau Nicola Gerstner verrenkte kunstvoll ihren Körper – die Herren im Publikum verrenkten gleichzeitig ihre Hälse…

Bis der Abend dann ausklang und die letzten Gäste (u.a. Hannes Seifert von Neo und Hiep-Trung Tran von Attic) den Weg zur Garderobe gefunden hatten, war es 3.30 morgens geworden. Müde, aber glücklich gratulierte das Joker-Team der Organisatorin Dorothea von Pronay zu einem gelungenen Fest, an dem wirklich jeder seine Freude hatte: die Preisträger sowieso, aber auch alle anderen Gäste (die angereisten Leser wurden mit Präsenten geradezu überschüttet, u.a. spendierte Sierra die brandneue deutsche Version von „Half-Life" mit USK-16 Freigabe) und nicht zuletzt wir selbst. Wenn Sie das Video auf der CD gesehen haben, werden Sie uns zustimmen, daß jetzt nur ein Problem besteht – es wird ganz schön schwer, die Show im nächsten Jahr noch zu übertreffen!

(ml/rl/st/Fotos: Andrea Lösch)



Das Theaterhaus im Münchener Botanikum erwies sich als von allen Gästen gelobte Top-Location: quasi eine Palmen-Oase im Schneesturm



Unsere Anzeigen-Prinzessin Christiane Schober überreicht Thomas Sewing von Microprose den beim Bingo ausgelobten Gutschein für eine halbe Anzeigenseite im Joker



Markus Wilding von Activision per E-Mail an Chefredakteur Richy



Alexandra Wankum von THQ beim Freudentänzchen mit Moderator Werner Dück



Süßes am bärigen Dessertbuffet: Esther Manga von Topware



Marc Trennheuser von Electronic Arts, der privat auf Sportspiele steht, auf die Bitte des Moderators, ein paar Worte zu Origins Online-Goldstück zu sagen



Stellvertretend für die zigtausend Teilnehmer starke Jury waren unsere treuen Abonnenten Florian Weber (links) und Julian Rubenbauer (rechts) nebst Begleitung mit von der Party



Moderator Werner Dück, daneben Marcella Link, Stefan Weyl, Jürgen Reußnig, Susanne Schäfer und Detlef Bußmann (v.l.n.r) von Infogrames und Sunflowers zum Sieg als „Spiel des Jahres" für „Anno 1602"



Die unmittelbare Reaktion von Andreas Leicht (Synetic) auf seinen N.I.C.E.-Preis



Huch, was zum Essen: Nicht nur Feinschmecker kamen am Buffet voll auf ihre Kosten



Augen zu und durch: Schlangenartistin Nicola Gerstner und das folgende Dessertbuffet sollten um 23.00 Uhr eigentlich der Rausschmeißer der Party sein, tatsächlich wurden die Pforten erst um 4.00 Uhr geschlossen – auf Drängen des Service-Personals, das nach Hause wollte...



Kay Lankarany von Eidos zum Action-Gold für „Tomb Raider 2"

STIMMEN ZUR STIMMUNG



„Joker-Partys sind immer eine Sünde wert!"
(Wolfram von Eichborn von Activision in Anspielung auf einen indizierten Ego-Shooter)



„Dufte Party, dufte Stimmung, dufte Leute! Die Nominierung für UBIK war schon klasse, nächstes Jahr räumen wir richtig ab..."
(Martina Möller von Cryo)



„Suuuperstimmung hier! Besser könnte es nur werden, falls wir nächstes Jahr mit LAND DER HOFFNUNG am Treppchen stehen."
(Martin Risius von Innonics)



„Spitze, daß wir was gewonnen haben! Den Preis für MONKEY ISLAND 3 gebe ich unseren Leuten für die tolle Lokalisierung."
(Alex Wankum von THQ/Softgold)



„Dieser großartige Event spiegelt die professionelle Arbeit des Joker-Teams wieder – man amüsiert sich einfach prächtig!"
(Leo Jackstädt von Sierra)



DIE EXZENTRIKER

Etwa ein Dutzend besonders unternehmungslustige Pressesprecher (darunter Gründer Tom Putzki von Piranha Bytes, Ingo Horn von Interplay, Ralf Wirsing von Ubi Soft, Hiep-Trung Tran von Attic, Thomas Sewing von Microprose und Markus Wilding von Activision) haben sich zu den „Eccentrics" zusammengeschlossen – leicht zu erkennen an den Tournee-Shirts und dem Geräuschpegel an ihrem Tisch. Einen speziellen Gruß an die fröhliche Meute!

DIE GEWINNER

Spiel des Jahres:	Anno 1602 (Sunflowers)
Bestes Abenteuer:	Curse of Monkey Island (Lucas Arts)
Bestes Actiongame:	Tomb Raider 2 (Eidos)
Bester Genremix:	Rainbow Six (Take 2)
Bestes Onlinegame:	Ultima Online (Origin)
Beste Simulation:	Wing Commander Prophecy (Origin)
Bestes Sportspiel:	N.I.C.E. 2 (Synetic/Magic Bytes)
Bestes Strategiespiel:	Anno 1602 (Sunflowers)
Leser-Sonderpreis:	Grand Theft Auto (DMA Design)
Hardware des Jahres:	Voodoo 2 (3Dfx)

DIE GÄSTE

3Dfx (Simone Seydoux)
Acclaim (Stefanie Scheele, Stefan Luludes)
Activision Deutschland (Wolfram von Eichborn, Elvira von Eichborn, Markus Wilding, Achim Kaspers)
Ascaron (Bernd Almstedt)
Attic (Hiep-Trung Tran)
CDV (Claudia Rieflin)
Cendant Software (Leo Jackstädt, Jens Schäfer)
Codemasters (Lisa Carrier, Angi Kühbantner)
Cryo (Martina Möller)
Editorial Services (Carsten Borgmeier)
Eidos (Kay Lankarany)
Electronic Arts (Marc Trennheuser)
Empire Interactive (Adam Roberts, Sevgi Kirik)
Endor (Robin Blecher)
Funcom (Tomas Schreiner, Marit Lund)
Game It! (Nikolaus Fäustle)
GT Interactive (Thomas Jäpel)
Hasbro Interactive (Sabine Kaiser)
Heart-Line (Andreas Niedermeier)
Infogrames (Detlef Bußmann, Stefan Weyl)
Innonics (Martin Risius)
Interplay (Ingo Horn)
Koch Media (Alexander Vesely)
Magic Bytes (Ingeborg Wallek)
Matrox (Carolin Suchner, Gudrun Löpert)
Microprose (Julia Erhard, Thomas Sewing)
Microsoft (Thorsten Muth)
NEO (Niki Laber, Hannes Seifert)
Piranha Bytes (Tom Putzki, Alex Brüggemann)
Saitek (Martina Homburg, Gabriel Wunderlich)
Software 2000 (Marc Wardenga, Uwe Fürstenberg, Susanne Aigner)
Sunflowers (Marcella Link, Jürgen Reußnig, Susanne Schäfer)
Synetic (Andreas Leicht)
THQ (Alexandra Wankum)
Take 2 Interactive (Sandra Buthmann, Alexander Harlander)
Team 17 (Frank Fay)
Text 100 (Dieter Marchsreiter)
Topware (Esther Manga)
Ubi Soft (Ralf Wirsing)
Wial Versand (Wolfgang Wietschel)

Die Liste ist bei weitem nicht vollständig, da viele Begleitpersonen fehlen, die anwesenden Leser und Medienvertreter nicht namentlich erwähnt werden und einige Leute unangemeldet hereingeschneit kamen. Wir bitten dafür um Verständnis und bedanken uns nochmals bei allen Besuchern für ihr Kommen!

STADTGESPRÄCH

Warum gucken wir im TV in die Röhre?



Matthias Kanzler (25), Student
„Die TV-Mächtigen erkennen nicht die Marktchancen des Konzepts. Welche Branche außer der Spieleindustrie hat denn noch solch einen Dauer-Boom?!"



Christoph Donovan (18), Schüler
„Über Spiele läuft so gut wie nix im TV, und wenn, dann dürfen die spannenden Titel nicht rein. Besser wäre eine Abendsendung, so nach 22 Uhr."



Michael Schmidt (17), Schüler
„Ich habe Euer Joker-TV gesehen: klasse, aber viel zu kurz. So was im vollen Format, mit langen Tests und Tips – das wär' voll der Hammer!"



Sarikaya Yalcin (24), Maschinenbautechniker
„Ich informiere mich aus Internet und Zeitschriften, denn außer „Giga" auf NBC gibt's ja nix im Fernsehen. Und dort fehlen die Spiele!"



Raimund Grenner (16), Schüler
„Computerspiele im TV, das ist doch nur Konsolen- und Kinderkram! Warum nicht mal was über die Hintergründe der Indizierungspraxis in Deutschland?"



Lars Brieter (16), Schüler
„Die Sender begreifen das Potential eines solchen Mags nicht. Die würden sich wundern, welche Einschaltquoten bei einer Stunde Dauer möglich wären!"

In aller Bescheidenheit: Unsere Joker-Sendung „Level X" auf Sat 1 war das Beste, was das Fernsehen in Sachen PC-Spiele bisher zu bieten hatte – jetzt ist auch diese Insel untergegangen; die Verhandlungen über einen neuen Sendeplatz dauern noch an. Wir haben des Volkes Zorn eingefangen...



Tobias Wilmes (16), Schüler
„Eine TV-Show fehlt schon als Ergänzung zu den Zeitschriften. Da würde man einen viel besseren Eindruck kriegen als nur so von den Screenshots."



Bora Kuran (25), Student
„Die TV-Leute haben doch null Ahnung von der Materie. Da müßten Profis ran, auch für ausführliche Reportagen und Diskussionen rund ums PC-Gaming."



Sebastian Meyer (17), Azubi
„Im Regionalfernsehen gibt's was, z.B. in Berlin. Das müßte aber professionell gemacht werden, so richtig fett, abends zur Primetime."



Stefan Schütz (22), Student
„PC-Spieler haben von ihrer Altersstruktur her im TV wohl keine Lobby. Schade, denn ein abendfüllendes Mag wie Level X wäre der absolute Hit!"



René Duval (20), Zivi
„So eine Sendung müßte um die 30 Minuten lang und von Vollprofis gemacht sein – am besten gleich von einem Spiele-Mag, sonst gibt's bloß Gelaber."



Christian Valentiner (25), Student
„Ich habe mal was über selbstprogrammierte Software gesehen, so was müßte auch mehr gefördert werden – genau wie PC-Spiele im TV."



Max Schmid (36), selbständig
„Ich würde mir eine Sendung wünschen, in der es eine Problem-Ecke mit Bug-Report und konkreten Tips, etwa zu Online-Gaming für Einsteiger, gäbe."



Bernhard Rees (24), Student
„Außer Joker-TV gibt's ja gar nichts, und da war der Sendeplatz total falsch. Mit Kompetenz ins Abendprogramm – wär' das nichts für Euch?!"

Nächstes Thema

Zur nächsten Ausgabe stellen wir endlich die berühmte Eiland-Frage: **Welche Spiele würden Sie auf eine einsame Insel mitnehmen, welche Ihrem ärgsten Feind einpacken?** Daß es sich dabei um das Hardware-Paradies mit allen erdenklichen Möglichkeiten handelt, ist klar...
Nicht ganz klar dagegen, was wir den nicht minder berühmten Mann auf der Straße noch alles fragen – Ihre Anregungen an nebenstehende Adresse sind daher höchst willkommen!

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

SIE HABEN BEREITS JEDES RAUMSCHIFF DER REBELLEN GEFLOGEN.

AUSSER EINEM.



STAR WARS
X-WING ALLIANCE™

Erscheint in Kürze von LucasArts.

LUCAS Arts™

Produktinfo 025

www.thq.de • www.lucasarts.com • Vertrieb: Rushware GmbH • Daimlerstraße 8 • 41564 Kaarst • Tel.: 02131-6070 • Fax: 02131-607111 • © Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.

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

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/99 • Vollversion: Stratosphere • CD 1

VOLLVERSION
STRATOSPHERE

DEMOS
Links LS 99
NBA Live 99
Quest for Glory 5
TOCA 2

VIDEOS
Klingon Academy
Quake 3

Die Begleit-CD

Installation und Start

Legen Sie die CD Nr.1 in Ihr Laufwerk, das Jokermenü startet automatisch. Wählen Sie nun in der Rubrik „Vollversion" den Punkt „Stratosphere" an und klicken Sie auf „Installieren". Folgen Sie jetzt den Anweisungen des Setup-Programms. Der Spielstart erfolgt schließlich über den automatisch angelegten Eintrag „Programme/Stratosphere/" im Startmenü von Windows 95 oder 98.
ACHTUNG: Stratosphere benötigt mindestens DirectX 5.0. Sollte auf Ihrem Rechner eine ältere Version installiert sein, finden Sie im Joker-Menü der CD Nr. 2 unter der Rubrik „Goodies" die neueste Version 6.0. Als aktuelles Produkt läuft das Spiel generell nicht unter DOS, Win 3.1 oder Windows NT.

Anleitung & Cheats

Das **vollständige deutsche Handbuch mit sämtlichen Original-Illustrationen** finden Sie als PDF-Dokument auf der Begleit-CD Nr.1 im Verzeichnis „Handbuch". Zum Betrachten benötigen Sie den Adobe Acrobat Reader, den Sie im Joker-Menü der CD Nr. 2 unter der Rubrik „Goodies" installieren können. Im Jokermenü der CD Nr. 2 finden Sie unter der Rubrik „Lösungen" eine Reihe von Cheats zum Spiel.

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Heft nicht zerschneiden müssen und Ihre Joker-Sammlung trotzdem übersichtlich und komfortabel archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf der Begleit-CD Nr. 1 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps: Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Vollversion



Hübsch gerenderte Intro- und Zwischensequenzen treiben die Hintergrundstory voran



Auf Multiplayer warten 12 eigene Karten für Schlachten jeder gegen jeden oder im Team



In der animierten Bauansicht wird die Festung mit den unterschiedlichsten Funktionen bestückt

Alles in einem: Der ebenso originelle wie komplexe Genremix von Ripcord/Funsoft ist **Aufbaustrategie, 3D-Action und Flugsimulation** gleichermaßen. Das innovative Spielkonzept wurde erst vor einem halben Jahr zum Vollpreis von rund 90 Mark veröffentlicht, jetzt finden Sie die uneingeschränkte Vollversion auf einer der beiden Begleit-CDs zum Heft!
In Stratosphere gilt es, mit einem komfortablen und umfangreichen Editor riesige Schlachtburgen auf fliegenden Inseln zu errichten, die anschließend in 40 Missionen selbst in Gefechte geführt werden dürfen – das Spektrum der Kampagne reicht von Aufklärungsaufträgen über Bodenangriffe bis hin zu Eskorteinsätzen. Dabei zeigt sich dann, ob sich die zuvor getroffene Auswahl aus den 20 Angriffs- und neun Verteidigungsbauten, acht Antriebstypen und neun Spezialbauteilen im harten Kampfeinsatz bewährt. Drei Trainingseinsätze führen Sie Schritt für Schritt in die Steuerung ein. Es warten intelligente Computergegner sowie zwölf spezielle Szenarien für bis zu vier Spieler gleichzeitig, wobei Multiplayer über (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet auch Teams bilden dürfen.
Die moderne 3D-Grafik des Programms ist frei rotier- und zoombar; via Direct3D werden alle gängigen Beschleunigerkarten unterstützt, Voodoo-Modelle sogar direkt. Dazu gesellt sich ein abwechslungsreicher, orchestraler Soundtrack. Mit anderen Worten: Willkommen an Bord eines topaktuellen Titels mit schicker Präsentation und ungewöhnlichem Echtzeit-Gameplay!



Die mit 3D-Karte schon ab einem P133 flotte Grafik kann frei rotiert und gezoomt werden, das Spiel läuft optional auch ohne Hardwarebeschleunigung

Stratosphere
(Ripcord/Funsoft)

3D-beschleunigter Mix aus Action, Flugi und Baustrategie

Originaltest	Ausgabe 9/98, 74 Prozent
Umfang	3 Übungsmissionen, Kampagne mit 40 Aufträgen, 12 Multiplayer-Karten für bis zu vier Spieler über (Null-)Modem, LAN und Internet (mit- oder gegeneinander), umfangreicher Bauteil und aufwendiger Kampagnenmodus
Präsentation	unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger via Direct3D, 3Dfx-Karten direkt, orchestrale Soundbegleitung
Steuerung	Maus, Joystick, Tastatur
Sprache	komplett deutsch, inklusive Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P133 mit Win 95/98, 32 MB RAM sowie 45, 190 oder 350 MB auf der HD
Handbuch, Tips & Installation	Illustrierte deutsche Anleitung auf der CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2, automatische Installation über das Jokermenü



Produktinfo 004

Published by JoWooD
http://www.jowood.at

Developed by neo
http://www.neo.at

Ab Anfang Mai im Handel

Exklusivvertrieb Österreich & Schweiz
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

die VÖLKER



Entdecken Kämpfen

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

SPECIALS

Spiel des Jahres:
Die Verleihung
Die Joker Gala bei TV-München

BONUSLÖSUNGEN

Dark Project: Der Meisterdieb
Fallout 2
King's Quest 8

PATCHES

Airline Tycoon (1.28)
Anno 1602 (1.04)
Anno 1602: NINA Patch #3
Baldur's Gate (1.1.4315)
Caesar 3 (1.0.1.0)
Carmageddon 2 (2.0)
Das dritte Millennium (1.07)
Descent: Freespace (1.06)
Falcon 4.0 (1.03)
Gangsters (1.05)
Grand Prix 500 ccm (3Dfx-Update)
Hanse 1480 (1.2)
Israeli Airforce (1.1)
Klingon Honor Guard (1.1)
N.I.C.E. 2 (1.0.2)
Nano Racer 2 (1.34)
Powerslide (1.01)
Rage of Mages (Multiplayer Beta)
Railroad Tycoon 2 (1.05)
Top Gun: Hornet's Nest (1.1)
Total Air War (1.1)
World War 2 Fighters (1.05)

DEMOS

Deer Hunter 2
Driver
Gruntz
Field & Stream Trophy Buck
N.I.C.E. 2
Rollercoaster Tycoon
Sid Meier's Alpha Centauri

VIDEOS

Giants
Heavy Gear 2
Planescape Torment
Virtual Deep Sea Fishing
VR Baseball 2000

GOODIES

3DCC
3Dfx-Referenztreiber
3DMark 99
Acrobat Reader 3.0
Clean Center 4.0
DirectX 6.0
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot
F-Secure
Game Commander
Hexedit
mIRC v5.31
Quicktime 3.0
Savegame Editor
Construction Kit
T-Online
UniVBE
WinAmp 2.09
Winzip 7.0

SHAREWARE

GoBang R5 (Fünf gewinnt)
Hex Wizard (Hex Editor)
Little Wars (Rundenstrategie)
Ultimate Run („Tron"-Klon)

PC JOKER HEFT & SPIEL 4/99 • Demos, Goodies und Patches • CD 2

Die Begleit-CD

Unsere Menüoberfläche

...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und 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 die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel.

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

3DMark 99
Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

NEU! **3Dfx-Referenztreiber**
für alle Voodoo-Beschleuniger

Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win

Clean Center 4.0
Installationsmonitor

DirectX 6.0
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.

Elsa-Treiber
für Grafikkarten

F-Prot
kostenloser Virenscanner für DOS

F-Secure
aktueller Virenscanner für Windows 95/98

Game Commander
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98

mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

Quicktime 3.0
Videoplayer für Win 95/98/NT

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

NEU! **T-Online Zugangssoftware von 1&1**
kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden

UniVBE
Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.09
MP3-Player für Win 95/98/NT

NEU! **Winzip 7.0**
Packer/Entpacker für Win 95/98

Top Demo: Sid Meier's Alpha Centauri

Altmeister Sid Meier meldet sich mit der Neuauflage eines der größten Klassiker anspruchsvoller PC-Unterhaltung zurück: Der aktuelle Geniestreich des Stardesigners beginnt da, wo „Civilization 2" einst endete – mit dem Aufbruch der Menschheit zu den Sternen. Nach einem mehrminütigen Intro haben Sie in der voll spielbaren Demo 100 Runden (= Jahre) lang Zeit, einen überlebensfähigen Außenposten aus dem Boden eines fernen Planeten zu stampfen. Dank cleverer Computergegner keine ganz leichte Aufgabe!

GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: 100 Runden lang voll spielbar
BESONDERHEIT: aktuelle Version 1.1 inklusive Intro
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) oder NT4 mit SP3 und 63 MB auf der HD



Das Intro zeigt den Aufbruch des Schiffs „Unity" ins Alpha Centauri System als Mix aus Realszenen und Rendering



Binnen 100 (Spiel-)Jahren muß der planetare Außenposten im All stehen

Top Demo: Quest for Glory 5

Sierra hat das Flehen der Fans erhört: Das 1993 erschienene „Shadows of Darkness" war doch nicht der letzte Teil der legendären Reihe „Quest for Glory"! Gleich zwei voll spielbare Umgebungen erwarten Sie hier aus dem wiederum sehr gelungenen Mix aus Adventure und Rollenspiel. Und ehe Sie auf der Insel Sifnos gegen zwei Wachen, einen Zauberer und einen General antreten, erhalten Sie natürlich Gelegenheit, Ihren eigenen Charakter aus zwei der vier Klassen der Vollversion zu generieren.

GENRE: Adventure/Rollenspiel
UMFANG: 2 voll spielbare Umgebungen, 2 Charakterklassen (Krieger und Zauberer)
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 65 MB auf der HD



Charaktergenerierung und Berufswahl: Krieger oder Zauberer, was darf's sein?



Vor der Burg auf Sifnos stellen sich zwei Wachen in den Weg – was ist zu tun?

Spiel des Jahres 1998 : Die Verleihung auf Video

Am 28. Januar war es soweit: Sie hatten gewählt, wir haben die Preise überreicht. Wer bei der festlichen Verleihung im Theaterhaus des Münchener Botanikums auf der Bühne eine der begehrten Joker-Statuetten erhielt und wie die Stimmung war, zeigen wir Ihnen als **gut sechsminütiges Video** auf der CD Nr. 2 unter dem Menüpunkt „Special". Genießen Sie die Höhepunkte des Abends gemütlich vor dem Monitor!
Klar, daß ein solcher Event auch in den Medien Beachtung fand – den entsprechenden **Fernsehbeitrag von TVM** (gesendet im Vorabendprogramm „Große Freizeit" am 2. Februar 1999) haben wir mit freundlicher Genehmigung des Senders für Sie als zweites Video mit auf die CD gepackt. Dabei kommt in einem Interview auch unser Herausgeber zu Wort.



Video Nr. 1: Unser durch die Sat 1-Show „Level X" TV-erprobter Kollege Trille führt durch die Verleihung



Video Nr. 2: Unser Herausgeber Michael plaudert mit Dietmar Deffner von TV München u.a. über indizierte Spiele

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Deer Hunter 2



GENRE: 3D-Jagd
UMFANG: 1 Waffe, 1 Revier (Woolford Mountain)
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 60 MB auf der HD

Field & Stream Trophy Buck



GENRE: 3D-Jagd
UMFANG: Pirsch durch Iowa im einfachen Schwierigkeitsgrad
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 55 MB auf der HD

Giants



GENRE: 3D-Actionstrategie
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Gruntz

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Actionknobelei
UMFANG: 4 Trainingsabschnitte, 2 Einspieler-Levels, Battle-Mode plus Multiplayer-Modus
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P90 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) und 45 MB auf der HD

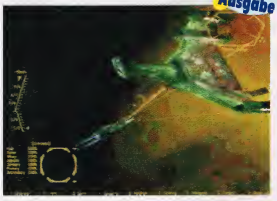
Heavy Gear 2



GENRE: Roboteraction
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Klingon Academy

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: SF-Actionsimulation
UMFANG: Video zur „Starfleet Academy" für Klingonen
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Aktuelle Patches

…zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches". Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie unter der Rubrik „Goodies" im Jokermenü das Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT.

Airline Tycoon
Update der deutschen Version auf V 1.28
Anno 1602
Update der deutschen Version auf V 1.04
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer
Patch 3 für die deutsche Version
Baldur's Gate
Update der US-Version auf V 1.1.4315
Caesar 3
Update aller Versionen auf V 1.0.1.0
Carmageddon 2
Update der deutschen, spanischen, französischen und italienischen Version auf V 2.0
Das dritte Millennium
Update der deutschen Version auf V 1.07
Descent 3 Demo
Update auf V 1.1
Descent: Freespace
Update der deutschen Version auf V 1.06
Falcon 4.0
Update der deutschen Version auf V 1.03
Gangsters
Update der deutschen Version auf V 1.05
Grand Prix 500 ccm
3Dfx-Update für die deutsche Version
Hanse 1480
Update der deutschen Version auf V 1.2
Israeli Airforce
Update der deutschen Version auf V 1.1
Klingon Honor Guard
Update der deutschen Version auf V 1.1
Moto Racer 2
Update aller Versionen auf V 1.34
N.I.C.E. 2
Update der deutschen Version auf V 1.0.2 plus separater Patch zum Freischalten aller Strecken im Just-for-Fun-Modus
Powerslide
Update der US-Version auf V 1.01
Rage of Mages
Multiplayer-Patch (Beta) für die deutsche Version
Railroad Tycoon 2
Update aller Versionen auf V 1.05
Top Gun: Hornet's Nest
Update der deutschen Version auf V 1.1
Total Air War
Update der deutschen Version auf V 1.1, separate Patches für 3Dfx- und D3D-Version
World War 2 Fighters
Update der deutschen Version auf V 1.05

Demos, Patches und Goodies

Links LS 99



GENRE: Golf
UMFANG: 9 voll spielbare Löcher am Entrada-Kurs im Snow Canyon
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, unterstützt Auflösungen von 800 x 600 bis 1600 x 1200 Pixel
SYSTEM: P150 mit 16 MB RAM, Win 95/98 mit DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) oder NT4 mit SP3 sowie 65 MB auf der HD

NBA Live 99



GENRE: Basketball
UMFANG: voll spielbare Halbzeit, 4 Schwierigkeitsgrade, Simulations- und Arcade-Modus
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 37 MB auf der HD

N.I.C.E. 2



GENRE: Autorennen
UMFANG: Meisterschaftslauf, Ghost-Modus und Netzwerkrennen in Australien mit 4 Boliden
BESONDERHEIT: aktuelle Version 1.02, unterstützt Force Feedback
SYSTEM: P133 mit 24 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5.0 (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 14 MB auf der HD

Planescape Torment



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Quake 3: Arena

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD Nr. 1
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Rollercoaster Tycoon

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Sim Kirmes
UMFANG: 3 Szenarien, zeitlich begrenzt auf 15 Minuten
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5.0 (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 45 MB auf der HD

Spielelösungen auf CD

Diesen Monat finden Sie auf unserer Cover-CD Nr. 2 unter der Rubrik „Lösungen" gleich drei umfangreiche Komplettlösungen sowie ein paar nützliche Spieletips als Ergänzung zum Lösungsteil im Heft. Im einzelnen wären das die **Komplettlösung zu King's Quest 8** (also nochmals den bereits in der letzten Ausgabe veröffentlichten Teil 1 plus Teil 2) mitsamt einiger Hints, die **Komplettlösung zu Dark Project** mit diebisch guter Beschreibung aller Missionen im härtesten Schwierigkeitsgrad sowie die **Komplettlösung zu Fallout 2** – inklusive hilfreicher Hex-Codes für das SF-Rollenspiel. Und last, not least sind natürlich auch **Cheats zu Stratosphere**, der aktuellen Vollversion dieser Ausgabe, mit von der Partie.



Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Top-Demo: Driver

Für alle Freunde PS-starker Musclecars haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die schlechte: Hersteller Reflections („Destruction Derby") hat soeben den Releasetermin für die rasanten Verfolgungsjagden im 70er-Jahre-Ambiente auf den Sommer verschoben. Nun die gute Nachricht: Schon jetzt vermittelt Ihnen die selbstlaufende Demo erste Eindrücke. Ein 3Dfx-Grafikturbo ist freilich Voraussetzung, damit es der Fluchtfahrer einer Gangsterbande mit der Polizei aufnehmen kann.

GENRE: 3D-Autohatz
UMFANG: selbstlaufende Demo
BESONDERHEIT: 3Dfx-Beschleuniger erforderlich, läuft direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und Voodoo-Karte



Driver: Wer sich an den gleichnamigen Film erinnert, weiß, was ihn hier erwartet...



Das realistische Physikmodell stellt Blechschäden äußerst detailliert dar

TOCA 2



GENRE: Touring Car Rennen
UMFANG: 3 Runden auf einer voll spielbaren Strecke im mittleren Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit: 5 Min.
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 38 MB auf der HD

Virtual Deep Sea Fishing



GENRE: Angel-Simulation
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

VR Baseball 2000



GENRE: Baseball
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Shareware von Lesern

GoBang RS
„Fünf gewinnt" für 2 Spieler von Roland Schäffner
Hex Wizard
Hex-Editor (Freeware) von Günther Haslbeck

Little Wars
Rundenbasiertes Strategiespiel von Sebastian Hoelzel
Ultimate Run
„Tron"-Rennen für bis zu 3 Spieler von Enrico Appelt

Möchten auch Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail an die untenstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! 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

Flieg um Dein Leben!







DIGITAL COMBAT SERIES

Zusammen mit dem Erfolgsprodukt Panzer Commander Bestandteil der Digital Combat Series

MINDSCAPE

PC CD-ROM

Produktinfo 031

The Learning Company Deutschland GmbH • Keltenring 12 • 82041 Oberhaching • Telefon: (0 89) 1 48 27 - 0 • Fax: (0 89) 1 48 27 - 4 00

V-RALLY

Vor Monaten angekündigt und Ende vergangenen Jahres gestrichen, wird Infogrames' **PC-Umsetzung des tollen Playstation-Racers** ab April überraschend doch an den Start gehen. Die Hatz führt Ford Escort, Renault Mégane sowie zehn weitere Autos mit real existierenden Vorbildern über 42 fiktive Rundkurse. Dabei sollen Wetterkonditionen, das (Force Feedback-)Handling und die umfangreich ausgestattete Werkstatt die Realität quasi links überholen. Nur die Einsamkeit echter Rallyepiloten wird man hier nicht erleiden müssen, denn die Anhänger konventioneller Arcaderacer dürfen wahlweise auch im Pulk über Asphalt, Sand, Schlamm und Kies schlittern.



PHOENIX

Ab August plant das englische Team 17 mit einem Mix aus „I-War" und „Wing Commander" die Eroberung des Universums. Grundlage für zünftige **Weltraumgefechte** sind dann rund fünf Dutzend nichtlineare Missionen, eingebettet in eine ausschweifende Story um den mysteriösen Tod eines Elitepiloten. Multiplayer erwarten Kooperations- und Deathmatchmodi, sie werden auch die Stationen eines Großraumschiffs besetzen und es gemeinsam kommandieren können. Mindestens einen P166 mit 3D-Turbo vorausgesetzt, will die aufwendige Optik dabei ein wahres Sternenfeuerwerk abbrennen.



SOLDIER OF FORTUNE

Weil nichts so erfolgreich ist wie der Erfolg, steht mit „Rainbow Six" der Genremix des Jahres 1998 Pate, wenn Activision und Raven („Hexen 2") ab Juni ihre Glücksritter von der Leine lassen – **der Titel bezieht sich auf das gleichnamige US-Magazin für Söldner und andere Waffennarren**. Als Spieler scheucht man dann Sprengstoffexperten, Scharfschützen und die anderen Mitglieder seines Teams durch komplexe 3D-Gebäude, um Geiseln zu befreien oder Terrorkommandos zu eliminieren. Daß es an Waffen nicht mangeln darf, ist bei der Thematik klar, doch auch einfaches Handling, hohe Gegner-KI und schicke Optik auf Basis der id-Engine sind versprochen.



Wußten Sie übrigens

...daß Westwood das klassische Rollenspiel wiederbelebt? Mit den 3D-Rundenkämpfen und dem aufwendigen Charaktersystem von **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness** ist ab Juni zu rechnen.

...daß Sunflowers und Max Design an einem **Sequel zu Anno 1602** basteln? Der Titel steht noch nicht fest, das Erscheinungsdatum nur ungefähr: Mitte 2000

...daß Topware Monoliths Lithtech-Engine („Shogo") lizenziert hat? Bis Anfang 2000 entsteht daraus **Code Red**, ein komplexer Egoshooter, dessen Story auf dem für Mai geplanten 3D-Abenteuer „Gorky 17" basiert. Die Monolithen selbst wollen ihre Grafikengine bis Jahresende für **Sanity** nutzen, einen originellen Mix aus 3D-Action, Prügelei und Rollenspiel.

...daß Mindscape Ende des Jahres die U-Boot-Sim **Silent Hunter 2** vom Stapel läßt? Eine neue 3D-Engine soll hier für realistische Unterwasseroptik bürgen. Und auch „Panzer General" wird auf echte 3D-Grafik umgerüstet; „Panzer Assault" ist zur Jahrtausendwende zu erwarten.

...daß Electronic Arts an **Need for Speed 4: High Stakes** schraubt? Der Rollout ist für Weihnachten geplant, dann wird neben BMW Z3, Ferrari 550 und Co. auch ein BMW M5 im Polizeitrimm über acht Landstraßen pilotiert.



...daß **Wing Commander – The Movie** am 12. März in den USA anläuft? Den Deutschlandstart plant Verleiher 20th Century Fox für 29. Juli.

...daß Ravensburger und der Mülheimer Entwickler Funatics noch bis Oktober am 3D-Aufbaustrategical zum Brettspiel **Siedler von Catan** basteln?

MIDTOWN MADNESS

Der „Wahnsinn Innenstadt" kommt im Juni von Microsoft angerollt. Unser Vorschlag für den deutschen Titel des **Motorsport-Spektakels**: „Sim Drängler". Am Monitor wird man die komplette City von Chicago wiedererkennen, da 80 Sehenswürdigkeiten wie etwa der Sears Tower digital nachgebaut werden. In dieser urbanen Kulisse finden dann klassische Rundrennen und komplexe Orientierungsfahrten statt, wobei auf Verkehrsstaus, Fußgänger und Polizeistreifen zu achten wäre.
Als Fahrzeuge sind zehn typische US-Boliden wie Ford Mustang oder Truck mit jeweils eigener, realistischer Physik angekündigt – und für Multiplayer ein paar originelle Ideen wie der „Räuber-und-Gendarm-Cup".





MISSION: IMPOSSIBLE

Am Nintendo 64 ist das Game zur Kinoversion der klassischen TV-Serie „Kobra, übernehmen Sie" bereits ein Riesenerfolg, ab Mitte des Jahres darf der geächtete Eliteagent Ethan Hunt (im Film gespielt von Tom Cruise) dann auch am PC seine Loyalität zum US-Geheimdienst IMF unter Beweis stellen.



Eine Jagd über das Dach eines TGV-Hochgeschwindigkeitszuges, der Diebstahl geheimer Dokumente aus dem CIA-Hauptquartier und andere Schlüsselszenen der Zelluloidvorlage bilden die Basis für dieses **3D-Actionabenteuer**. Daß die Waffenkammer neben den genreüblichen Wummen ein paar Gimmicks im Stil von 007 bereithalten wird, ist dabei weniger überraschend als die Herkunft der PC-Konvertierung: Infogrames hat ein indisches Newcomerteam beauftragt.



Alle Wege führen nach Rom: DIE AOE-COMPETITION

Mit „Age of Empires 2" ist zwar erst im Herbst zu rechnen, doch die Fans von Microsofts genialer Aufbaustrategie können sich die Wartezeit mit dem Add-on „Der Aufstieg Roms" verkürzen. Neben anderen feinen Sachen gibt es die 60 Extrakampagnen in neuer Optik hier zu gewinnen!



1. PREIS

Das Add-on „Age of Empires: Der Aufstieg Roms", ein exklusives T-Shirt mit Motiv „Sidewinder" und das edelste aller Eingabegeräte: ein Sidewinder Force Feedback Stick mit eingebauter Kraftrückkopplung

2. UND 3. PREIS

Je ein Add-on „Age of Empires: Der Aufstieg Roms", ein exklusives T-Shirt mit Motiv „Sidewinder" und eine edle Intellimouse Pro mit praktischem Rollrad und drittem Klicker

4. BIS 20. PREIS

Je ein Add-on „Age of Empires: Der Aufstieg Roms", dazu ein exklusives T-Shirt mit Motiv „Sidewinder"

Rom kann zwar auch im digitalen „Zeitalter der Imperien" nicht an einem Tag errichtet werden, doch die Beantwortung unserer Preisfrage sollte dafür recht schnell gehen:

PREISFRAGE

Wie heißt das Entwicklerteam von „Age of Empires"?

Die Lösung muß bis zum 9. April 1999 (Einsendeschluß laut Poststempel) per Postkarte oder E-Mail bei uns eingegangen sein, bei mehreren korrekten Tips entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, auch die Mitarbeiter von Microsoft und des Joker Verlages dürfen nicht mitmachen. Dem Rest der Menschheit drücken wir die Daumen!

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: AoE-Competition
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de



„Galleon wird das, was Tomb Raider eigentlich hätte werden sollen!"

(Lara-Erfinder Toby Gard zu seinem neuen Spiel für die selbst mitbegründete Company Confounding Factor)

?: Lara war Ihr Baby, jetzt haben Sie sich von Eidos scheiden lassen. Rückwirkend betrachtet: Wieso wurde „Tomb Raider" Kult?
TG: Vor einigen Jahren meinten britische Entwickler halt noch, daß nur mit starken, blonden Helden Geld zu verdienen wäre. Ich schlug eine andere Richtung ein, habe Lara unübersehbar weibliche Formen verpaßt. Zusammen mit dem aufwendigen Marketing war das wohl der Schlüssel zum Erfolg.

?: Ein trotz zahlloser Nachahmer unerreichter Erfolg...
TG: Ja, weil jeder nur dieselbe Masche weiterstrickt. Was den Plagiaten zum Bestseller fehlt, ist ganz klar die Innovationskraft.

?: Für Ihr neues Unternehmen arbeiten Sie wieder an einem 3D-Actionabenteuer – warum sollte „Galleon" das bessere „Tomb Raider" werden?
TG: Weil „Galleon" das wird, was „Tomb Raider" eigentlich hätte werden sollen, also ein spannender Mix aus Action, Comedy, Abenteuer und Mystery. Wenn Captain Rhama Sabrier ein Geisterschiff untersucht, dann erlebt er ungleich komplexere Abenteuer als Lara Croft. Gegen „Galleon" wird „Tomb Raider" aussehen wie ein simples 8 Bit-Game für den seligen Spectrum!



Leistungsstarke 3D-Engine, abstraktes Design und komplexes Gameplay: Ab Dezember will es Galleon mit Tomb Raider aufnehmen

SLAVE ZERO

Ab Mai überläßt Accolade dem Spieler einen haushohen Roboter, mit dem er in einer dicht bevölkerten City auf halborganische Panzer, andere Mechs und weitere Schergen eines fiesen Diktators eindreschen darf. Der **Mix aus Prügelei und Shooter** wird gerade aus einer neu entwickelten Grafikengine gekitzelt, die 3D-Turbos so richtig zum Glühen bringen soll. Für feines Gameplay bürgt Designer Sean Vesce, bekannt durch „Mechwarrior 2" und „Interstate '76".



F1 WORLD GRAND PRIX

...heißt die hier abgebildete, aktuell beste Formel 1-Sim für das N64. Die kommende PC-Umsetzung des Konsolen-Hits wird den Titel **„Official Formula 1 Racing"** tragen: Die offizielle FIA-Lizenz für die originalen Namen und Designs der elf Teams, 22 Piloten und 16 Rennstrecken der Saison '98 steht mit am Start. Als weitere Eckdaten kündigen Eidos, Video Systems und der französische Entwickler Lankhor veränderliches Wetter, Replays, über 20 Kameraperspektiven, Multiplayermodi für 12 Teilnehmer und eine realistische Fahrphysik an. Dabei soll die genügsame Grafikengine auch ohne 3D-Nachbrenner auskommen.



Wußten Sie übrigens

...daß **Grand Touring** demnächst auch in der Spielhalle vorfährt? Für 35.000 Dollar ist der Automat samt Hydraulik bei Elite Systems in England zu ordern.

...daß Take 2 und Poptop für das Add-on **Railroad Tycoon 2: The Second Century** 20 Einzelmissionen und eine Kampagne von 1930 bis 2030 planen? Dazu kommen neue Gebäudetypen, Züge und Grafiken.

...daß Activisions 3D-Echtzeitstrategical **Third World** auf August verschoben wurde? Und daß Electronic Arts **Prax War** gestoppt hat?

...daß Ubi Softs Multiplayer-Server für **Racing Simulation 2** endlich online ist? Unter der Adresse www.monacoracing.com (so der englische Titel) findet man Chats, Downloads, Rekordlisten und natürlich heiße Positionsduelle gegen andere Internet-Piloten.

...daß Lucas Arts zum Start des Films **Star Wars: Episode 1** ab Mai auch drei passende Spiele veröffentlicht? Mehr dazu in der kommenden Ausgabe.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Auf den Spuren von Lara Croft wandelt Crystal Dynamics ab Mai: Der Spieler findet sich als (mitunter auch fliegender) Vampir im düsteren Reich Nosgoth wieder, dessen Menschenvolk unter der Knute des apokalyptischen Herrschers Kain ächzt. Kleine Knobeleien und Gespräche mit NPCs bilden hier das Fundament für zahllose Nah- und Fernkämpfe mit abgedrehten Fantasywesen – darunter zwölf eindrucksvolle Endgegner, denen die Entwickler besonders hohe Intelligenz und ein aufwendiges Animationssystem einimpfen wollen. Versprochen sind außerdem stimmungsvolle Rendermovies, eine handliche Steuerung sowie ein Ladesystem, das einzelne Geländeabschnitte ohne Pause nahtlos miteinander verknüpft.





KA-52 TEAM ALLIGATOR

Die neue Heli-Sim der Entwickler von „Team Apache" soll Ende des Jahres am PC abheben. Das Sequel zu „KA-50 Hokum" entsteht also unter der Leitung von Simis bzw. GT Interactive und präsentiert den neuesten Kampfhubschrauber aus Rußland, noch ehe dessen charakteristische Doppelrotoren in der Realität anlaufen – zumindest befindet sich der Kamov KA-52 derzeit noch in der Erprobungsphase.
Technische Grundlage für die PC-Simulation ist Simis' neue Daedalus-Engine, die u.a. den Multimedia-Code der brandaktuellen Pentium 3-Prozessoren sowie das Bump-Mapping kommender 3D-Beschleuniger für einen auch im Detail höchst wirklichkeitsnahen Schattenwurf unterstützt. Dazu soll die hohe Auflösung der Flugmodelle und des Geländes dem Betrachter am Monitor eine nicht minder realistische 3D-Umgebung vorgaukeln; und zwar ohne störende Nahtstellen an den Polygonkanten.



Exklusive Fanartikel für Fußballer zu gewinnen!

Mit dem Nationalkicker Oliver Bierhoff auf der Verpackung stürmte das ungemein spielbare „Actua Soccer 3" von Gremlin in der vergangenen Ausgabe in die erste Liga des Digital-Fußballs – jetzt können unsere Leser abräumen!



1. PREIS

Oliver Bierhoffs AC Mailand-Originaltrikot mit der Rückennummer 20, vom Stürmerstar persönlich signiert! Dazu ein ebenfalls signiertes Exemplar von „Actua Soccer 3" plus die Billardsimulation „Actua Pool"

2. BIS 5. PREIS

Je ein von Oliver Bierhoff handsigniertes Exemplar von „Actua Soccer 3", dazu die Billardsimulation „Actua Pool"

6. BIS 10. PREIS

Je ein Exemplar von „Actua Soccer 3"

Wie im richtigen Sport wird den Teilnehmern aber auch hier nichts geschenkt, denn die Gewinner werden unter all jenen ermittelt, die uns auf einer Postkarte oder E-Mail folgende Frage richtig beantworten können:

PREISFRAGE

Für welche italienische Vereinsmannschaft spielt Oliver Bierhoff derzeit?

Einsendeschluß ist der 9. April laut Poststempel bzw. Mail-Eingang, der Rechtsweg bleibt ausgeschlossen. Das gilt natürlich auch für die Mitarbeiter von Gremlin und des Joker Verlags. Allen anderen Fußballfans wünschen wir viel Glück.

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Actua Soccer 3
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

LAND DER HOFFNUNG



Innonics heißt uns hoffen: Rechtzeitig zum Test in der kommenden Ausgabe soll ein Muster dieser **Aufbausimulation mit mittelalterlichem Szenario** vorliegen. In 40 Missionen ist dabei eine scrollbare Iso-Landschaft mit ebenso vielen Gebäudetypen zu bepflastern – Holzfällerhütten, Bauernhöfe, Handelszentren usw. Für die Unterhaltung der Bewohner sind zudem Badehäuser, Theater oder Bibliotheken zu errichten, Klöster und Kathedralen werden den Glauben festigen, Kasernen samt angeschlossenen Waffenfabriken für ein gut gerüstetes Heer aus Soldaten und Spionen sorgen.



Im Unterschied zu Konkurrenzprodukten wie dem richtungsweisenden „Anno 1602" soll das Programmdesign mehr in Richtung Wirtschaftssimulation gehen. So wird die Staatsform zwischen Demokratie und Diktatur frei wählbar sein, die bis zu drei Spieler (wahlweise springt die CPU ein) werden mit 21 Rohstoffen und fertigen Waren handeln und dürfen das Wetter bzw. die Jahreszeit nicht außer acht lassen – andernfalls drohen Hunger und Aufstände.

DIE VÖLKER





Jowoods Hoffnungen ruhen in einem Fantasy-Reich, das ebenfalls in scrollbarer Iso-Grafik dargestellt wird. Der **Mix aus Aufbau- und kriegerischer Echtzeitstrategie** fährt ab Mai drei Rassen (die magiebegabten Pimons, Amazonen und ein Insektenvolk), stolze 85 Berufe vom Landwirt über Handwerker bis hin zum Militär, sowie 75 unterschiedliche Gebäude, die größtenteils erst erforscht werden müssen, auf. Am Ende werden auch in den hiesigen 60 Missionen ein funktionierendes Wirtschaftssystem, gute Handelsbeziehungen zu den Nachbarstaaten oder einfach die besser ausgerüstete Armee über Sieg oder Niederlage entscheiden.
Schon jetzt wirken die großen und stufenlos zoombaren Terrains detailliert, die nett animierten Bewohner knuddelig und das Interface durchdacht. Weil außerdem Unterstützung für 3D-Karten und damit eine besonders effektreiche Grafik angekündigt ist (ein Novum für das Genre und die isometrische Darstellungsweise), müssen diesen Siedlern beste Chancen am Markt eingeräumt werden.

MECHWARRIOR 3





Juni wird es wohl werden, ehe Microprose FASAs Battletech-Universum erneut für den PC zugänglich macht: Der **Nachfolger zum populären Robo-Spektakel** wird 20 linear verlaufende Missionen aus der Zukunft des Jahres 3058 auf den Bildschirm bringen. Die konkurrierenden Clans beharken sich diesmal mit 18 Kampfkolossen und 33 Waffensystemen wie MG, Raketen oder Laser. Unterstützung im Cockpit seines Blechkameraden erhält man erneut von Flügelmännern, die auf Befehl patrouillieren, Feindstellungen angreifen oder Feuerschutz geben. Neu ist unter anderem, daß Sieger die Wracks der Unterlegenen aufsammeln und verkaufen dürfen, um an Geld für eine bessere Ausstattung des eigenen Mechs (Sprungdüsen, stärkeres Kühlsystem etc.) zu gelangen.
Sowohl die Cockpit-Perspektive als auch die Außenansicht auf die Polygonlandschaft werden alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützen. Für noch mehr Grafikgenuß und eine fortlaufende Story sollen gerenderte FM-Videos zwischen den einzelnen Aufträgen sorgen.

Göttlich die Grafik ✶ Biblisch die Spieltiefe ✶ Höllisch der Spaß

REQUIEM
AVENGING ANGEL™



Das Ende ist nah!

Zum finalen Kampf zwischen Gut und Böse trifft Engel Malachi auf die Mächte der Finsternis. Die gefallenen Engel und ihre Verbündeten haben nur ein Ziel: die Schöpfung zu vernichten.

Multiplayer-Modus für bis zu acht Engel und Dämonen



www.ubisoft.de

3DO

CYCLONE STUDIOS

Produktinfo 022

US-Version, Erhältlich ab März 1999 mit deutschem Handbuch

Requiem: Avenging Angel, 3DO & their respective logos are trademarks of The 3DO Company in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Cyclone Studios is a division of the 3DO Company. All rights reserved. Made in the EU.

DER USB-STICK

Mit dem **AVB USB Top Shot** gibt es nun einen Spaßknüppel, der ausschließlich über Microsofts USB-Schnittstelle Anschluß an den Rechner sucht. Windows 98 macht dabei die Installation simpel: Das Gerät wird automatisch erkannt, manuelle Treiberinstallation ist nicht erforderlich. Der solide verarbeitete Stick ist **zusammen mit der Vollversion von „Conflict Freespace" für 80,– DM erhältlich** und bringt einen präzisen Acht-Wege-Coolie-Hat, einen leichtgängigen Schubregler sowie eine selbstzentrierende Steuerung für Seitenruder mit. Anordnung und Größe der Tasten am Sockel scheinen zwar verbesserungswürdig, doch die Ergonomie geht für Rechtshänder noch in Ordnung. Online-Infos gibt's unter www.just4fun.com im Internet.



NEUE VOODOO BANSHEE KARTE

Der neueste 2D/3D-Turbo mit dem 128 Bit starken Voodoo-Banshee-Chipsatz von 3Dfx kommt von der Firma Typhoon/Anubis. Die Karte ist mit 16 MB schnellem SGRAM-Grafikspeicher ausgestattet und bietet im 3D-Bereich Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel. 2D-seitig werden 1600 x 1200 Bildpunkte bei einer Bildwiederholrate von 85 Hz bewältigt. Und natürlich unterstützt die **3D Maxima** alle gängigen Treiberformate wie Glide, Open-GL oder Direct3D.
In der PCI-Variante trotzt die Grafikkombi der hitzigen Nähe zu Nachbarkomponenten mit einem aktiven Lüfter, der AGP-Version reicht zum gleichen Preis von 179,– DM ein passiver Kühler. Für das Geld darf man natürlich auch keine Dreingaben erwarten: Neben dem schmalen deutschen Handbuch findet sich nur noch eine Treiber-CD in der Schachtel. Wer mehr wissen will, surft zu www.typhoon.co.uk.



ZUKUNFTSSICHERES MODEM

Mit dem **Data Fax Voice Modem für 149,– DM** sind Surfer auch zukünftig auf der sicheren Seite. Das 56K-Modell von Typhoon/Anubis mit Rockwell-Chipsatz beherrscht den V90-Standard für alle derzeit möglichen Übertragungsgeschwindigkeiten und bietet softwareseitige Nachrüstbarkeit über 2 MB Flash-Memory.
Neben der Treiber-Disk liegt dem Gerät noch eine CD-ROM mit Programmen für Anrufbeantworter, Datenübertragung und Fax bei, dazu eine Probeversion von AOL mit 50 Freistunden. Weil die sehr komplette Ausstattung auch ein Verbindungskabel zur Telefonbuchse samt Adapter für nur einfach bestückte Telekomanschlüsse, ein Computerkabel mit zwei Steckern (25 und 8 Pole) sowie einen Kopfhörer mit Lautstärkeregelung umfaßt, kann man sofort loslegen. Weitere Infos unter der Internetadresse www.typhoon.co.uk.



Wußten Sie übrigens

...daß Thrustmasters Softwarepaket **Talk'n Play** es ermöglicht, während Spielesessions über das Internet mit bis zu vier Personen synchron zu plaudern? Im zweiten Quartal des Jahres soll die digitale Quasselstrippe auch in Deutschland verfügbar sein.

...daß es für Microsofts Direct3D-Standard einen Glide-Emulator gibt? Der **Glide Wrapper** macht also (sehr zum Ärger von 3Dfx) Voodoo-only-Games auch Grafikbeschleunigern mit anderen Chipsätzen zugänglich! Infos und Screenshots unter www.angelic-coders.com

...daß die Firma Empeg in Amerika bereits einen **MP3-Player für das Auto** anbietet? Die Abspielstation für Musikfiles in CD-Qualität gibt es mit 2,1 GB Speicher (35 Stunden) für 949 US-Dollar; für die 28 GB-Variante (476 Stunden) steht noch kein Preis fest.

...daß der Chefankläger David Boies im Anti-Monopol-Prozeß gegen Bill Gates **zwei von Microsoft vorgelegte Entlastungsvideos als manipuliert entlarvt** hat? Gezinkte Karten sind schlechte Karten!

KURT



DER FUSSBALL MANAGER '99

JETZT NEU IM HANDEL!



SPIELSPASS PUR
PACKENDE LIVE-ATMOSPHÄRE
FANTASTISCHE SPIELTIEFE
FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

KURT stellt den Fussball wieder in den Mittelpunkt!
KURT berechnet alle Spielszenen „live"!
KURT bietet eine einzigartige Benutzerführung!

Unterstützt PCdash

Die Pioniere der Fussball-Simulationsspiele
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier
machen mit KURT ihr Meisterstück!



KOCH DISTRIBUTION
089/85795120
ECD425001K

www.heart-line.de

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Produktinfo 023

KAMPF DER SOFTWARE-PIRATERIE

Raubkopien kosten die Industrie 25 bis 40 Prozent des Gesamtumsatzes, so die aktuellen Schätzungen – etwa 80 Prozent des Schadens verursachen professionelle und semiprofessionelle Softwarepiraten. Diese Zahlen gaben Eidos, Electronic Arts, Konami, Infogrames, Sony und die GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen) im Rahmen eines Pressegesprächs in Frankfurt bekannt.
Man diskutierte über geeignete Abwehrmaßnahmen wie Kopierschutzmechanismen und Personalisierung der Software. Doch herrschte Einigkeit darüber, daß vor allem Aufklärung wichtig ist. Mit ein Grund, warum wir dem vermeintlichen „Kaviersdelikt" in der kommenden Ausgabe ein großes Special widmen.

EMULATOREN UNTER BESCHUSS

Sony und Nintendo gehen juristisch gegen Software-Emulatoren für PC und Apple MacIntosh vor: Connectix steht als kommerzieller Anbieter der „Virtual Game Station" mit dem Playstation-Hersteller im Rechtsstreit, Nintendo veranlaßte die Entwickler der kostenlosen „UltraHLE"-Emulation, ihre Homepage aufzugeben – mit dem Argument, das Nintendo 64 nutze am PC nicht einsetzbare ROM-Module als Datenträger, was hier zur Verwendung von Raubkopien (etwa aus dem Internet) zwinge.



Laut Nintendo nur durch Raubkopien nutzbar: der UltraHLE-Emulator für das N64

FINAL FANTASY IM KINO



Playstation und PC wurden im letzten Jahr mit Teil sieben des Rollenspiels von Square Soft versorgt, **Mitte 2001 soll die Serie die Kinoleinwand erobern**. Für die Optik des rein computergenerierten Streifens „Final Fantasy: The Movie" ist Andy Jones (Animation-Supervisor von „Titanic" und „Godzilla") verantwortlich, die Story liefert Al Reinert, der 1995 für das Skript zu „Apollo 13" für den Oscar nominiert wurde.

DER EURO-JOKER

Haben Sie's bemerkt? Seit der März-Ausgabe ist **PC Joker als Deutschlands erstes PC-Spielemagazin in Euro ausgepreist** – exakt 4,55 Euro kostet eine Ausgabe am Kiosk, 46,53 Euro das Jahresabo. Unerheblich ist dieser Preis freilich für die glücklichen Gewinner des großen „Starcraft Turniers", zu dem sich zwischen dem 8. und 17. Januar über 300 PC-Strategen im Berliner Netzwerk-Café Netzstadt einfanden. Die glücklichen Gewinner erhalten das Magazin zukünftig kostenfrei...



Sponsored by PC Joker: Mehr als 300 Strategen nahmen am Starcraft-Turnier in der Berliner Netzstadt teil

GEDANKENSTEUERUNG VIA INTERNET

US-Wissenschaftlern ist die **Übertragung von Gehirnwellen über das Internet** gelungen: Ein neuartiges HTML-Skript läßt den Prozessor in exakt jenem Frequenzband schwingen, das auch die Neuronen des menschlichen Denkapparats nutzen. Dadurch lassen sich vorerst zumindest grobe Denkmuster eines Internetsurfers auslesen und werden an Server zur Auswertung weitergesandt. Was, das glauben Sie nicht? Dann probieren Sie es aus: Im Internet ist unter der Adresse **www3.mcps.k12.md.us/users/rsfay/magic/index.html** eine erstaunliche Testsoftware zu finden!

Messen & Termine

CeBIT	Game Developers Conference	Federation Con 7	Electronic Entertainment Expo (E3)	Internationale Funkausstellung
Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale	Fachmesse für Spiele-Entwickler	Deutschlandtreffen aller Trekker und Trekkies	Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele	Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik
18. bis 24. März 1999 in Hannover Info: www.messe.de Tel.: 0511/890	15. bis 19. März 1999 in San José/USA Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html	30. April bis 2. Mai 1999 in Bonn/Maritim Hotel Info: www.fedcon.de Tel.: 0821/219 09 32	13. bis 15. Mai 1999 in Los Angeles/USA Info: www.e3expo.com Tel.: 001/781 551 98 00	28. August bis 5. Sept. 1999 in Berlin Info: www.ifa-berlin.de Tel.: 030/30 38 0

50 Jahre Spielwarenmesse Nürnberg



Am 12. März 1950 fand in Nürnberg die erste deutsche Spielwarenfachmesse statt. Seit der Premiere, an der sich 351 einheimische Hersteller beteiligten, hat sich der Event als mit Abstand größter seiner Art weltweit etabliert. Im Jubiläumsjahr präsentierten sich immerhin rund **2.800 Aussteller** auf ca. 145.000 Quadratmetern den **über 50.000 Fachbesuchern**. Unbestrittener Star der Messe war dabei Hasbros High-Tech-Knuddeltier „Furby": Im Frühjahr wird sich zeigen, ob der vielseitige Cybär mit deutschsprachigem Chip auch hierzulande einen solchen Sturm auf die Läden auslöst wie Weihnachten '98 in den USA.

In punkto Computerspiele konnte sich der positive Trend des vergangenen Jahres nicht ganz bestätigen, weil heuer viele Publisher der IFA in Berlin den Vorzug geben. Das gilt mitnichten für den Konsolenbereich, schließlich waren Sony, Nintendo und Sega mit unübersehbar großen Ständen vertreten. Vor allem Sega erregte mit der neuen Plattform „Dreamcast" Aufsehen, zumal der Saturn-Nachfolger hier dem deutschen Publikum erstmals live präsentiert wurde – die Markteinführung ist für das Weihnachtsgeschäft vorgesehen. Nintendo konterte mit dem Krieg der Sterne: Das auch für den PC erhältliche „Rogue Squadron" lockte ungezählte Spieler an die N64-Pads.
Auch wenn es für unsereins in der Bratwurst-Metropole nur wenig Neues zu sehen gab, die nächste E3 kommt bestimmt: Von 13. bis 15. Mai wird Los Angeles wieder zum Dorado für PC-Gaming.





Die sagahafte Abo-Prämie



DER NEUE AUFBAU-HIT (deutsche Vollversion) gratis für jeden neu geworbenen Abonnenten!

(Test ab Seite 70)





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



Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie **SAGA UMSONST!** Doch auch all jene, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen, erhalten Cryos sagenhaften Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie – falls man dort das brandaktuelle Hit-Game nicht wieder herausrücken will, muß der Wikinger in spe eben zum Schwert greifen...

Wie auch immer, ein Joker-Abo ist strategisch geschickt: **SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,– DM* anstatt der kioskü blichen 106,80 DM) und erhalten Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen, die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Wenn die alten Nordmänner so was gehabt hätten, wäre wohl mancher Raubzug unter den Tisch gefallen.





ACHTUNG! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

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

QUAKE III



Bei id-Software hat man das Genre der Egoshooter überhaupt erst erfunden, ohne die fleißigen Texaner müßte die BPjS schon fast die Arbeit einstellen. Und auch das kommende 3D-Beben soll wieder alle Qualitäten der berühmt-berüchtigten Serie erfüllen: gute Grafik, böse Action!



Die überarbeitete Grafikengine ermöglicht riesige Außenareale in einer stilistischen Mischung aus High-Tech und organischem Look

Der Quake-Reihe eilt ein ganz spezieller Ruf voraus; sobald sich ein neuer Titel ankündigt, geht in Deutschland so manche Jalousie herunter: Bei der Recherche für diesen Vorbericht wurde von allen Seiten gemauert. Auf Anfragen reagierten die Entwickler von id wie auch der Vertriebspartner Activision ungewöhnlich zögerlich, jede Information ließ man sich förmlich aus der Nase ziehen. Dazu muß man wissen, daß beide Partner in ein enges Vertragskorsett geschnürt sind. Sollte Quake 3 aufgrund des nachweislichen Mitverschuldens von id-Software oder Activision in Deutschland indiziert werden, stehen Strafen in Millionenhöhe im Raum – vermutlich deshalb existieren bislang keinerlei Bildschirmfotos mit Blut oder menschlichen Gefallenen.

Die Vorsicht ist verständlich, gilt Quake unter Jugendschützern doch als Reizwort. So landete der letzte Titel der Serie im Eilverfahren am Index für jugendgefährdende Program-



Weibliche und männliche Söldner der Charakterklassen Leicht, Mittel und Schwer sehen durch die höhere Polygondichte deutlich realistischer aus als im Vorgänger. Den regen Tauschhandel von Körpertexturen (sog. Skins) via Internet usw. unterstützt id wieder ausdrücklich



„Ich war bei den Navy Seals. Doch jetzt habe ich schon **zuviel** verraten und muß dich leider **töten!**"



(id-Stammprogrammierer John Cash nimmt seinen Lebenslauf nicht bierernst)

me – wo die gesamte bisherige Produktpalette der amerikanischen Entwickler versammelt ist! Tatsächlich soll der rote Lebenssaft in Quake 3 aber nicht mehr so üppig fließen wie ehedem, vielmehr setzt id stärker denn je auf 3D-Action mit Tiefgang. Die neue Marschrichtung: spannende Zweikämpfe via Netzwerk oder Internet. Sofern kein menschlicher Kontrahent verfügbar ist, verspricht man auch Computergegner, deren Verhalten kaum mehr von dem eines real existierenden Gegenspielers unterscheidbar sein soll. Doch ausgelegt wird die Arena in erster Linie für Multiplayer.

Kurzum, die Devise wird nicht mehr „Viel Feind, viel Ehr" lauten, statt dessen sollen raffinierte Einzelattacken die Motivation auf Kurs halten. Im Gespräch zog der Hersteller denn auch einen Vergleich mit Konsolen-Kloppern à la „Virtua Fighter 2". Nicht länger wird der Spieler also von ganzen Horden extrem schußfester Bestien drangsaliert. Anpirschen statt anrennen, Hinterhalt statt roher Gewalt, Intelligenz statt Kanonenrohr, das sind die Mottos der kommenden Gegnergeneration. Nicht minder neu sind drei heldenhafte Charakterklassen beiderlei Geschlechts. Herr und Frau Söldner werden jeweils als massiver Muskelberg, wendiges Wiesel oder gesunde Mischung auf die Pirsch gehen dürfen, wobei die Unterschiede in den Werten für Agilität, Robustheit und Tragkraft zu finden sind. Als weiteres Rollenspielelement werden die Figuren mit der Zeit immer schneller, härter und ausdauernder.

Besonderen Wert legt id auf ein einsteigerfreundliches und doch komplexes Handling, dem Profis im Verlauf vieler Wochen und Monate allerlei versteckte Aktionsmöglichkeiten entlocken können. Und seit Tim Willits das Amt des hauptverantwortlichen Leveldesigners von den mittlerweile ausgeschiedenen id-Veteranen John Romero, American McGee und Sandy Petersen übernommen hat, wird auch an einem modernisierten Gameplay gestrickt. So wird man im 3D-Gelände auf keine Leitern mehr treffen, selbst Teleporter sollen nur noch sehr sporadisch eingesetzt werden. Um dennoch flottes Tempo zu garantieren, kommen Trampoline und Jetpacks ins Spiel, was zusätzlich zünftige Luftkämpfe ermöglicht. Unsichtbarkeitsextras oder das bekannte Quad-Damage für Vielfachschaden am Gegner sollen

Reflektierende Oberflächen oder Fenster sind in Quake 3 nicht bloß Kosmetik: Man stelle sich einfach einen Schußwechsel in einem Spiegellabyrinth vor...

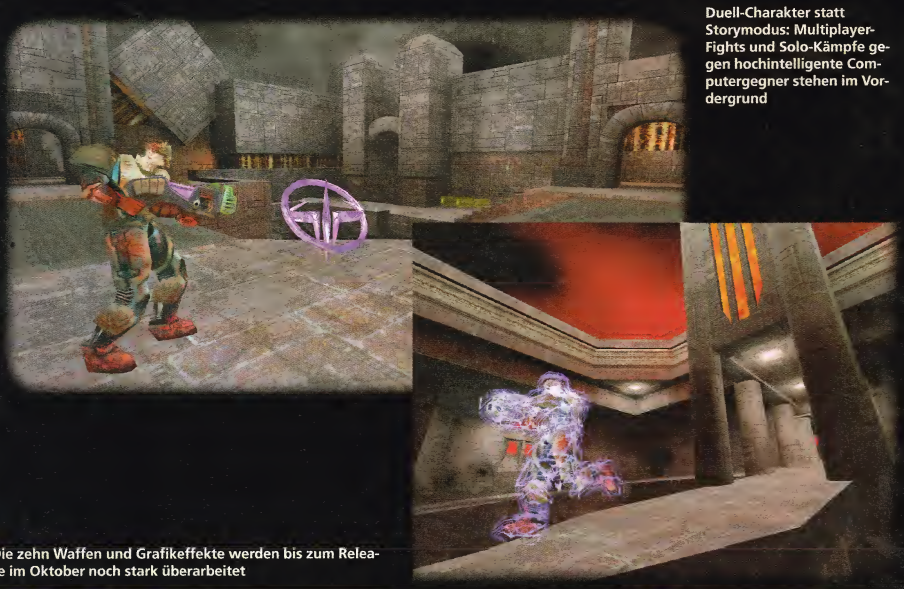
Dank „volumetrischer" Wolken kann Nebel ganz verschiedene Formen annehmen: Da verbergen sich Feinde im Bodendunst, oder immer dichtere Schwaden erschweren die Sicht

24 Bit Farbtiefe, höhere Polygondichte und Auflösung geben den id-Designern neuen Gestaltungsfreiraum für brillante Lichteffekte

Runde sowie gekrümmte Körper haben keine Ecken und Kanten mehr, da sie auf Basis sogenannter Splines (mathematischer Kurven) berechnet werden

Abhängig von der eigenen Position und der Lichtquelle wandern Glanzlichter und Schatten auf den Röhren, während man unter ihnen wandert

Kopf, Rumpf und Extremitäten dieser ersten Charakterstudie sind unabhängig voneinander animiert und reagieren individuell auf Beschuß



Duell-Charakter statt Storymodus: Multiplayer-Fights und Solo-Kämpfe gegen hochintelligente Computergegner stehen im Vordergrund

Die zehn Waffen und Grafikeffekte werden bis zum Release im Oktober noch stark überarbeitet

den Spielern unterdessen temporär begrenzte Vorteile verschaffen.
Da die stark überarbeitete Grafikengine mit Farben, gekrümmten Flächen und Außenarealen deutlich besser zurechtkommt als das Vorgängermodell, ist erheblich interessanter gestaltete Architektur möglich. Weil jedoch nicht jeder Fan auf komplexe Labyrinthe abfährt, sind auch einfache, zum Teil sogar eingeschossige Einsteigerabschnitte bereits ausgemachte Sache. Die Quake'sche Waffenkammer hat demgegenüber von jeher jeden Geschmack bedient, weshalb dort ausnahmslos Evolutionen von bereits aus den Prequels bekannten Knallkörpern lagern werden. Neben Granaten-, Flammen- und Raketenwerfern wären das etwa das gute, alte Maschinengewehr, dazu Super Shotgun, Plasmakanone, Railgun, Laser und natürlich die BFG („Big Fuckin' Gun") als alleszerstörende Superwumme. Die Wirkung des gesamten Arsenals wird wie gesagt modifiziert, man darf sich daher auf nie gesehene Grafikeffekte freuen.
Die bereits ein paar Zeilen zuvor beschworene Instant-Spielbarkeit hängt natürlich entscheidend auch von der Balance zwischen den erwähnten Waffensystemen ab. Wie ernst die Entwickler das nehmen, zeigen vor allem Details: Beispielsweise spiegelt das Aussehen der Sammelextras oder die Farbe des Fadenkreuzes weit stärker als bisher die Funktion wider. Dazu werden sich Soundeffekte gesellen, die keinen Zweifel mehr darüber zulassen, ob ein weit entferntes Ziel auch wirklich getroffen wurde. Ja, auf Wunsch wird zukünftig sogar ein AVI-Video des Spielgeschehens mitgeschnitten. Und da der erste öffentliche Betatest einer Multiplayer-Fassung bereits in wenigen Wochen und damit rund ein halbes Jahr vor dem Release der Vollversion stattfinden soll, darf man wohl auch von einem ausgereiften Online-Code ausgehen. Jedenfalls sollten hier auch Ballermänner ohne ISDN-Leitung mitmischen können.
Fest steht, daß das Interesse des Publikums an Quake 3 kaum größer sein könnte. Allein das Erscheinen eines ersten, recht unscharfen Videos einer Mac-Grafikstudie (zu finden auf der aktuellen Cover-CD) löste bereits heftige Diskussionen in einschlägigen Internet-Foren aus – ein 3D-Freak fühlte sich gar berufen, per „Unreal"-Editor einen Teil des dort gezeigten Dungeons nachzuahmen. Daß dem Nachbau die interessantesten Stellen, vor allem aber die organischen Bestandteile wie etwa eine pulsierende Riesenzunge fehlen, darf immerhin als Vorsprung der id-Technik auf die bislang wegweisende Grafikengine der Konkurrenz gedeutet werden. Falls Sie nun mitdeuten wollen: Das gut 200 KB große File ist unter dem Namen Q3inunreal.zip im WWW zu finden. (rl)

Siehe auch Begleit-CD

Quake 3: Arena

HERSTELLER:	id-Software/Activision
GENRE:	3D-Egoshooter
ERSCHEINT:	Oktober 1999



„Weil keine entschärfte Fassung geplant ist, können wir Quake 3 in Deutschland vermutlich nicht veröffentlichen."

Activision-Geschäftsführer Wolfram von Eichborn über die BPjS-Problematik bei Quake 3 und anderen 3D-Shootern

?: „Sin" wurde extra für den deutschen Markt entschärft, aber trotzdem indiziert – warum?
WE: *Nun, jeder User konnte durch die Eingabe eines simplen Codes auch das gewalttätige US-Original spielen, das von der USK keine Altersfreigabe erhalten hat. Wir wollten die deutsche Version eigentlich ohne diese Möglichkeit ausliefern, konnten das aus technischen Gründen aber letztlich nicht ohne erheblichen Mehraufwand realisieren.*

?: Ist Activision nicht selbst mitschuld an der Indizierung, müssen Spiele denn immer brutaler werden?
WE: *Wir in Deutschland haben die US-Entwickler ganz klar auf die legalen Richtlinien hingewiesen und vorgegeben, welche Version wir in Deutschland vertreiben wollen. Genau die haben wir eigentlich auch bekommen – der Rest ist Geschichte.*

?: Wie stehen Sie zur derzeitigen Indizierungspraxis der BPjS, wie könnte eine bessere Zusammenarbeit aussehen?
WE: *Letztlich tut die BPjS ihre Pflicht, sie schreitet ja erst auf Antrag ein. Jugendschutz ist auch notwendig, könnte aber effektiver gestaltet sein. Da werden in Deutschland Produkte indiziert, und trotzdem kann ich sie immer noch ohne Probleme im europäischen Ausland erwerben oder sie mir von einem Mailorder-Service aus den USA nach Hause schicken lassen. Außerdem sollten die Kriterien der BPjS dem Zeitgeist angepaßt werden. River Raid von Activision für das VCS 2600 wurde in den 80er Jahren indiziert, das wäre heute aber bestimmt nicht mehr der Fall.*

?: Wie will Activision Indizierungen künftig vorbeugen?
WE: *Bei allen kritischen Produkten bemühen wir uns um entschärfte Versionen. Unsere Kollegen in den USA wissen jetzt, worauf es ankommt. Nur id wird wohl nie „deutsche" Versionen zur Verfügung stellen, das widerspricht deren ureigener Firmenpolitik.*

?: Welche Probleme sehen Sie mit Quake 3 auf Activision zukommen, und was wird dagegen unternommen?
WE: *Ich sehe da überhaupt keine Probleme, einfach weil wir Quake 3 hierzulande vermutlich nicht veröffentlichen werden. Warum? Weil id-Software wie gesagt für Deutschland keine Inhalte ändern will. Und nach den ersten Screenshots wissen wir noch nicht, ob wir eine Altersfreigabe erhalten werden.*

?: Quake 3 ist vorrangig als Netzwerk- und Internet-Spiel geplant. Wie interessant ist so ein Nischen-Konzept überhaupt für das Online-Entwicklungsland Deutschland?
WE: *Der harte Kern der Quaker freut sich doch gerade auf ausgefeilte Online-Turniere! Für mich ist 1999 sowieso das „Online-Jahr", nachdem die Telekom-Konkurrenten mit aggressiven Internet-Angeboten das Surfen deutlich attraktiver machen. Im übrigen werden auch Solisten von Quake 3 bestens unterhalten. Dafür sorgt schon der aufgebohrte Bot-Modus mit seinen spannenden Deathmatches; die Computer-Gegner hier besitzen eine noch nicht dagewesene KI!*



Vor acht Wochen ist Sierras „NASCAR Racing 1999" bei der Testfahrt nur im oberen Mittelfeld gelandet (71%), Zeit für eine digitale Revolution der amerikanischen Rennserie – mit den Piloten von E.A. Sports am Steuer.

Die NASCAR-Serie gehört zu Amerika wie Räder an ein Auto: Jährlich stürmen Tausende von Fans die Arenen in Taladega, Watkins Glen oder Sears Point, um ihre Idole im schnellen Kreisverkehr zu sehen. Kollisionen und herumliegende Wrackteile sind dabei keine Ausnahme, sondern die Regel...

Am PC sind seit dem allerersten „NASCAR Racing" aus dem Jahr 1994 die Programmierer von Papyrus für diese Veranstaltungen zuständig, doch jetzt ist die offizielle Lizenz bei Electronic Arts gelandet. Daß man dort der Konkurrenz den Auspuff zeigen kann, scheint freilich zumindest hinsichtlich der Präsentation fraglich: Aus dreierlei Perspektiven bekommt der Spieler zwar sehr detaillierte Boliden sowie hübsche Effekte (Lensflares, Funkenschlag usw. setzen bislang einen Direct3D-Beschleuniger voraus) zu sehen, doch läßt beim Vorserienmodell nicht nur der Grafikaufbau durch den berüchtigten Pop-up-Effekt zu wünschen übrig – ultraflaches Publikum und schlicht gehaltene Objekte am Straßenrand trüben das Bild. Auch haben die hochglanzpolierten Fahrzeuge selbst nach dem x-ten Unfall keine Schramme im Lack, dafür extrem häßliche Cockpits, in denen bunte Polygonarme am Lenkrad rudern.

Viel Zeit zur Fehlerkorrektur bleibt den Konstrukteuren da nicht mehr, selbst der Sound ist ja schon weitestgehend fertig. Immerhin röhren die Motoren aber satt, und die Kommentare von Bob Jenkins und Benny Parsons werden hierzulande wohl in Deutsch zu hören sein. Sie beziehen sich auf 37 originale Fahrer, die unter dem Gejohle der Fans durch 17 detailgetreu nachgebildete Ovale brettern. Umfangreiche Statistiken, vielfältige Einstelloptionen, bildschirmfüllende Videos sowie speicherbare Replays aus den verschiedensten Perspektiven runden das Spiel zu einem typischen Titel der E.A. Sports-Reihe ab.

Mag das Vorabmuster also die versprochene Revolution noch schuldig bleiben, zur endgültigen Beurteilung muß man (wie immer) die Endversion abwarten. Vielleicht bekommt auch der Multiplayermodus bis dahin etwas Revolutionäres: Mit derzeit acht per Internet, Netzwerk oder (Null-)Modem zugelassenen Fahrern ist das Kontingent gegenüber „NASCAR-Racing 1999" bisher gleichgeblieben. (pk)

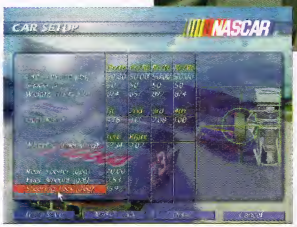
Blechsalat für Genießer: Ineinander verkeilte Boliden und herumfliegende Trümmer sind seit jeher das Salz in der NASCAR-Suppe



Revolution oder Evolution?



Realismus aus Sparta: Die Innenansicht zeigt trostlose Cockpitlandschaften



Tuning für Spieler: Vom Stoßdämpfer bis zum Spoiler kann der Wagen individualisiert werden

1 NASCAR Revolution

HERSTELLER:	E. A. Sports
GENRE:	Rennsimulation
ERSCHEINT:	Mai 1999

SCWEIN GEHABT...



RED BARON
Zurück in's Jahr 1914 - der 1. Weltkrieg beginnt! Original-getreue Simulationen mit historischen Luftschiffen. - Und wer kann es mit dem legendären Roten Baron aufnehmen?



P.O.D. PLANET OF DEATH
Der Planet Io ist verseucht! Auf dem rettenden Raumschiff ist noch genau ein Platz frei. Nur der Schnellste wird überleben! Mit Multiplayer-Modus über Internet oder Modem bis zu acht Spielern.



KING'S QUEST
Das wundervolle Märchen-Abenteuer in Zeichentrickfilm-Qualität. Folge Prinzessin Rosella in das bedrohte Königreich und befreie die liebevollen Märchenwesen aus großer Gefahr! DAS ultimative Familienspiel!

SCHWEINEPREIS

SAUSTARK!
SAUBILLIG!
Die besten Spiele zum SCHWEINEPREIS!

Bmm
Gesellschaft für moderne Medien mbH
Ohmstraße 11 - D-80802
Tel.: 089/ 384074-0
Information: www.Bmm.de



Was auch immer Sie planen...
VERGESSEN SIE´s ruhig...

... der **TERMINMANAGER DELUXE** kümmert sich schon darum! Schon beim Start von Windows werden Sie automatisch und gnadenlos an Ihre Termine erinnert. Mit der beliebten „Klebezettel"-Funktion.

CheckCom 2000
Schützen Sie Sich vor dem Mega-Crash zum Jahreswechsel! Computerabsturz und Datenverluste müssen nicht sein. Sorgen Sie vor, indem Sie Ihre Software frühzeitig auf Herz und Nieren testen - mit CheckCom 2000!

Lösen Sie das „JAHR 2000 Problem"



Alle Jahre wieder beglückt uns Magnetic Fields mit einer neuen Rallye-Simulation, doch der derzeitige Spitzenreiter ist Konkurrent „Colin McRae". Ein Zustand, der sich allerdings schon bald ändern könnte!



Während Bildschirmrennen über Stock und Stein hierzulande nur sehr zögerlich ihre Fans finden, bescherte das Publikumsinteresse auf den Britischen Inseln der Serie bislang über eine Million verkaufte Exemplare. Klar, daß die nunmehr fünfte Generation bis auf die grundsätzliche Thematik nichts mehr mit dem Urvater „Lombard RAC Rally" gemein hat:

Im Gegensatz zu den kaum identifizierbaren Strecken von 1988 wurden die sechs Austragungsorte der „Mobil 1 British Rally Championship" für die 99er-Edition in mühsamer Kleinarbeit abgefilmt – die digitalen Schotterpisten sollen ihren realen Vorbildern bis auf die letzte Werbetafel gleichen. Die Schwierigkeit hierbei besteht darin, daß zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht feststeht, welche Etappen an den einzelnen Austragungsorten in der aktuellen Saison gefahren werden. Dieses Problem umgingen die Spieldesigner, indem sie für jeden Kurs die sechs populärsten Teilprüfungen der vergangenen Jahre wählten.

Insgesamt werden somit über 640 Kilometer real existierender Rallye-Strecken simuliert, bei jeweils passenden Tageszeiten und Wetterlagen. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger „International Rally Championship" wird der Spieler auf die Rahmenbedingungen der Wettbewerbe also keinen Einfluß haben, dafür versprechen die Entwickler einen bunten Mix aus romantischen Sonnenuntergängen, diesigen Nebeltagen und tückischem Platzregen. Im Arcade-Modus wird man sämtliche Strecken auch rückwärts absolvieren dürfen, was die potentielle Kilometerzahl effektiv verdoppelt. Einmal bewältigte Etappen können dann jederzeit direkt angewählt werden, was vor allem Splitscreen-Duellanten und den bis zu acht Teilnehmern einer Netzwerkpartie zugute kommt.

Von der Qualität der 3D-beschleunigten Grafik können Sie sich anhand der Screenshots schon jetzt ein gutes Bild machen. Daß auch 3D-Soundanlagen und Force-Feedback-Lenkräder bis an ihre Grenzen ausgenutzt werden, müssen wir den Programmierern vorerst einfach mal glauben – wenn sich in den kommenden Wochen die Testflagge senkt, werden wir es genauer wissen. (mz)

Tageszeit und Witterung sind streckenabhängig und können vom Spieler nicht verändert werden





20 Autos sollen im fertigen Spiel enthalten sein, den besonders PS-starken World Rally Cars (wie diesem Mitsubishi Lancer) wird jedoch die Teilnahme am Simulationsmodus verwehrt



Wieviel Mühe sich die Engländer mit dem Streckenumfeld geben, zeigt dieser Shot aus dem Editor



„Alles fühlt sich echt an, weil alles echt ist!"
Shaun Southern, Firmengründer und Chefprogrammierer von Magnetic Fields

Rally Championship 99

HERSTELLER:	Magnetic Fields/Ubi Soft
GENRE:	Rallye-Simulation
ERSCHEINT:	April 1999

S·A·G·A

Siegeszug der Wikinger

3 Jahrhunderte lang beobachtete die bekannte Welt angstvoll den Horizont, in der Hoffnung sie niemals auszumachen.

Jetzt sind sie auf Deinem PC!

- 7 verschiedene Völker: Wikinger, Riesen, Zwerge, Trolle, Elfen, Zentrauren und Südländer
- Mehr als 60 Clans
- Hochentwickelte Künstliche Intelligenz aller Einheiten
- 3 Zoom stufen
- 4 Magie-Kategorien
- Wechselnde Spielbedingen wie Jahreszeiten, Windrichtung etc.
- Einzelspieler oder Netzwerk-Modus (LAN u. Internet für bis zu 8 Spieler)

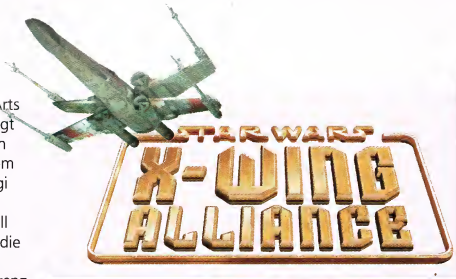






CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Spielkonzept, -design und -programmierung: Cryo Interactive Entertainment



Star Wars geg

Was dem einen Lukes ist dem anderen Kirks und Star Trek sind seit sten Waffen im Kamp Science-fiction-Fans – und bald auch wie

Während die Aktionisten von Lucas Arts zuletzt mit „Rogue Squadron" versorgt wurden, warten die Simulanten schon länger auf ein neues Highlight aus dem Krieg der Sterne – der Multiplayerflugi „X-Wing vs. Tie-Fighter" ist ja auch schon zwei Jahre alt. In San Rafael will man nun bald wieder die Solisten an die Front zitieren: Auf Seiten der Familie Ozzameen geht es darum, in Konkurrenz zum Erzfeind, dem Clan der Viraxo, einen riesigen Schmugglerring aufzubauen. Ein Unterfangen, das auch das galaktische Imperium und die Rebellen um Prinzessin Leia nicht kalt lassen kann...

Vor das Wiedersehen mit etlichen bekannten Charakteren der Filmtrilogie und die insgesamt 50 Raumschlachten (verteilt auf vier Sektoren und acht Kapitel) setzen die Designer allerdings ein paar Lektionen in der Pilotenschule. Schließlich wird man im Spielverlauf nicht nur den familieneigenen Transporter fliegen, sondern auch mit praktisch allen Wings des Alphabets von A bis Y – sowie als Extraschmankerl Han Solos „Millennium Falcon". Einen Wookie als Kopiloten darf man sich zwar selbst in der Mutter aller Schmuggelerschiffe nicht erwarten, doch wird in allen Maschinen ein geschwätziger Droide mit guten Tips für die realistisch anmutende Flugphysik und flotten Sprüchen für gute Laune an Bord dabei sein.

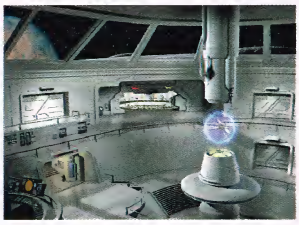
Krieg der Sterne für Simulanten

Vor allem grafisch steht uns also einiges bevor: Aus begehbaren 3D-Hangars geht es in Echtzeit hinaus ins All, um Hyperraumsprünge durchzuführen und Seite an Seite mit großen Helden wie Luke Skywalker persönlich zu kämpfen. Die Gegner sollen dabei über eine fortschrittliche KI sowie teilweise bisher noch nie gesehene Schlachtschiffe (u.a. Experimentalmodelle des Imperiums) verfügen. Sofern der Spieler den geforderten 3D-Beschleuniger besitzt, darf er sich schon mal auf gigantische Explosionen, blendende Lichteffekte sowie sehr detailliert texturierte Polygonobjekte freuen. Dazu kommen natürlich der Star-Wars-typische Bombastsound inklusive deutscher Sprachausgabe sowie eine simulativ-komplexe Steuerung, die auch Force Feedback-Sticks unterstützt.

Last, not least die gute Nachricht für Gesellige: Trotz des Schwerpunktes am Solo-Gaming wird X-Wing Alliance seinem Namen auch mit Multiplayer-Optionen Ehre machen – via Internet, Netzwerk oder serieller Verbindung können bis zu acht Sternenkrieger gleichzeitig abheben.



Die 3D-Modelle der Schiffe sind äußerst detailliert, sogar der Pilot ist zu erkennen



In der Zentrale können Maschinen studiert und Filme oder Aufträge angesehen werden



Neu im Hangar: Han Solos „Millennium Falcon"

Star Wars: Behind the Magic

Bei Lucas Arts ist soeben ein **multimediales Nachschlagewerk zum Krieg der Sterne** erschienen. Auf zwei CD-ROMs erhält man für 69,– DM einen sehr umfassenden Einblick in die Materie: Making-of-Videos aller Filme (auch zu den neuen Szenen der nachbearbeiteten Originaltrilogie sowie zu dem im August anlaufenden Prequel „Star Wars: Episode 1"), Charakterporträts, technische Infos oder interaktive Spielchen – und das alles komplett in deutsch.



Für einige Lacher gut: Ein Sturmtrooper als Versuchskaninchen für interaktive Waffentests

en Star Trek

Laserschwert, das
Phaser: Star Wars
Jahren die schärf-
f um die Gunst der
auf der Leinwand
der am Monitor!

STAR TREK KLINGON ACADEMY



Das verwendete Polygonmodell erlaubt die genaue Darstellung aller Schäden am Schiff



Über 40 Typen werden im Spiel vorkommen, doch derart gewaltige Kriegsschiffe bekommen nur die besten Kadetten in die Hand



Stellarer Nebel verschlechtert nicht nur die Sicht und Sensoreneffizienz, sondern dient auch der Tarnung

Der Titel deutet es an: Bis zum Mai will Interplay den Nachfolger zu „Starfleet Academy" fertiggestellt haben – denn nicht nur die Föderation ist an guten Piloten interessiert, auch das klingonische Imperium braucht Nachwuchs. Kirk, Sulu und die alte Garde der ersten Enterprise-Generation haben hier also als Lehrmeister ausgedient, statt dessen drücken wir in der hornigen Haut Torleks beim großen General Chang die Schulbank.

Die Story ist zwischen den Filmen „Star Trek 5: Am Rande des Universums" und „Star Trek 6: Das unentdeckte Land" angesiedelt und enthält daher keinerlei Elemente aus neueren Trek-Serien wie „Das nächste Jahrtausend", „Deep Space Nine" oder gar „Voyager". Somit sind die Klingonen auch noch keine zahmen Verbündeten der Föderation, haben wegen des nur langsam abklingenden Krieges aber Nachwuchsprobleme. Ergo soll man sich in über 30 Missionen mit gut 40 verschiedenen Schiffstypen vertraut machen, darunter auch die Modelle der Romulaner und Tholianer sowie drei weiterer Rassen. Der Umgang mit rund 20 Waffensystemen vom Phaser bis zu Photonentorpedos will erlernt sein, dito die korrekte Verteilung der Energie auf Schilde, Waffen, Tarnvorrichtung und Lebenserhaltungssystem.

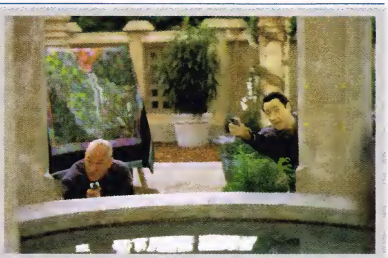
Klingonische Kriegsführung für Anfänger

Raumkämpfe sind in einem solchen Spiel ja eine Selbstverständlichkeit, doch wird man auch Sturmtruppen auf Planetenoberflächen beamen oder sogar bewohnte Gestirne angreifen können. Wie in „Starfleet Academy" hängen Motivation und Loyalität der Besatzung wieder von der gezeigten Leistung ab und sind über Multiple-choice-Gespräche zusätzlich beeinflußbar. Letztere werden im Rahmen von bildschirmfüllenden Videos abgespult, in deren Verlauf auch filmerfahrene Klingon-Promis wie Kempek oder Gorkon ihre Auftritte haben. Das eigentliche Grafikfest wird jedoch von zahllosen Polygonen ausgerichtet, die sich am Bildschirm zu detaillierten und gezielt zerstörbaren Schiffen, Asteroiden, Schwarzen Löchern und bunten Spiralnebeln zusammenfügen. Da optional 3D-Karten unterstützt werden, ist auch effektreiches Beiwerk (Explosionen, Lichtblitze usw.) kein Thema.

Ein Multiplayermodus ist sehr wohl ein Thema, allerdings noch kein endgültig erörtertes. Auch die Soundkulisse steht noch nicht in vollem Umfang, doch ein komfortabel bedienbarer Leveleditor ist fest versprochen. Man wird sich also auch eigene Lektionen in klingonischer Kriegskunst (er)stellen dürfen! (pk)

Star Trek X

Das neunte Filmabenteuer der (zweiten) Enterprise-Crew hat die Fans gespalten: „Der Aufstand" erntete zwar Lob für Technik und Story, aber auch Tadel für die teils karikierten Charaktere. Im Jahr 2000 soll **das nächste Trekker-Movie** in die Kinos kommen, wobei Patrick Stewart (Jean-Luc Picard) und Brent Spiner (Data) hier bereits den letzten Auftritt angedroht haben. Ob wieder Jonathan Frakes (Commander Riker) Regie führt, steht noch nicht fest.

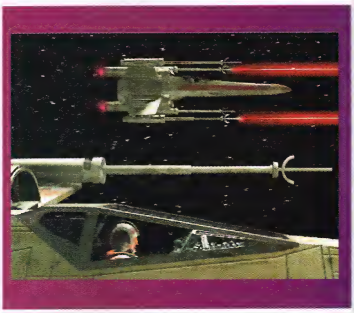


Wollen aus Altersgründen den Dienst quittieren: Patrick Stewart und Brent Spiner

Der direkte Vergleich

STAR WARS X-WING ALLIANCE

STAR TREK KLINGON ACADEMY



Grafik

Das 3D-Universum der Sternenkrieger von George Lucas' Gnaden wirkt etwas professioneller, aber auch steriler als das klingonische Hoheitsgebiet am PC. Dafür haben die hiesigen Schiffe zwar exklusiv eine Rundumsicht im Cockpit, aber keine „Sollbruchstellen" wie die bunteren Star-Trek-Modelle. Außerdem bieten in Klingon Academy die **Videos mit echten Schauspielern** mehr optische Abwechslung als die eingeschobenen **Rendersequenzen** in X-Wing Alliance.





Gameplay

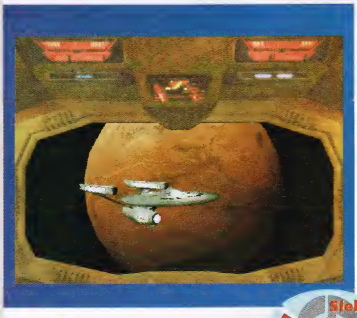
Luke Skywalker und Co. treten hier in einer typischen **Actionsimulation** auf, deren komplexe Storyline mit variabler Missionsstruktur für mehrfaches Durchspielen geradezu prädestiniert scheint. Auf Seiten der Klingonen kommt hingegen zusätzlich etwas **Strategie** (beispielsweise Angriffskoordination) ins Spiel. Das weitaus linearer angelegte Programmdesign wird hier von multimedialen Ansätzen in Form von spielentscheidenden Gesprächen usw. aufgelockert.





Atmosphäre

Durch die Verknüpfung zweier nebeneinander existierender Geschichten wagt Lucas Arts den Spagat zwischen klassischem **Star-Wars-Feeling** und neuer Motivation. Die Akademiker von Klingon hingegen verlassen sich ganz auf bekanntes **(Film-)Material** und den vertrauten Hintergrund, um die Trekker in den Bann zu ziehen. Beiden Programmen kann jedoch schon im Vorfeld die von den Fans beider Lager so hochgeschätzte „Werktreue" attestiert werden.



X-Wing Alliance

1	
HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	Actionsimulation
ERSCHEINT:	April 1999

Klingon Academy

1	
HERSTELLER:	Interplay
GENRE:	Actionsimulation
ERSCHEINT:	Mai 1999

Siehe auch Begleit-CD

Schwindelerregende Attraktionen & begeisterte Besucherscharen

RollerCoaster TYCOON

... fährt mit Ihnen Achterbahn!

Auf Ihrem Weg zu Ruhm & Reichtum erbauen Sie in Ihrem eigenen Vergnügungspark die spektakulärsten und atemberaubendsten Achterbahnen aller Zeiten! Doch stapeln Sie nicht zu hoch: Fehlinvestitionen und Unglücksfälle vergraulen das Publikum und sorgen für Ebbe in Ihrer Kasse. Haben Sie das Zeug zum RollerCoaster Tycoon?







Programmiert und designed von Chris Sawyer (Transport Tycoon)

MICROPROSE

www.rollercoastertycoon.com
www.microprose.com

CD-ROM

© 1999 MicroProse Ltd. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen.
© 1999 HASBRO Interactive, Ltd. Programmiert und entwickelt von Chris Sawyer.

Produktinfo: 024

Bei einem Vielschreiber wie Terry Pratchett scheinen drei PC-Abenteuer auf der Scheibenwelt gar nicht mal viel zu sein. Um so vielfältiger die Neuerungen des dritten Streichs: Vom Hauptdarsteller über die Grafik bis hin zur Story ist das skurrile Fantasy-Universum kaum wiederzuerkennen!

DISCWORLD NOIR



Vampir-Pianist Samael ist eine beliebte Anlaufstelle für Informationshungrige



Das verruchte Spielkasino ist zwar nicht romankonform, darf aber in keinem „Jeu noir" fehlen

Über zwei Jahre ist es jetzt schon her, daß wir dem völlig untalentierten Zauberer Rincewind zuletzt am Monitor begegneten. Doch für den neuen Ausflug auf die flache Welt der prallen Phantasie des englischen Kultautors müssen wir uns wohl an einen anderen Reiseführer gewöhnen – und gleich noch an einen völlig anderen Stil: Statt auf knallbunten Cartoon-Bühnen wie in den beiden vorangegangenen Discworld-Adventures findet das absurde Fantasy-Theater nach den Romanen von Terry Pratchett demnächst vor weitaus düstereren

„Hallo Fremder, Sie können mich Carlotta nennen. Sind Sie heute schon von einer trauernden Witwe 'reingelegt worden? Na, dann wird es aber höchste Zeit!"

Kulissen statt. Den Regisseuren bzw. Entwicklern bei Perfect Entertainment stand der Sinn trotz guter Kritiken für die bisherigen Aufführungen nach einer komplett neuen Inszenierung…
Immerhin dürfte den Kennern der Materie auch das aktuelle Alter ego zusagen: Nach seiner unehrenhaften Entlassung aus der Stadtwache schlägt sich der abgehalfterte Humphrey-Bogart-Klon Luton als Privatdetek-

Die dunkle Seite der Scheibenwelt



Irgendwo im All zieht eine riesige Schildkröte ihre Bahn. Auf ihrem Panzer stehen vier Elefanten, die wiederum die Scheibenwelt des englischen Fantasy-Autors **Terry Pratchett** auf ihren Rücken tragen. Seit 1983 erschienen über 20 Romane vor dem skurrilen Hintergrund; hierzulande sind die Satiren auf alles, was dem Fantasy-Genre heilig ist, im Heyne- sowie im Goldmann-Verlag erhältlich. Der Scheibenwelt-Zyklus umfaßt jedoch nicht nur amüsante Episoden mit dem Zauberer Rincewind oder der Hexe Oma Wetterwachs, sondern auch einige „Detektivgeschichten" um Samuel Mumm, den Hauptmann und späteren Kommandeur der Stadtwache von Ankh-Morpork. Bücher wie „Helle Barden" (Men At Arms) oder „Hohle Köpfe" (Feet of Clay) waren es denn auch, die das Szenario von Discworld Noir maßgeblich beeinflußten. Die Story selbst entstand wie schon bei den Vorgängern in enger Zusammenarbeit von Perfect-Entertainment-Scripter Chris Bateman und Terry Pratchett persönlich. Neben vielen ebenfalls vom Meister höchstselbst entworfenen, neuen Figuren, findet der Spieler also auch bekannte Gesichter auf den Straßen Ankh-Morporks wieder. In erster Linie wäre da natürlich Kommandeur Mumm zu nennen, doch auch Hauptmann Karotte und Korporal Nobbs haben den einen oder anderen Auftritt. Wer mehr bzw. alles über das bizarre Fantasy-Universum wissen möchte, dem sei das Kompendium **Die Scheibenwelt von A-Z** aus dem Goldmann-Verlag empfohlen.



tiv in Ankh-Morpork, der Hauptstadt der Scheibenwelt, durch. Wie es sich für einen digitalen Film noir gehört, trifft man ihn überwiegend in den schattigen Bezirken der Metropole an – wo Luton wiederum auf so illustre Gestalten wie den hinterhältigen Troll Horst und dessen durchtriebenen Handlanger, den Zwerg Al Khali, trifft. All diesen abgedrehten Charakteren ist die Suche nach einem sagenhaften Goldschwert gemeinsam, dem höchst zerstörerische Kräfte nachgesagt werden. Daraus ergibt sich ganz zwanglos eine



„Gestatten, mein Name ist Luton. Sie suchen etwas? Ich finde es. Ich kenne Ankh-Morpork wie meine Westentasche und bin Ihr Partner in diesem Schlamassel."

nichtlineare Story, wie sie eigentlich jeden passionierten Trenchcoatträger begeistern sollte: Während Luton für die Femme fatale Carlotta den angeblich verschwundenen Ehemann ausfindig macht, taucht seine alte Jugendliebe wieder auf und steht schon nach kurzer Zeit ganz oben auf der Abschußliste der örtlichen Assassinengilde. Zu allem Überfluß wird dann auch noch ein Kunde Lutons ermordet, woraufhin unser Antiheld in den Knast wandert. Zudem eröffnen die Priester des Anu-Anu-Kultes die Jagd auf ihn, und ein Monster aus einer fremden Dimension bedroht die Existenz der gesamten Scheibenwelt. Ein Tag wie jeder andere? Bevor es zum großen Showdown kommen kann, steht natürlich



jede Menge detektivischer Kleinarbeit auf dem Programm. Im Gegensatz zu seinem mehr oder minder zauberhaften Vorgänger Rincewind wird Luton aber nicht einfach bloß nach irgendwo versteckten Gegenständen suchen – vielmehr führen seine Fahndungserfolge häufig über knallharte Kreuzverhöre im Multiple-choice-Verfahren. Letzteren wird er regelmäßig auch selbst unterzogen, da ihm Stadtwachen-Kommandeur Mumm mehrere Morde zur Last legt und auch sonst das Leben so schwer wie möglich macht.

Für den Fall, daß es gar *zu* schwer wird, kann der Spieler auf eine eingebaute Hint-Funktion zurückgreifen. Darüber hinaus soll die logisch strukturierte Story die wirren Odysseen der Vorgänger von vornherein überflüssig machen. Was natürlich nicht heißt, daß Lutons Leben nur aus langweiliger Routine bestünde: Da sind viele kleine Nebenjobs zu erledigen, haufenweise Rätsel zu lösen und noch mehr Anspielungen auf berühmte Filme („Spiel's noch einmal, Samael!") oder Spiele (die Abenteurerin Laredo Cronk sieht einer gewissen Archäologin verblüffend ähnlich) zu genießen. Höhepunkt der Skurrilität ist mit Sicherheit die Tatsache, daß der tapfere Privatschnüffler mitten im Game auf grausamste Weise zu Tode kommen wird – nur um wenig später als Werwolf zu neuem Leben zu erwachen!



Die im Inventar gesammelten Gegenstände liefern nicht nur Anhaltspunkte, sondern auch neue Gesprächsthemen

Alle Zwischensequenzen wie das leukantropische Intermezzo werden, genau wie das gesamte Abenteuer, in düsterem Render-Look über den Bildschirm flimmern. Sämtliche Locations und Charaktere wurden dazu komplett in 3D vorberechnet, wobei die Betonung auf den titelgebenden Schwarztönen zu liegen schien. In einem relativ krassen Gegensatz zu diesem tristen Mord-und-Totschlag-Szenario stehen die lebendigen und nicht selten bissig-witzigen Unterhaltungen. Kein Wunder: Für die Germanisierung der rund 16.000 Dialogbausteine zeichnet mit Andreas Brandhorst der langjährige Übersetzer der Romanvorlagen persönlich verantwortlich. Insgesamt 8.000 Din A4-Seiten Text werden derzeit ins Deutsche übertragen und von professionellen Sprechern synchronisiert.

Den zahllosen Pratchett-Fans steht mit Discworld Noir also ein gelungener Aprilscherz bevor, uneingeweihten Abenteurern ein ungewöhnliches Spiel mit satirischen Seitenhieben satt. Und auf uns wartet in den kommenden Wochen die hoffentlich dankbare Aufgabe, das neue Konzept auf Herz und Nieren zu testen. Doch als alte Fans der Scheibenwelt zeugen Dutzende von Büchern im Regal von unserer Vorbereitung auf das Thema…
(mz)

„Huhu! Ich Horst sein. Horst lieb. Ehrlich! Diese Augen lügen können?"



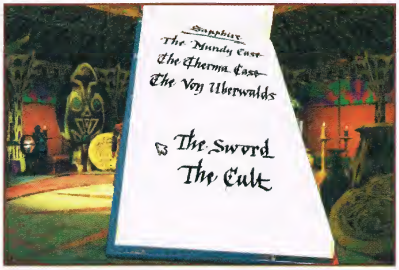




Der wahnwitzige Flugapparat Leonardo von Quirms wird eine entscheidende Rolle spielen



Laredo oder Lara, das ist hier die Frage



Das Notizbuch läßt sich jederzeit aufrufen und enthält alle gesammelten Tips



Ein Troll mit Stil: Horsts Hauptquartier

Discworld Noir

HERSTELLER:	Perfect Entertainment/GT Interactive
GENRE:	Adventure
ERSCHEINT:	Frühjahr 1999

BESTPREISE

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Einkauf. Fragen Sie erst uns, wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten für nur 3,63 DM Telefonkosten pro Minute.

Zum Beispiel:

PC-Systeme:

PC mit IBM 300 32 MB, 4,3 GB Festplatte, 4MB Grafik, 32x CD-ROM, SOUND, Maus, Tastatur, Software, usw. **599,- DM**

PC mit Pentium II 300A 32 MB, 6,4 GB Festplatte, 36xCD-ROM,8MB AGP Grafik, 16Bit Sound, Maus, Tast., Softw. usw. **799,- DM**

PC mit AMD K6-II 400 64MB, 8,4 GB Festplatte, 8 MB AGP, Sound, 36x CD-Rom, Tastatur, Maus, Software, usw... **999,- DM**

Prozessoren & Speicher:		*CD-Rom:*	
Intel Pentium CPU's ab	79,-DM	24-fach CD-ROM	48,-DM
Intel Pent 200 MMX	119,-DM	32-fach CD-Rom	59,-DM
Intel Pent. II 300 ab	119,-DM	36-fach CD-Rom	65,-DM
Intel Pent. II 366	189,-DM	40-fach CD-Rom	75,-DM
Intel Pent. II 400 ab	259,-DM	CD-Recorder ab	299,-DM
AMD K6 350 3D NOW	169,-DM	Rohlinge ab	1,69 DM
AMD K6 366 3D NOW	189,-DM	DVD Laufwerke ab	175,-DM
AMD K6 400 3D NOW	259,-DM	*Monitore:*	
PS/2 Simm 64 MB EDO	109,-DM	15" SVGA ab	185,-DM
SDRAM 32 MB	59,-DM	17" Markenmonitor	379,-DM
SDRAM 64 MB	129,-DM	19" Markenmonitor	599,-DM
Mainboards:		20" Monitor TCO95	999,-DM
Mainboard ab	66,-DM	Flachbildschirme ab	799,-DM
Mainboard bis 300Mhz	78,-DM	*Sonstiges:*	
Mainb. für Pent.II	88,-DM	Digital-Kamera ab	169,-DM
Mainb. für PII 100Mhz.	99,-DM	Modem Fax&Voice 33,6	34,-DM
Aufrüstung:		FAX-Modem 56K V90	65,-DM
Marken-Mainboard mit 300Mhz CPU	169,-DM	ISDN Karte	49,-DM
mit PII 333A	249,-DM	Flachbett-Scanner 600dpi	66,-DM
Sound & Grafik:		Iomega ZIPDRIVE	129,-DM
Soundkarte 16 Bit PNP	16,-DM	*Schnäppchen:**	
Soundblaster 64 AWE	39,-DM	Komplett-PC 386 ab	99,-DM
RIVA TNT 16MB	169,-DM	DELL 486-66 16MB, 500 MB HD, Tastatur & Monitor	259,-DM
VGA 8 MB AGP	45,-DM	IBM 486 DX 66 16MB, 240 MB HD Maus, Tastatur	189,-DM
Elsa 8MB mit AGP	75,-DM	HP mit Pent. 166, 32MB, 2,1 GB 15" Monitor,Sound,Tast,	599,-DM
Monster-Leistung 3dfx	79,-DM	Notebook 386er ab	299,-DM
3dfx Banshee 16MB ab	145,-DM	Notebook 486er ab	499,-DM
ATI Rage 128BIT 32MB	279,-DM	Notebook m. Pent.	999,-DM
Festplatten:		*Second-Hand-Geräte in Top-Zustand	
3,2 GB versch. Marken	188,-DM		
4,3 GB versch. Marken	219,-DM		
6,4 GB Quantum	229,-DM		
8,4 GB IBM	279,-DM		
10,1 GB Seagate	298,-DM		
Drucker:			
Hewlett Packard C. ab	189,-DM		
Hewlett Packard 890C	579,-DM		
QMS Laserdrucker	349,-DM		

Software zur kostenlosen Nutzung:
Über 100 Top-Programme! INFO per Faxabruf mit Bestellgutschein: T.I.S. TeleInfoService 0190-883344

Täglich neue Top-Angebote unter unseren Service-Nummern!

intermedia

Clever kaufen Geld sparen!

Telefon:
0 19 08-8 00 99

24-Stunden-Fax-Abruf:
Fax: 0 19 08-8 00 10

(Das Faxgerät auf Faxabruf oder Polling einstellen und anwählen - wenn Faxton ertönt auf Starttaste drücken)



So sparen Sie Geld: Nutzen Sie unsere kompetente Kaufberatung!!

KULTURSCHOCK UNTER DEM EIFFELTURM: CRYO

Seit seiner Gründung im Jahre 1992 hat das Pariser Softwarehaus alle Höhen und Tiefen eines Spieleherstellers erlebt: Ihr Sinn für schöne Optik brachte den 150 „Cryologen" immer wieder den Ruf ein, bloße Grafikblender zu sein – wir konnten uns vor Ort vom Gegenteil überzeugen.

Zwischen dem bestechend schön gerenderten, aber spielerisch wenig gehaltvollen Dino-Epos „Lost Eden" aus dem Jahr 1995 und dem aktuellen Gameplay-Highlight „Saga" (Test ab Seite 70) scheinen Welten zu liegen – doch in Wahrheit wandelten die Franzosen von Anfang an auf dem schmalen Grat zwischen Kommerz, Ästhetik und Kreativität. Abstecher in die eine oder andere Richtung scheut man nicht, wie zuletzt die schwache Romanumsetzung „Riverworld" auf der einen und das wuchtige Adventure „Der Ring des Nibelungen" auf der anderen Seite bewiesen.

Kreativität aus der Besenkammer

Ebenso unkonventionell wie die Produktpalette ist die Wirkungsstätte: Über die ausgetretenen Stufen eines vierstöckigen Altbaus in der Pari-



Multikulturelles Chaos auf vier Stockwerken: Im Pariser Cryo-Haus entstehen Renderabenteuer und Strategie-Epen

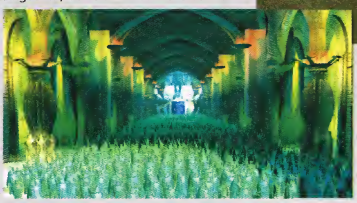


Strategie für Mondsüchtige

Die Comic-Serie von den **Chroniken des Schwarzen Mondes** (als Alben im Splitter Verlag erschienen) setzt Cryo als Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie für den PC um: In vier Kampagnen mit insgesamt 60 Missionen soll Hauptfigur Wismerhill entweder dem Kaiser von Lhynn, der Justiz, den Rittern des Lichts oder eben dem titelgebenden Schwarzmond-Orden zum Sieg verhelfen. Dazu müssen auf scrollbaren Iso-Karten Rohstoffe gesammelt und mehr als 120 ausbaufähige Gebäude wie Waffenschmieden, Pferdeställe oder Kasernen errichtet werden. Für die Schlachten dürfen dann Armeen aus 18 Soldatentypen von der disziplinierten Leibgarde bis hin zu kampfwütigen Zwergen befehligt werden – inklusive Formation, Truppensplitting und Bündnissen. Da mit Ledroit und Froideval der Zeichner und der Autor der Comic-Vorlage am Projekt direkt beteiligt sind, dürfen sich die Fans auf authentisches Fantasy-Ambiente freuen. Bis hin zu den in 3D gerenderten Objekten und der deutschen Übersetzung.



In den 60 Missionen des Strategiespiels können angeblich bis zu 4.000 Krieger aufeinandertreffen



Opulente FM-Videos werden die „Chroniken des Schwarzen Mondes" am PC begleiten

1 Chroniken des Schwarzen Mondes

HERSTELLER:	Cryo
GENRE:	Strategie
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

ser Rue Marc Seguin (die Benutzung des asthmatischen Fahrstuhls bleibt wahren Helden vorbehalten) gelangt der unvorbereitete Besucher in so geschäftiges Treiben, daß der Begriff vom kreativen Chaos eine ganz neue Bedeutung gewinnt. Zudem stammen die Programmierer, Grafiker, Musiker und Spieldesigner aus aller Herren Länder, was zu einem sprachlichen Wirrwarr führt. Die Mitarbeiter scheinen sich daran freilich ebensowenig zu stören wie an der Enge ihres Arbeitsplatzes – so manches Cryo-Büro würde hierzulande bereits einen Besen in klaustrophobische Agonie treiben. Dafür ist die multikulturelle Atmosphäre fruchtbar, und die Produktionswege sind kurz. Zwischen der ersten Bleistiftskizze und dem fertigen Renderbild liegt räumlich oft gerade ein Schreibtisch; wenn es mal aufwendiges Motion-Capturing sein soll, steht das benötigte Equipment direkt im Keller. Diese unmittelbare Nähe verschiedenster Herstellungsprozesse und Kulturen ist es denn auch, was die Firmenphilosophie ausmacht: Bei Cryo will man das PC-Gaming nicht neu erfinden, aber ständig schöner, anspruchsvoller und irgendwie weltoffener machen. Daß für diese Devise auch kommerzielle Mißerfolge mit typisch französischer Nonchalance in Kauf genommen werden, macht die Firma so sympathisch! (rf)



Die Cyber-Stadt im Keller

Das Untergeschoß des Cryo-Gebäudes beherbergt neben einem Motion-Capture-Studio auch den firmeneigenen Server – und dieser wiederum die Internet-Stadt **Cypopolis**: Nach dem kostenfreien Download von ca. 630 KB unter der Adresse **www.cryo-networks.com** darf man hier durch Polygonstraßen wandeln, Gespräche mit anderen Besuchern führen und via „3D-Studio" eigene Häuser errichten. Man kann sich mit seinem Foto präsentieren und sogar Sprachsamples per Mikro übermitteln, wobei in Cypopolis hauptsächlich Englisch und Französisch geredet wird.





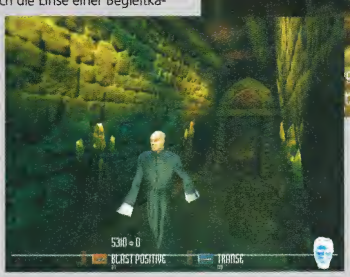
Am neuen Projekt „Chroniken des Schwarzen Mondes" arbeiten 20 Leute, hier der 3D-Grafiker Eddy Nevey, Autor Laurent Bretonnière und der Programmierer Linard Cyrille

Abenteuer für Schattenläufer

Mit dem 3D-Actionadventure **Der Wächter der Schatten** setzt Cryo die abenteuerliche Firmentradition fort: In der Kutte des auf Exorzismus spezialisierten Mönchs Ekna Kathâr wird der Spieler vom Geheimbund „The Gate" für den Kampf gegen Geister, Monster und Zombies rekrutiert. In 10 Missionen und ebenso vielen Lokationen (u.a. ein Zeppelin, eine Metzgerei und ein Altersheim) kommen dann 30 Zaubersprüche und die kleinen grauen Zellen beim Lösen der Rätsel zum Einsatz.
Die 110 verschiedenen Räume des Spiels werden wahlweise aus einer festgelegten Perspektive oder durch die Linse einer Begleitkamera à la „Tomb Raider" gezeigt und offenbaren ihr gesamtes Potential an Grafikeffekten nur den Besitzern einer 3D-Beschleunigerkarte. Quasi im Gegensatz zu den schick animierten Charakteren, die jedermann bereitwillig mit (deutsch lokalisierten) Infos versorgen.



30 Zaubersprüche, zwei Kameraperspektiven und jede Menge Effekte für Besitzer einer 3D-Karte



Exorzist Ekna Kathâr ist wegen der vielen paranormalen Phänomene in den 10 Spielszenarien verschnupft

Der Wächter der Schatten

HERSTELLER:	Cryo
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

KENNEN SIE ZONO?

Programmieren unter Palmen

Wenn PC-Gamer Zono für eine Beschimpfung der Bürger aus den neuen Bundesländern halten, ist das ein verständlicher Irrtum: Seit acht Jahren produziert das 12 Kopf starke Team in Costa Mesa nur Konsolentitel. Doch mit Psygnosis als Vertriebspartner will man jetzt bei den Großen mitspielen!



Fünf Minuten vom Strand Costa Mesas entfernt steht dieses Backsteinhaus: Im obersten Stockwerk arbeiten die Zono-Programmierer seit einem Jahr an 3D-Echtzeitstrategie für den PC



Programmierer Jeff Fort bespricht mit den Grafikern Brian Collins und Jason Hough die Details der 3D-Optik von Metal Fatigue

Kalifornien, das sind Sonne, Strände, Stars und Sternchen. Vom Stadtkern in Los Angeles sind es nach Hollywood nur wenige Autominuten, doch uns führte der Weg in das etwas südlich gelegene Costa Mesa, wo neben Spieleschmieden wie Square Soft („Final Fantasy 7") auch Zono residiert: Das fleißige Dutzend um Firmenpräsident Ed Zobrist hat sich insbesondere mit Versoftungen bekannter Marvel-Comics wie *Spiderman* oder *X-Men 2* für Segas Saturn einen Namen gemacht, der durch das 3D-Echtzeit-strategical „Metal Fatigue" demnächst auch am PC erklingen soll.



„Um gute Spiele zu programmieren, braucht man gute Spieler!"

Die Firmenphilosophie von Zono-Präsident Ed Zobrist

Um den Mangel an Erfahrung auf dieser Plattform auszugleichen, hat man Mark Lewis Baldwin an Bord geholt. Der war nicht nur für das Space Shuttle-Programm der NASA mitverantwortlich, sondern hat auch die taktischen Schachzüge der Computergegner in PC-Games wie *Star Fleet 2* und *Star Legion* ausgeknobelt. Sein Aufgabengebiet umschreibt der 47jährige so: „Die meisten Spieler suchen Schlupflöcher in der Gegner-KI, ich werde so viele wie möglich zumauern!" Genau wie die übrigen Zonos scheint er sich in der betont lockeren Atmosphäre wohl zu fühlen. Sie entsteht durch die Firmenphilosophie von Ed Zobrist wie von selbst: „Um gute Spiele zu produzieren, muß man begeisterte Spieler ranlassen!" (rf)



Spiele von Fans für Fans: Jeder Zono kann auf die firmeneigene Sammlung an Games und SF-Literatur zurückgreifen

SV-281 FX RACING WHEEL

- Analoges Force Feedback Mini-Lenkrad für Windows® 95/98
- Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar
- Analoge Trigger-Taste für Gas und Bremse
- Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverbindl. Preisempf.
DM 99,99

SV-228 MORAYPAD

- Sechs-Tasten-GamePad für Windows® 95/98
- Die besonders ergonomische Form garantiert ein ermüdungsfreies Spiel
- Treiber-Software auf Diskette enthalten

unverbindl. Preisempf.
DM 24,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



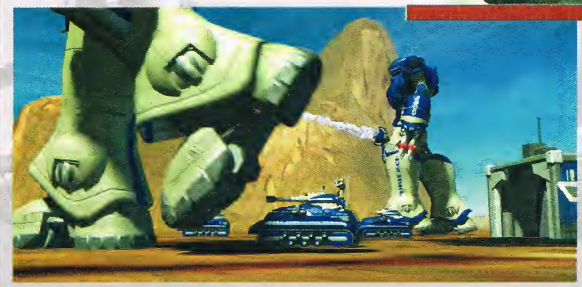
METAL FATIGUE

…läßt sich mit „Metallermüdung" übersetzen, was sich auf die Hauptwaffen dieser 3D-Echtzeitstrategie bezieht: turmhohe Kampfroboter, sogenannte „Combots". Die kalifornischen Mech-Konkurrenten werden sich im Sommer mit allen Mitteln an die stählernen Gurgeln gehen – Äxte, Schwerter und Kreissägen, aber auch Laser und Raketenwaffen stehen der Besatzung während der insgesamt 30 Missionen zur Verfügung.
Das endgültige Design der Giganten bleibt freilich dem Spieler überlassen, der aus Steckmodulen für Rumpf, Arme, Beine und Kopf über 300 verschiedene Modelle basteln kann.
Das Gameplay hat man sich als Mischung aus Neuem und Bewährtem vorzustellen, denn gekämpft wird (u.a. auch mit Panzerverbänden) auf bis zur Erkundung genretypisch abgedunkelten Karten unter Zuhilfenahme der hinlänglich bekannten Zugrahmen. Als kriegführende Parteien wird es drei Konzerne geben, die sich mit Alien-Artefakten um die Vorherrschaft auf dem Planeten Hedoth prügeln – nicht gerade eine innovative Story, aber durch Zwischensequenzen im Anime-Stil ganz originell präsentiert.
Weitaus ungewöhnlicher ist das Spiel auf drei Ebenen: Während im Orbit via Teleporter um die Vormacht im Asteroidengürtel gefochten wird, sind auf der Planetenoberfläche Gebäude zu errichten und darunter mittels Bohrpanzer über Fahrstühle zugängliche Höhlen anzulegen. Erbeutete Feindtechnologie kann zwecks Untersuchung in die Basis geschleppt oder im Idealfall an Ort und Stelle angeflanscht werden. Und das alles sieht dank schön animierter und texturierter Polygonobjekte in stufenlos schwenk-, scroll- und zoombarem 3D-Terrain auch bereits recht vielversprechend aus.



Bis zu 300 verschiedene Combots können vom Spieler nach eigenen Vorstellungen zusammengebaut und dirigiert werden





Im Orbit können die Einheiten nur auf wenigen Asteroiden manövrieren, dafür gibt es hier aber auch keinen Kriegsnebel

FM-Renderfilme im Anime-Stil werden den Kampf um den Planeten Hedoth ansprechend visualisieren

1 Metal Fatigue

HERSTELLER:	Zono/Psygnosis
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999

SV-283 V4 RACING WHEEL

- Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows® 95/98
- 2 robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte - die virtuelle Welt wird wirklich spürbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Lenkintensität stufenlos regelbar
- Frei programmierbare Feuerknöpfe
- Sieben Feuertasten
- 300 Grad Drehwinkel

unverbindl. Preisempf.
DM 279,95

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

T-Online

Setzen Sie auf Europas Nr. 1* – T-Online!



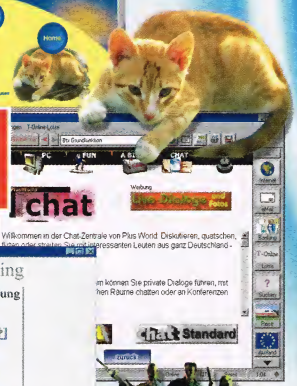
10 MB Speicherplatz für die eigene Homepage

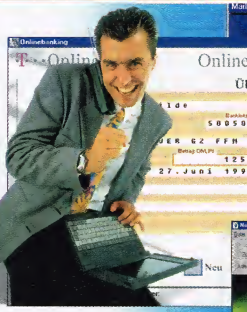


Mehr als 2,8 Millionen Kunden sind von T-Online, Europas größtem Online-Service, begeistert. Kein Wunder bei so vielen Vorteilen:

- Supergünstig mit 5 Pfennigen pro Minute, bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt
- Bundesweite Einwahl zum City-Tarif der Deutschen Telekom AG
- Highspeed – mit ISDN bis zu 64.000 bit/s und jetzt auch per Modem 56.000 bit/s im **superschnellen V.90 Standard.**
- Onlinebanking bequem, einfach und sicher – schon 4 Millionen Online-Konten
- eMail – elektronische Post in alle Welt, sekundenschnell und supergünstig
- Einwahl aus rund 150 Ländern weltweit

2 Surf-Freistunden im Monat inklusive
ab T-Online Software 2.0x, zzgl. Telefonentgelte









* T-Online ist mit mehr als 2,8 Mio. Kunden der größte Online-Service Europas.

Mit 1&1 in T-Online:

1&1

Jetzt einsteigen und zugreifen!

Zwei Wege führen schnell zum Ziel:



1.

Bei Anmeldung über die Heft-CD:

Online anmelden und für 10,– DM Freieinheiten kassieren!

Alle, die schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich jetzt sofort zu T-Online anmelden. Einfach die Heft-CD einlegen und losstarten!

Und das Beste ist:
10 Tage lang keine Grundgebühr zahlen!

2.

Anmeldung per Coupon, Fax oder Telefon

Offline anmelden und Software absahnen!

Sie erhalten exklusiv bei 1&1 das große Start-Paket:

Inklusive: die neueste Version der T-Online Software 2.0x

Inklusive: NetBook, das nützliche Buch mit vielen Tips und Tricks für clevere Surfer

Inklusive: NetPack, drei geniale Programme: Hot-Metal 3.0, InternetPhone 4.0 und WEBPLANET-Tools



Inklusive:!

Und falls Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es am besten bei 1&1 gleich mit – zum absoluten Knallerpreis!

CONEXANT
A Member of ROCKWELL Technologies

CeBIT 99 HANNOVER 18. – 24. 03. 1999
CeBIT-Neuheit!



powered by ELSA

56 k Modem und T-Online Anmeldung
111,–

1&1 SpeedMaster 56k pro – das superschnelle Profi-Modem mit dem neuen ITU-Standard V.90, integriertem Flash-ROM. Highspeed Downloads mit bis zu 56.000 bit/s (V.90 oder K56flex). Fax-Funktion: Senden und Empfangen mit bis zu 14.400 bit/s. Anrufbeantworterfunktion (Voice). Wahlverfahren: Mehrfrequenzwahlverfahren (MFV) Best.-Nr. 9827 (für Windows), 111,– DM

24 Monate Garantie!

Übrigens: 1&1 hat noch andere High-tech-Modems und günstige ISDN-Hardware im Angebot. Rufen Sie uns an: 01 80/5 00 00 26 (48 Pf/Min.)

Bestell-Hotline 01 80-5 00 00 26 (48 Pf/Min.)

Bitte unbedingt die Kennziffer angeben: 002249 B

T-Online Bestellcoupon – schnell per Fax 01 80-5 67 28 29 (48 Pf/Min.) oder Post versenden

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**

Bitte senden Sie mir das 1&1 Start-Paket inkl. T-Online Software, NetPack und NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9826).

☐ **Ich bestelle das Highspeed-Modem 1&1 SpeedMaster 56k pro für nur 111,- DM** (Best.-Nr. 9827)

... 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, NetPack und das NetBook sind versandkostenfrei.

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Telekommunikation 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. Zwei Surf-Freistunden pro Monat sind inklusive ab T-Online Software 2.0x (zzgl. Telefonentgelte). Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM (sofern von der Deutschen Telekom Online Service GmbH erhoben) übernimmt 1&1 für mich. Nähere Informationen zu den aktuellen T-Online Tarifen erfahren Sie unter 0180-500 00 26 (48 Pf/Min.). Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

K1049002

☒ 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 Telekommunikation GmbH
PC Joker
Elgendorfer Straße 57
56410 Montabaur
http://www.online.de

Deutsche Telekom Partner

Kennziffer: 002249 B

Verlagskooperation PC Joker

COMMAND & CONQUER
TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN

Nur noch wenige Wochen, dann geht die (tiberische) Sonne über der Echtzeitstrategie auf! Wir konnten bereits eine sehr ausgereifte Version des sehnlich erwarteten Titels aus den Westwood Studios begutachten – und uns erste Gedanken darüber machen, ob dem Genre eine Renaissance bevorsteht.



Erstmals wird auch in großzügig angelegten Städten gekämpft, die zivilen Gebäude sind zerstörbar



In rund 50 Missionen werden die alten Gegner zu neuen Feinden: Global Defence Initiative vs. Bruderschaft von Nod

„Command & Conquer 2" war Spiel des Jahres 1997, die Reihe repräsentiert schlechterdings den Inbegriff der Echtzeitstrategie. Dessen sind sich natürlich auch die Programmierer bewußt, weshalb in Las Vegas Qualität vor Pünktlichkeit geht. Der Veröffentlichungstermin ist zweitrangig, vor allem muß die Operation Tiberian Sun mehr werden als nur der marginal verbesserte Aufguß des populären Vorgängers. Das hat ja bereits im September letzten Jahres „Dune 2000" gezeigt, wo Westwood mit konzeptionellem Recycling gerade mal 75 Wertungsprozente einfahren konnte – während Blizzards Konkurrent „Starcraft" sich ungebrochener Beliebtheit erfreut…

ALTE FEINDE, NEUE KONFLIKTE

Seit „Command & Conquer" und dem allerersten Konflikt zwischen der Global Defence Initiative (GDI) und der Bruderschaft von Nod sind mittlerweile fünf Jahre Echtzeit vergangen, doch der Westwood-Kalender hat schon zwei Jahrzehnte Spielzeit abgezählt – mit verheerenden Folgen für die Erde: Das geheimnisvolle Mineral Tiberium verbreitete sich unkontrolliert über die warmen Gefilde des Planeten, die Folge sind Strahlungskrankheiten und Mutationen.
Die Weltpolizei GDI evakuiert also einen Teil der Bevölkerung samt Kommandostab zum Nordpol, während ihre fähigsten Wissenschaftler in orbitalen Raumstationen das Mysterium des Tiberiums lüften wollen. Die Bruderschaft von Nod hingegen, seit dem vermeintlichen Tod ihres Anführers Kane in kleine Guerillatruppen zersplittert, zieht sich in unterirdische Höhlen zurück und führt ihren Kampf gegen die GDI-Truppen mit subterraner Technologie fort. Als dritte Fraktion sind „Die Vergessenen", mutierte Ex-Soldaten der Nod, angekündigt. Ihnen wird eine ähnliche Rolle zufallen wie den Fremen in „Dune 2000": Vom PC-Kommandanten selbst nicht zu befehligen, bringen sie in einigen der knapp 50 Missionen ihre Technologie und Fähigkeiten ins Spiel.

ÖL STATT BLUT

Am grundlegenden Gameplay wird auch Command & Conquer 3 nicht rütteln, schließlich steht der Mix aus Ressourcenmanagement, Aufbau und Kampf für Echtzeitstrategie schlechthin. Ausgehend von einem mobilen Bauhof werden daher vom Spieler in jeder Mission erst mal (erweiterbare) Kraftwerke, Raffinerien, Silos, Radar- und Funkstationen sowie automatische Fabriken bzw. Kasernen ins scroll-



Die neuen Luftlandetruppen der GDI sind mit Explosivgeschossen ausgerüstet und werden in Abwurfkapseln über dem Zielgebiet ausgesetzt

Filmreife Zwischensequenzen





…erwarten die Fans seit jeher von der Serie, im jüngsten Teil sollen sie alles bisher Dagewesene übertreffen. Es werden wieder echte Schauspieler auftreten, allerdings nicht mehr vor am Computer gerenderten Kulissen – statt dessen haben die Westwood Studios in teure Studiobauten und Außenaufnahmen investiert. Dabei ist die Wiederauferstehung des Nod-Anführers Kane längst kein Geheimnis mehr (er wird erneut von Joe Kukan verkörpert), für die GDI konnten gar echte Hollywood-Größen gewonnen werden. So finden sich in der deutsch synchronisierten Darstellerriege u.a. **James Earl Jones** („Conan", „Jagd auf Roter Oktober") als General Solomon und **Michael Biehn** („Terminator", „Aliens") in der Rolle des Commanders McNeil.



Lauschangriff: Nur mit den mobilen GDI-Horchposten können subterrane Nod-Aktivitäten rechtzeitig bemerkt werden

bare Iso-Terrain gestellt. Sobald es zu Gefechten kommt, laufen hierzulande wieder Cyborgs statt Menschen auf; je nach Seite etwa Robo-Ingenieure, Infanteristen mit MG oder Flammenwerfer, Bazooka-Schützen und (verbesserte) Granatwerfer. Ganz neu sind GDI-Soldaten mit Raketenrucksäcken, für die weder Mauern noch die neuen Laserbarrieren der Nod ein Hindernis darstellen. Der Spion ist mittlerweile zu den Nod-Truppen übergelaufen und kann sich praktisch unsichtbar machen – ein relativ teurer Spaß, genau wie der sprengwütige GDI-Commander. Ebenfalls nicht ganz billig kommen die leichten Luftlandetruppen der GDI, da sie vor jedem Einsatz neu produziert werden müssen.

LUFTKRIEG INKLUSIVE

Auch der Fuhrpark wurde gehörig aufgestockt. So finden sich auf beiden Seiten leichte und schwere Panzer, doch die GDI wird exklusiv über einen antigravbetriebenen Raketenwerfer verfügen, der problemlos Land und Wasserflächen überquert. Im Gegenzug bleiben flinke Raketenmotorräder ebenso der Nod-Bruderschaft vorbehalten wie ein in der Erde versenkbarer Wühlpanzer oder der Truppentransporter, der sich unterirdisch bis ins Herz der feindlichen Basis graben kann. Die GDI wiederum hat eine mobile Horchstation entwickelt, die alle subterra-

Das Interface



Unerforschtes Gebiet ist bis zur Erkundung abgedunkelt, erstmals gibt es auch Kriegsnebel

Grünes Tiberium ist für Cyborgs auf Dauer schädlich, blaues explodiert bei Beschuß

Um wertvollen Bauplatz zu sparen, können die Kraftwerke nun mit bis zu drei Generatoren bestückt werden

Aus dieser GDI-Waffenfabrik rollen Sammler, Tanks und anderes Kriegsgerät

Eine verbesserte Version des Mammutpanzers hat gerade ein GDI-Gebäude in die Luft gesprengt

Jedes dieser Heli-Pads kann einen GDI-Orca (erhältlich als Transport- oder Angriffsversion) aufnehmen

Ein Maulwurf-Panzer der Nod hat sich bis ins Innere der Basis gegraben und Soldaten ausgesetzt, die umgehend in den Kampf eingreifen

Im Seitenmenü können Gebäude und Einheiten in Auftrag gegeben werden, außerdem enthält es eine kleine Übersichtskarte und die Anzeige für den Energieverbrauch

In der Raffinerie wird das Tiberium veredelt und dem Spieler als Guthaben angerechnet

Die Abwehrbatterien lassen sich wahlweise mit panzerbrechenden Geschossen, Anti-Luft-Raketen oder preiswerten MGs bestücken; die Tore der Basis öffnen sich nur für die eigenen Einheiten

nen Aktivitäten aufspürt. Dort hat man inzwischen auch alle Helikopter ausgemustert und auf Transporter und Angriffsjäger vom Typ Orca umgestellt. Die feuerstarken Gegenstücke der Nod-Brüder stammen dafür aus außerirdischer Produktion.
Die Modelle lassen es bereits ahnen: Erstmals werden in C&C auch Scharmützel zwischen reinen Lufteinheiten möglich sein, wogegen Westwood den Schiffbau gänzlich aus dem Programm nimmt. Aus einem anderen Programm, nämlich „Dune 2000", importiert man dafür mit Sonarkanonen bestückte Panzer sowie den „Carryall" – einen gewaltigen Transporter, der angeschlagene Einheiten zum Ausbeulen in die Basis fliegt oder Sammler schneller zu Rohstofflagern bringt.



In den Nachtmissionen sorgen unzerstörbare Lichtquellen für stimmungsvolle Optik

STÜRME AM GRAFIKHORIZONT

Bei der Handhabung wird an alte C&C-Veteranen ebenso gedacht wie an die Frischlinge an der Echtzeitfront. Mittels Maus und Zugrahmen nimmt die Armee Befehle für Stellungswechsel, Angriff oder Verteidigung entgegen, neuerdings lassen sich über zuschaltbare Wegpunkte auch Strecken abstecken. Außerdem nimmt die Truppe in der Schlacht gewonnene Erfahrungen in das nächste Gefecht mit. Das müssen übrigens nicht immer gute Erfahrungen sein, denn die Designer drohen Schlechtwettergebiete an: Mehrminütige Ionenstürme werden High-Tech-Kriegsgerät wie Schwebepanzer oder Laserbatterien lahmlegen, Gewässer dafür bei einem Temperatursturz zu passierbaren Eisbrücken erstarren. Umgekehrt mag die Schneeschmelze aber auch mal für trügerische Naturfallen im Terrain sorgen. Brücken werden bei Beschuß zwar erneut in sich zusammenfallen, doch können sie nun immerhin von einem Ingenieur wieder instandgesetzt werden.
Und wo die (gegenüber dem Vorgänger bis zu viermal größeren) SVGA-Levels bisher kein Leben aufwiesen, treiben sich jetzt allerlei brandgefährliche Mutanten im genretypischen Kriegsnebel herum. Freilich wird man die Iso-Grafik weder rotieren noch zoomen können, doch sorgt Voxel-Technologie demnächst für einen zeitgemäßen Anstrich. Da leuchten während der Nachteinsätze etwa vorberechnete und daher unzerstörbare Lichtquellen den Weg durch neuerdings auch unebenes Gelände.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Mit das Wichtigste bei einem solchen Game ist natürlich die KI von Freund und Feind, und daran soll es in Command & Conquer 3 nicht fehlen. So werden die Kanonentürme des Spielers die gefährlichsten Gegner einer Angriffswelle automatisch zuerst unter Feuer nehmen, seine Sammelfahrzeuge nicht mehr planlos über bereits abgegraste Tiberiumfelder rollen, und die Soldaten mit dem passenden Upgrade eigene Vorgehensweisen und Angriffstaktiken entwickeln.
Weil Gegner aus Fleisch und Blut aber immer noch die besten Feinde sind (und die abgespeckte Online-Variante „Command & Conquer: Sole Survivor" nicht eben das Gelbe vom Ei war), können hier über ein lokales Netzwerk bis zu acht Eroberer gegeneinander antreten. Via Internet bleibt deren Anzahl zwar auf die Hälfte beschränkt, doch sollen spezielle Multiplayer-Karten in verschiedenen Größen sowie diverse Einstelloptionen (u.a. unzerstörbare Erntemaschinen und individuelle Handicaps) für Gleichstand zwischen alten Hasen und jungen Frontschweinen sorgen.
Kurzum, zum bereits für die kommende Ausgabe geplanten Test freuen wir uns auf Echtzeitstrategie in Perfektion. Nicht weniger ist Westwood der Kultreihe auch schuldig – und nicht weniger dürfte genug sein, um das ausgepowerte Genre neu zu beleben. (rf)



Wüster Import aus „Dune 2000": Der Schwebetransporter „Carryall" birgt angeschlagene Einheiten oder schleppt Förderfahrzeuge zur nächsten Tiberiumquelle

Die Systemanforderung

* ab einem P166 mit 32 MB RAM, 4fach CD-Laufwerk und Win 95/98
* 3D-Beschleuniger werden nicht benötigt oder unterstützt
* Auflösung von 640 x 480 bis 1027 x 768 Pixel möglich
* Steuerung über Icons und Zugrahmen per Maus und Hotkeys, das veränderliche Terrain kann gescrollt, aber nicht gezoomt oder rotiert werden

Command & Conquer 3

HERSTELLER:	Westwood/Electronic Arts
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Juni 1999

Multi-Link Game-Creator

PC-Hardware folgte schon immer dem Baukastenprinzip, nun wird auch die Software modular: Das revolutionäre Programm der israelischen Designer von Salomon Soft verbindet Daten und Informationen ähnlich strukturierter Spiele auf der Festplatte zu ganz neuen Kombi-Games!

Spiel ohne Grenzen

Lara schlägt Kapriolen im Unreal-Dungeon, F1-Boliden brettern über die hügeligen Pisten von Motocross Madness, Blue Bytes Siedler wuseln durch Anno 1602 – nur der Tagtraum eines übernächtigten Dauerzockers? Mitnichten, denn pünktlich zur Jahrtausendwende sollen nach dem Willen des israelischen Firmenchefs Schlomo Nebbich die Titelgrenzen fallen: Der Multi-Link Game-Creator kann Grafik, Level-Architektur und Gameplay von Programmen ganz unterschiedlicher Hersteller zu neuen Spielerlebnissen verknüpfen.

Der Algorithmus macht's

Bei einer ersten Vorführung vor Ort klappte die Sache bereits recht manierlich: In einem Browse-Durchgang, der je nach Festplattengröße und Rechnerleistung bis zu 45 Minuten dauern kann, wird zunächst die installierte Software identifiziert. Da sich die Programmierstruktur einzelner Levels innerhalb eines Genres naturgemäß sehr ähnelt (man denke etwa an all die 3D-Games aus ein und derselben Entwicklungsengine), kann der MLGC solche Spiele herausfiltern und in einem Menü die möglichen Kombinationen auflisten.

Nach Anwahl der gewünschten Kombi gleicht ein neu entwickelter Algorithmus die Level-Dateien aneinander an, indem zwischen den EXE-Dateien der Spiele und den für die korrekte Adressierung zuständigen Programmbibliotheken sogenannte Hyperlink-DLLs eingeschleust werden. Bingo, schon können die Programme auf Basis der Multi-Tasking-Funktion von Windows miteinander kommunizieren. Ganz so, wie es bei aus Modulen zusammengesetzten Anwendungspaketen schon gang und gäbe ist.

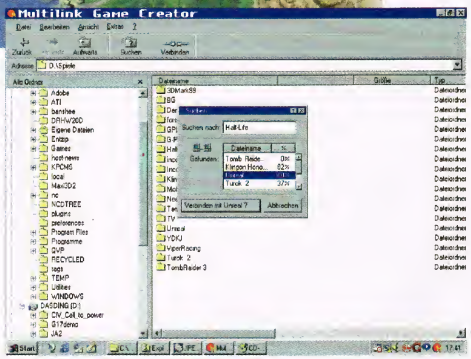
Die rechtliche Situation

...ist freilich noch unklar, die Branche reagiert nervös. So könnte man sich bei Electronic Arts eine Lizenzierung durchaus vorstellen, zumindest solange nur markenintern kombiniert würde – also beispielsweise Need for Speed 3-Boliden auf den Strecken von Test Drive. Eidos dagegen hält von dem Produkt prinzipiell nichts: „Wenn man beliebig Titel aus seiner HD kitzeln kann, wer soll dann noch neue Spiele kaufen?!", argumentiert ein Firmensprecher. Ergo erwägt man rechtliche Schritte schon vor Markteinführung...

Wir warten indessen gelassen den Release ab und freuen uns auf ganz neue Testfelder. Denn die Idee hinter dem Multi-Link Game-Creator ist einfach zu gut, als daß man ihre Veröffentlichung tatsächlich unterdrücken könnte! (mt)



Anno-Gebäude in Caesars Reich: Der Epochen- und Optionenmix multipliziert den Spielspaß



Per Menü listet der MLGC alle möglichen Game-Kombinationen auf – die Suche kann bis zu 45 Minuten dauern



Ein NFS3-Bolide auf freier Motocross-Strecke: für den Multi-Link Game-Creator eine der einfacheren Übungen

1 Multi-Link Game-Creator

HERSTELLER:	Salomon Soft
GENRE:	Kombitool für Spiele
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999

SPIEL DES JAHRES 1998...

...PC PLAYER, POWER PLAY, GAMESMANIA, NBC GIGA !

www.stonfels.de

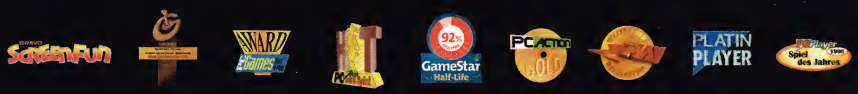


HALF-LIFE

SCHIESSEN UM ZU ÜBERLEBEN. DENKEN UM ZU GEWINNEN!

DEUTSCHE VOLLVERSION

www.sierra.de



SIERRA

© 1999 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.

VALVE

Produktinfo 028

CIVILIZATION
CALL TO POWER



„Anno 1602" wurde Spiel des Jahres 1998, „Die Siedler 3" dominiert sämtliche Charts: Aufbaustrategie ist angesagt. Und was könnte aufbauender sein als die Ansage, daß Activision seinen offiziellen Nachfolger zum Mega-Klassiker „Civilization 2" noch vor Ostern fertigstellen will?



Prächtige Rendersequenzen stimmen in das Spiel ein und unterstreichen wichtige Ereignisse wie die Errichtung von Weltwundern



Ein Ökoterrorist beim Infiltrieren einer Stadt mit dem gebäudevernichtenden Nano-Virus

Neue Einheiten



Space Marines	Ökoterrorist	Stealth U-Boot	Abolitionist
Erste Wahl zur Verteidigung neuer Raumkolonien, anspruchslos und kampfstark	Handelt im Auftrag von „grünen" Regierungen, kann durch Sabotageakte ganze Städte lahmlegen	Der schleichende Tod, durch auf der Chaostheorie basierendes Material unsichtbar für jedes Sonar	Kämpfer gegen institutionalisiertes Unrecht (Sklaverei usw.), bereitet den Weg für fortschrittliche Techniken und Staatsformen

Der Lizenzkrieg

Im Aufbau-Genre wird hin und wieder gekämpft, neuerdings auch um das Aufbau-Genre: Die von Sid Meier für Microprose entwickelten Civ-Titel haben sich gut 2,5millionenmal verkauft und stellen eine Referenz am Markt dar – klar, daß hier auch hinter den Kulissen mit harten Bandagen um den Boom gerungen wird. Der „Ruf zur Macht" gipfelte daher in einem Rechtsstreit zwischen Activision und Microprose, der mittlerweile aber gütlich beigelegt werden konnte. Im Ergebnis wird der Lizenzinhaber im Lauf des Jahres einen weiteren Civ-Titel entwickeln, während Activision Call to Power ebenfalls unter der prestigeträchtigen Bezeichnung vermarkten darf. Der zwischenzeitlich von Microprose zu Firaxis gewechselte Sid Meier ist freilich an keinem der beiden Projekte beteiligt. Der Stardesigner hat ja erst zur letzten Ausgabe mit „Alpha Centauri" selbst ein inoffizielles Civ-Sequel vorgelegt...

In 7000 Jahren um die Welt

Daß der verkaufsfördernde Namensbonus allein noch kein Civilization macht, war den Entwicklern bei Activision freilich klar. Entsprechend groß sind die Ähnlichkeiten zu „Civ 2": Wie im Klassiker von 1996 werden zu Beginn die Weltgröße, Anzahl der Mitbesiedler und Nationalität festgelegt. Schwierigkeitsgrad und weitere Spielparameter können auf mannigfaltige Weise bestimmt werden, wobei sich alte Zivis in der Menüstruktur sofort heimisch fühlen. Nach einem ungewohnt opulenten Renderintro feiert dann das originale Spielprinzip sein Comeback – frei vom Korsett einer speziellen Story, versucht der Spieler, seinen vorsintflutlichen Stamm in eine High-Tech-Zukunft zu führen; im Idealfall als dominante Nation. Am Beginn aller zivilisatorischen Bemühungen wird ein einsamer Pionier stehen, der Schritt für Schritt und Runde um Runde die zunächst abgedunkelte

Weltkarte entdeckt. Wo sich Ressourcen finden, da läßt man sich wie gehabt mit einer Siedlung nieder. Deren Aufbau und Verwaltung sind nun noch komplexer als im Vorgänger gestaltet: Forschung, weitere Erkundung oder Expansion können ganz nach Gusto forciert werden. Und für den Konkurrenzkampf stehen subtile neue Methoden wie Öko-Terrorismus, die religiöse Unterwanderung des Gegners mit Hilfe von TV-Evangelisten oder Wirtschaftskriege zur Verfügung. Wenn dann etwa Anwälte die konkurrierende Produktion komplett lahmlegen, erinnert das fast schon fatal an die Realität. Überhaupt dürfte die Stärke des Spiels eindeutig darin liegen, wie hier strategisch gefinkelte Auseinandersetzungen auch abseits herkömmlicher Schlachtfelder geführt werden können. Natürlich kommen aber auch Maus-Militaristen auf ihre Kosten: Kampfhandlungen werden traditionell rundenbasiert ablaufen, da nur so alle Technologien wie verschiedene Schilde, Antriebe, Waffen oder Tarnvorrichtungen ihre Stärken wirklich ausspielen. Unter diesen Voraussetzungen gilt es, von 4000 vor bis 3000 nach Christus erstaunliche 7000 Jahre durchzuhalten. Genug Zeit also, um seine Einheiten immer weiter zu perfektionieren, verschiedene Regierungsformen auszuprobieren und neue Lebensräume unter Wasser oder im All zu erschließen.

Konzentration auf das Wesentliche

Damit diese Fülle an Optionen auch beherrschbar bleibt, wird es ein komplett neu gestaltetes Interface mit intelligenten Automatikfunktionen geben. Sinnvolle Erweiterungen in den Städten entstehen somit auch ohne direkte Kontrolle durch den Spieler, der seinen Arbeitern nun direkt auf der Karte neue Aufgaben zuweisen kann – das Umschalten auf einen eigenen Bildschirm wird entfallen. Dafür kommt Routenplanung für Wegpunkte der Einheiten hinzu, während permanent am unteren Screenrand eingeblendete Funktions- und Infomenüs den jeweils aktuellen Stand der Dinge aufzeigen. Zur 16 Bit-Grafik läßt sich indessen nicht viel sagen, sie bietet zwar animierte Einheiten und Kampfszenen, ist aber genretypisch zweckmäßig gehalten. Und der Zweck eines solchen Games ist nun mal spannende Beschäftigung über einen langen Zeitraum hinweg. Das Potential dazu hat Civilization: Call to Power mit seiner faszinierenden Verzahnung von Mikro- und Makromanagement in jedem Fall, das hat bereits unser Betamuster gezeigt. Jetzt fiebern die Redaktionsstrategen ungeduldig dem großen Test mit direktem Vergleich zum hitgekürten „Alpha Centauri" entgegen. (mt)



Die Unterwasserwelten sind farblich abgesetzt und durch Röhrensysteme miteinander verbunden



Dank adretter Animationen erfreuen die Rundenkämpfe bald Strategenherz und -auge



Neue Weltwunder wie die Sternenleiter schaffen Vorteile, die sich auf die ganze Nation auswirken

Civilization: Call to Power

HERSTELLER:	Activision
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	Frühjahr 1999

TOCA 2
TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR DEN TAPETENW

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK



8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN



LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



REALISTISCHE HELMKAMERA



KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN



7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD



DUAL SHOCK™

PlayStation

Codemasters®

PC CD ROM
Win 95&98

Produktinfo 006

© 1998 Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks, and rights in uses or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.
PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

S·A·G·A

Rage of the Vikings



Seit dem Adventure zu Richard Wagners „Ring der Nibelungen" ist es amtlich: Die Cryo-Programmierer haben ein Faible für wuchtige Sagen. Und ihre neue Aufbaustrategie um alte Nordmänner ist denn auch eine Wucht!



Pro Rasse können bis zu neun verschiedene Gebäude gezimmert werden: je mehr Arbeiter, desto schneller der Bau





Typisch Magier: Auch die südländischen Priester verrichten zwischen den Meditationen allenfalls leichte Arbeiten



Bis auf Riesen und Zentauren können alle Rassen Boote bauen und mit jeweils bis zu acht Kriegern und Ruderern besetzen



Wolf à la carte

Die Sagenwelt der alten Wikinger lebt hier bereits im kurzen, dafür aber um so blutigeren Intro auf. Solcherart eingestimmt, entscheidet sich der Spieler zwischen sieben Rassen; jede davon strebt dann in 20 fortlaufenden Missionen den Sieg über alle anderen Clans an. Ob man nun als Führer von Nord- oder Südländern, Riesen, Zwergen, Elfen, Trollen oder für die nordische Mythologie eher untypischen Zentauren in Erscheinung tritt, stets will das Volk erst mal satt werden. Im Sommer sind auf der bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Karte also Getreide und Früchte einzubringen, im Winter ergänzen Hirsche, Robben, Bären und Fische den Speiseplan – notfalls kommt auch mal Wolf auf den Teller.
Als nächstes steht die Gewinnung von Eisen für Waffen und Holz für den Häuslebau auf dem Programm. Schwert- und Rüstungsschmieden sorgen sodann für Kriegsmaterial, Werkstätten produzieren Werkzeuge, und wer über Ställe verfügt, darf in die Viehzucht einsteigen. Auch ein kombiniertes Waren- und Lagerhaus ist nötig, denn nur hier können Überschüsse verkauft und insgesamt 18 Güter (vom Heuballen bis zum Sklaven) eingekauft werden. Der soziale Wohnungsbau zählt natürlich ebenfalls zu den Grundbedürfnissen: In den Unterkünften wird fleißig Nachwuchs gezeugt, auch Mischehen unter verbündeten Rassen sind dabei möglich.

Eine Frage der Ehre

Da die recht großen Levels in der Regel nur aus Inseln bestehen, werden für die mehr oder minder friedlichen Begegnungen mit anderen Clans Kampfboote und Frachter mit Ruderern bzw. Schwertschwingern besetzt. Bei den genretypisch über Maus, Icons und Zugrahmen gesteuerten Schlachten sprechen dann die verschiedensten Waffen – Bogenschützen und Magier wie die Walküren der Wikin-

Nackte Zahlen

* 20 Levels, 8 davon als Tutorial
* 7 Rassen mit je bis zu 9 eigenen Gebäuden und 2 Schiffstypen
* 18 gehandelte Waren, 24 erforschbare Zaubersprüche
* dreifach zoombares Iso-Terrain mit Kriegsnebel
* Wechsel von Wind und Jahreszeiten
* integrierter Leveleditor
* Online-Hilfe



ger oder elfische Runenmeister greifen dabei bevorzugt aus der zweiten Reihe an. Die „zauberhaften" Untertanen können bis zu 24 Sprüche erlernen, von Heilung und Tanz über Blitzschläge und Feuerkugeln bis hin zur Beschwörung von Untoten oder Kriegsgeistern ist alles möglich, was der Mana-Balken hergibt.
Die Vernichtung des Feindes nebst ein bißchen Brandschatzen ist freilich nicht das Maß aller Dinge. Besser ist es, das gegnerische Hauptquartier intakt und mitsamt der fremden Technologie zu übernehmen. Dabei kommt der strenge Kodex der Wikinger zum Tragen: Nur wer in vorangegangenen Scharmützeln (am besten gegen überlegene Feinde) mehr Ehre angehäuft hat als sein Kontrahent, darf auf dessen Unterwerfung hoffen.



Ehrenhafte Krieger assimilieren nach der Schlacht den gegnerischen Clan mitsamt seinen Rohstoffen und Technologien, unehrenhaften bleibt nur der Vernichtungsfeldzug



Segel setzen oder in die Ruder greifen: Die ziehenden Wolken dienen als Indikator für Windrichtung und -geschwindigkeit

„Nimm Warcraft 2 und Die Siedler, mische gut



und du bekommst das bessere Spiel: Saga"

Sumeh Chafik, Saga-Designer und Programmierer bei Cryo

Grafik, Sound und Gesamteindruck

Inhaltlich steht Saga solchen Genre-Highlights wie „Anno 1602" oder „Knights and Merchants" also nicht nach, grafisch fehlen gegenüber unserem Spiel des Jahres 1998 der Perspektivenwechsel und zu Topwares Aufbaustrategie ein paar Details. Dennoch wuselt es auf der scrollbaren Karte in jeder der drei Auflösungs- und Zoomstufen ganz so, wie es die Fans lieben: Schön animierte Figuren verbreiten beim Ernten von Früchten, dem Schlagen von Holz oder Feinden die für solche Spiele übliche Hektik. Unterdessen hört man die Fjorde rauschen und die Vöglein zwitschern, es gibt passende Begleitmusik und je nach Partei Rückmeldungen auf Alt-Nordisch oder in einer Fantasy-Sprache.
Was das Programm spielenswert macht, ist nicht zuletzt seine feine KI: Gerade im Aufbauteil agieren die Untertanen nahezu selbständig und entlasten damit ihren Anführer vor dem Monitor. Addiert man jetzt noch die durchaus spannenden Echtzeitkämpfe und den gut recherchierten Hintergrund, steht unter dem Strich ein Hit. Gottlob, andernfalls wäre womöglich Thors Hammer auf uns unwürdige Tester herabgesaust… (rf)



Die 24 Elementarzauber entfalten jeweils in der Nähe von Feuer, Wald und Wasser die beste Wirkung





Saga
(Cryo)

„Sagenhafter" Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie

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

85%



Grafik	75%
Sound	79%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 213 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3 Zoomstufen
Sound	Musik, Effekte und Rückmeldungen getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler über LAN und Internet
Online-Info	http://www.cryo-interactive.com



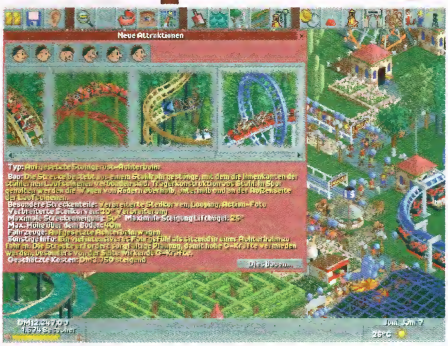
Chris Sawyer sorgt für Rummel am PC: Der Macher der anno 1994 hitgekürten Wirtschaftssim „Transport Tycoon" lädt vergnügungssüchtige Spieler hier dazu ein, ihr ganz persönliches Disney World zu kreieren.

Hereinspaziert!

In 21 Szenarien steigert der „Parkwächter" vor dem Monitor den Verkehrswert seiner Anlage, buhlt durch immer neue Attraktionen um die Besuchergunst und sammelt Auszeichnungen. Ist das jeweilige Ziel erreicht, darf auf Wunsch beliebig weitergebaut werden – bis das Münchener Oktoberfest im Vergleich wie eine Dorfkirmes wirkt.
Es steht eine Vielzahl an Fahrgeschäften zur Verfügung, teilweise können bzw. müssen all die Wasserrutschen, Karussells, Autoscooter, Bewegungssimulatoren, 3D-Kinos, Riesenräder, Aussichtstürme, Einschienenbahnen, der Bootsverleih, das Heckenlabyrinth und vieles mehr selbst entwickelt werden. Auch ein Wegenetz will klug ausgetüftelt sein, wobei die Standorte von Toiletten, Verkaufsständen und schmückendem Beiwerk wie Blumenbeeten, Springbrunnen, Laternen, Bäumen usw. für den zu erwartenden Andrang nicht ganz unwichtig sind.

Die Bahn fährt immer

Dreh- und Angelpunkt des Programms sind die titelgebenden Achterbahnen: Holz- und Metallkonstruktionen können mit Loopings, Tunnels, Steilkurven, Erinnerungsfotos etc. aufgewertet werden, es gibt Designs im Look einer Bobbahn, Schienen mit festen oder hängenden Wagen und und und. Wer dabei stets nur auf vorgefertigte Modelle zurückgreift, verpaßt freilich den halben Spaß.
Wegen des physikalisch korrekten Modells muß der Architekt beim Eigenbau nämlich unter anderem negative sowie positive G-Kräfte berücksichtigen und ein Auge auf die erreichte Geschwindigkeit haben – sie läßt sich über die Höhe der Kettenzugstrecken, LIM-Booster oder Bremsbereiche kontrollieren. Ehrensache, daß man seine Konstruktionen auch abspeichern darf.



Wer fleißig in Forschung und Entwicklung investiert, wird mit neuen Attraktionen belohnt



In manchen Szenarien stehen bereits solch ausgefeilte Achterbahnen mit Tunnels im Gelände

Das verleugnete Vorbild

Spieldesigner Chris Sawyer ließ sich für das neueste Werk angeblich bloß von seinem „Transport Tycoon" inspirieren. Trotz recht ähnlicher Iconleiste und Iso-Optik können wir das freilich nicht ganz glauben: Schon in Bullfrogs **Theme Park** hat man dem Personal Reviere zugewiesen und die Gedanken der Besucher gelesen. Wächter, Mechaniker und Reinigungskräfte, Wissenschaftler, die an Neuheiten forschen, und fitzeligen Achterbahnbau, all das gab es bereits 1994. Dazu noch Streiks, Aktienhandel und Wareneinkauf inkl. Festlegen des Salz- bzw. Fettgehaltes bei Pommes und Burgern, worauf hier ebenso verzichtet wurde wie auf Multiplayer-Optionen.
Mag die größte Innovation in „Rollercoaster Tycoon" also auch in den Höhenunterschieden des Baugrunds zu finden sein, das Programm bestätigt jedenfalls eine alte Weisheit: Besser gut geklaut als schlecht erfunden!



Theme Park anno 1994: Ähnlichkeiten rein zufällig?

Handling mit Höhen und Tiefen

Dank durchdachter Menüstruktur und Pop-up-Infos hat man die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten jederzeit im Griff, doch das Konstruieren ist fummelig. Die Rede ist hier nicht nur vom Achterbahnbau, sondern auch vom Anlegen der Seen, Rampen, Brücken oder Tunnels.

Als Beispiel sei die erforderliche Manipulation des Geländes angeführt: Das Terrain ist in Quadrate unterteilt, die sich je nach Plazieren des Mauszeigers komplett oder an den vier Ecken absenken bzw. anheben lassen. Dabei fordert die fehlende Übersicht den ganzen Feinmotoriker – trotz dreier Zoomstufen und in 90 Grad-Schritten rotierbarer Iso-Umgebung. Auf der anderen Seite hat noch kein Spiel zuvor den Landschaftsarchitekten derart viel Einflußnahme geboten.

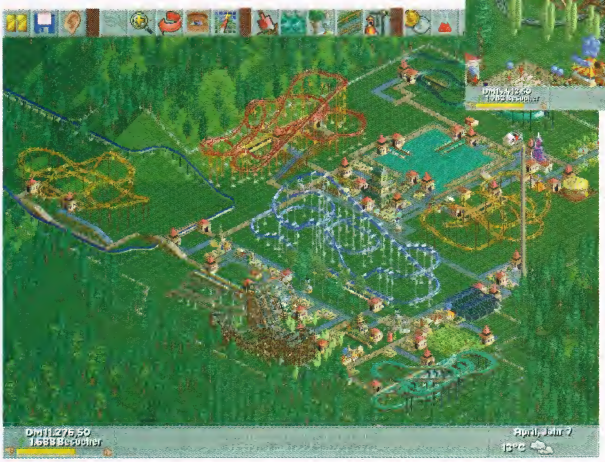


Gut beschirmt strömen die Besucher auch bei Regen

Theme Park Deluxe

Das wuselige Treiben, verzückte Gekreische und die attraktionsspezifische Musikbegleitung können sich sehen bzw. hören lassen – auch wenn sich z.B. das Auffinden von zerstörten Mülleimern oder Bänken ob deren Winzigkeit wie die sprichwörtliche Suche nach der Nadel im Heuhaufen gestaltet. Die vielen Features wie Landzukauf, Marketing, ausführliche Statistiken und natürlich das motivierend-komplexe „Park & Ride"-Design lassen die steuerungstechnischen Mängel jedoch fast vergessen. Kurzum: Wer Bullfrogs „Theme Park" mochte, hat auch auf dieser PC-Kirmes eine schöne Zeit. (st)





In der niedrigsten Zoomstufe gibt es keine Animationen, dafür eine Gesamtübersicht des Parks

Die Attraktionen lassen sich über das eingeblendete Fenster in punkto Eintrittspreis, Fahrdauer, Kapazität etc. beliebig manipulieren

Siehe auch Begleit-CD

Rollercoaster Tycoon

(Microprose/Hasbro Interactive)

Komplexes „Sim Kirmes" für Selfmade-Schausteller

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

74%



Grafik	68%
Sound	70%
Steuerung	62%
Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 45 oder 170 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 MMX empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel als Vollbild oder im Fenster
Sound	Stereo oder Mono, Musik abschaltbar, Sound in drei Qualitätsstufen
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.rollercoastertycoon.com bzw. http://www.hasbro-interactive.com

Ganz persönlich



Steffen

...bringen mich keine zehn Zugpferde in diese Todesschleudern! Um so begeisterter konstruiere ich Achterbahnen am Monitor: Ein vertikaler Streckenabschnitt, der sich tief in die Erde bohrt und den Fahrgästen per Korkenzieher auch noch das letzte Restchen Mittagessen entlockt, das ist Schadenfreude pur. Ärgerlich bloß, daß der Lohn meiner Mühen bzw. die Angst meiner virtuellen Kunden nicht von einer grafischen Darstellung der erlittenen Torturen gekrönt wird.

Pizza $yndicate

Software 2000 tischt eine weitere Wirtschaftssim rund um Teigfladen auf. Im Vergleich zum neuen Rezept wirkt der fünf Jahre alte Vorgänger „Pizza Connection" allerdings wie eine spärlich belegte Margherita.



Eigene Rezepte kreiert man aus über 80 Zutaten, Ameisen und Heuschrecken inklusive

In einer aus 17 Aufgaben bestehenden Kampagne oder eigenhändig maßgeschneiderten Einzelmissionen liefert sich der Spieler mit bis zu fünf CPU-Charakteren einen Konkurrenzkampf um die Marktführung in sechs aus zwanzig Metropolen. Damit man das enorme Arbeitspensum auch gebacken bekommt, lassen sich auf Wunsch alle Tätigkeitsbereiche automatisieren: Immobilienerwerb, Inneneinrichtung, Werbekampagnen nebst Marktforschung, Nahrungsmitteleinkauf, Rezepterstellung usw.

Die KI erweist sich dabei als herausragende Zutat: In jeder der liebevoll gestalteten Iso-Städte leben 100 potentielle Kunden, deren persönliche Vorlieben und Abneigungen per Mausklick abrufbar sind. Geht man auf ihre Bedürfnisse ein, werden sie rasch zu Stammgästen – umgekehrt kann man es sich bei den acht Zielgruppen (Snobs, Kids, Studenten, Touristen etc.) natürlich auch verscherzen. Eine wichtige Rolle spielen zudem die 20 Charakterwerte des Alter egos und seines Personals. Die Attribute lassen sich zum Teil im Spielverlauf verbessern, etwa indem Köche, Manager sowie Kellner auf Lehrgänge geschickt werden.

Wer sich nicht auf legale Preiskriege einlassen möchte, lehrt die Konkurrenz als

Eine runde Sache!

Mitglied oder Boß eines Gangstersyndikats das Fürchten. Um sich in Mafiakreisen einen Ruf und jede Menge Schwarzgeld zu erarbeiten, müssen auch Actioneinlagen wie Kurierfahrten im Stil von „Pacman" oder wüste Klickorgien bei Banküberfällen und dem Zerstören von Lagerbeständen absolviert werden – was bald nur noch nervt. Verbrechen zahlt sich hier spielspaßmäßig also nicht aus, doch ansonsten klappt die Steuerung recht gut. Zwar wirken die Menüs (vor allem die mit Statistiken) etwas überladen, aber Pop-up-Erklärungen nebst Online-Hilfe lassen diese Hürde mit Leichtigkeit nehmen.

Schade also, daß im Pizza-Syndikat nur Solisten bedient werden. Doch auf die wartet hier immerhin ein spielerischer Gaumenkitzel. (st)



Dank bunt-detaillierter Iso-Optik ißt das Auge mit



Innenarchitekten kommen beim Einrichten der Filialen voll auf ihre Kosten

Pizza Syndicate
(Software 2000)

Wirtschaftssimulation mit originellen Einfällen

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

81%



Grafik	74%
Sound	73%
Steuerung	75%
Motivation	84%

Datenträger	1 CD, 150 bis 480 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	Lautstärke für Musik, Effekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.pizzasyndicate.de

Guillemot

PC

RACE LEADER FORCE FEEDBACK



GIB' STOFF, ES GEHT UM DIE POLE POSITION !

Wenn Du mit Force Feedback Unterstützung fahren willst, mußt Du schon richtig hinlangen. Nix für Weicheier ! Der Race Leader Force Feedback hat 20 programmierbare Rapid Action Buttons, 2 authentische F1-Rennwagen-Schalthebel, ein programmierbares Bedienungsfeld für 8 Bewegungsrichtungen, extrem robuste Pedale mit realistischen Widerständen und einen leistungsstarken langlebigen Motor.

SENSATIONSGEIL ?!?

Festhalten, jetzt geht's ab !



JET LEADER 3D

BIST DU ES LEID ABGEKNALLT ZU WERDEN ?

Egal ob digital oder analog, hier hast Du die Macht fest in der Hand.
Dies ist der mega coole Joystick mit 8 programmierbaren Buttons, Coolie-Hat, grafischem Interface zum Programmieren, zentralem Schubhebel für feinfühlige Schubregelung und mit einer kevlar ähnlichen Oberfläche.
Das große Plus: Rechts- und Linkshänder können mit dem Jet Leader 3D gleich gut spielen.



T LEADER 3D

TOTAL ABGEDREHT - ULTIMATIVES SPIELVERGNÜGEN IST EUCH GARANTIERT !

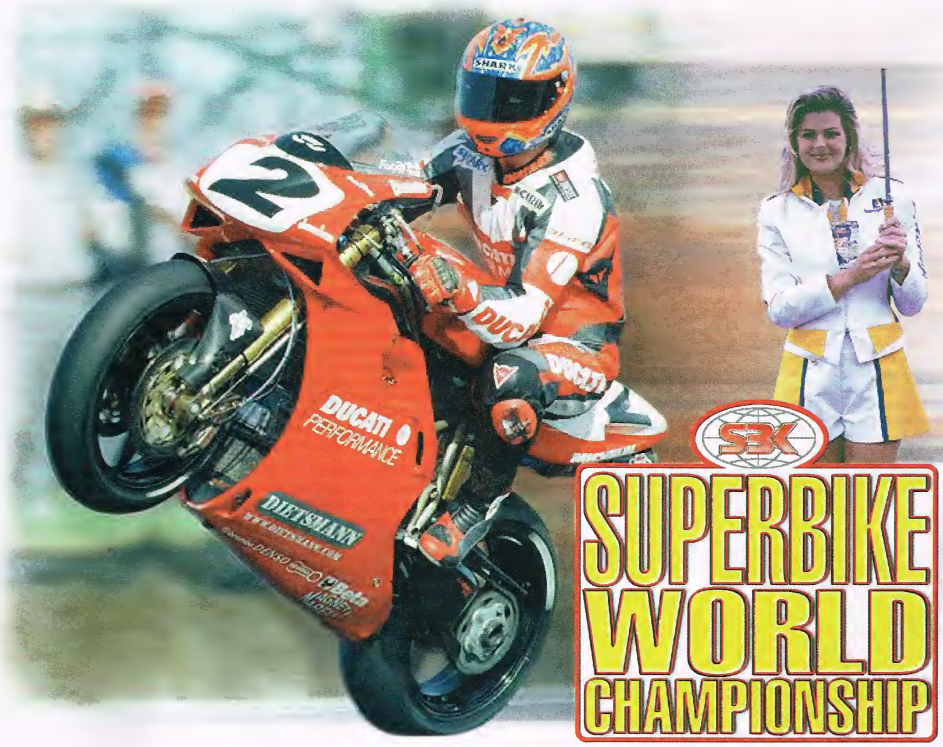
Da schlägt Euer Spieler-Herz höher: der T Leader 3D hat 1 zentralen Feuerknopf (geformt wie ein Pistolenabzug), 6 Knöpfe mit Auto-Feuer-Option, Tasten für 8 Bewegungsrichtungen, einen analogen Mini-Joystick und einen analogen Gashebel.

Erhältlich bei:
Media Markt, Saturn, Kaufhof, Theo Kranz Versand, Playcom und im gut sortierten Fachhandel.

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

www.guillemot.com

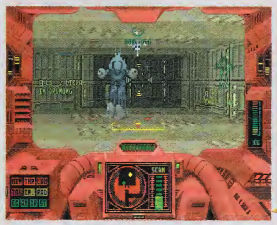
Produktinfo 014



Auf zwei Rädern rollt ein neuer Meilenstein des schnellen Genres an: Bei Milestone gönnt man jetzt dem „Bleifuß" eine kleine Ruhepause und rast auf seriennahen Superbikes mit 300 Sachen über den Monitor.

Das Intro ist so rasant geschnitten, wie man das von einem solchen Titel erwarten darf, das Gameplay zweigeteilt: Arcade- und Simulationsmodus unterscheiden sich hinsichtlich Einstellungsmöglichkeiten und Fahrverhalten deutlich voneinander. Ein schneller Ausritt auf einer simpel zu steuernden Maschine ist somit ebenso möglich wie die ganze Härte des Pilotenalltags – komplett mit Qualifikation, Flaggensystem sowie für Fahrer und Fahrzeug getrennt berechneter

Meilensteine aus Mailand



Zwar nannte sich die 1992 gegründete Truppe um Antonio Farina zunächst Graffiti, doch das Benzin lag den Italienern seit jeher im Blut: Die Beiträge der Bleifuß-Reihe lassen den Namen Milestone weit passender erscheinen. Zumal „Bleifuß" (1995, 88%) als Klassiker, **Bleifuß 2** (1996, 87%) als Referenzsequel, „Bleifuß Rally" (1998, 83%) als gelungener Ableger und „Bleifuß Fun" (1997, 78%) als flottes Isorennen gelten. Auch der Ausflug in das Mech-Genre endete 1995 für **Iron Assault** mit befriedigenden 79 Wertungsprozenten.





Die Sicht durch das Visier bietet Realismus pur, inklusive kippendem Horizont in Kurven







Karambolagen werden mit dem Verlust wertvoller Sekunden geahndet

Einwirkung von Luftwiderstand und Schwer- bzw. Fliehkraft.

Der Simulant im Sattel eines originalen Superbikes wie Honda RC 45 oder Ducati 916 wird also Kurven gezielt anbremsen müssen; viel gezielter, als von Autorennen gewohnt.

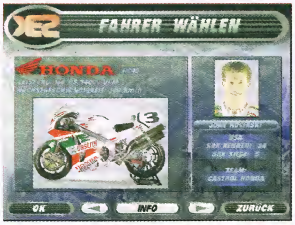
Außerdem darf er für eine optimale Abstimmung seines Geräts sorgen, wobei Telemetriediagramme bei der Wahl von Reifendruck, Bremseinstellung usw. helfen. Als Arcade-Raser ist derlei nicht von Belang, Training (auf Wunsch gegen den genreüblichen „Ghost" einer vorher gedrehten Runde), Einzelrennen und Meisterschaft stehen freilich auch hier offen. Dank offizieller SBK-Lizenz kennt man die Namen der 18 offerierten Piloten aus der 97er-Saison: Aaron Slight etwa oder John Kocinski. Dasselbe in Rund gilt für die zwölf realistisch nachgebildeten Strecken vom Hockenheimring bis Monza. Bis zu 31 Computergegner tummeln sich hier pro Lauf, für jeden Fahrer, jede Maschine und jeden Kurs ist Informationsmaterial verfügbar. Wer lieber seine persönlichen Leistungen bewundert, kann zu einem komfortabel bedienbaren Replayrekorder mit sieben Kameraperspektiven und Speichermöglichkeit greifen. Und wer dann mit seiner Leistung nicht zufrieden ist, der probiert es eben mit einzeln zuschaltbaren Hilfen wie eingeblendeter Ideallinie oder automatischer Gewichtsverlagerung. Zusammen mit der generell problemlosen Steuerung via Tastatur oder Stick hat man die Kurve im wahrsten Sinne des Wortes

Unkomplizierter Arcade-Racer und detailgetreue Simulation in einem



Animation vom Feinsten: So freuen sich Sieger!

schnell raus – falls nicht, sorgt die Force-Feedback-Unterstützung optional für spürbare Stürze.
Sämtliche Akteure wurden per Motion-Capturing butterweich und mannigfaltig animiert, was das Spiel zu einem echten Hingucker macht. Da drohen Konkurrenten nach Remplern mit der Faust oder freuen sich überschwenglich über Siege. Auch den Strecken mangelt es nicht an Details, dazu kommen in Echtzeit berechnete Schatten nebst einstellbarem Wetter von der sonnenüberfluteten Fahrbahn bis hin zum Regenrennen. Lediglich das flach dargestellte Publikum und die etwas geringe Auflösung in den Menüs wollen nicht so recht ins schöne Bild passen. Und ohne 3D-Beschleuniger stimmt zwar das Tempo, auf Effekte wie Lensflares oder aufgewirbelten Schmutz muß man dann aber in sämtlichen vier Grafikperspektiven verzichten. Nicht jedoch auf den etwas dünnen Rock in den Menüs, die satt röhrenden Motoren und das Grölen der Zuseher.
Weil last, not least auch die Multiplayerunterstützung klasse ist (auf Wunsch mit Computergegnern), müssen wir den Mailänder Bleifüßen einen weiteren Start-Ziel-Sieg attestieren: Diese Bikes sind wirklich super! (pk)



Ein Dutzend SBK-Teams mit 18 originalen Fahrern der 97er-Saison steht zur freien Verfügung



In Hockenheim ist nicht nur die Formel 1 zu Hause



Der Blick nach hinten verschafft Übersicht, verwirrt jedoch durch den schnellen Schwenk



Im Simulationsmodus helfen Telemetriediagramme bei der richtigen Einstellung von Reifendruck, Bremsen usw.



SBK Superbike World Championship
(Milestone/Electronic Arts)

Toll spielbarer Realismus für Motorradfahrer

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

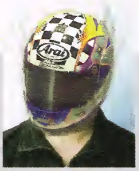
85%



Grafik	84%
Sound	79%
Steuerung	84%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 140, 250 oder 450 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Joypad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 bis 32 Spieler via Nullmodem, Netzwerk und Internet
Online-Info	http://www.ea.com

Ganz persönlich


Paul

...bin ich mangels Führerschein am harten Pflaster der Realität selten auf einem Feuerstuhl zu sehen. Wozu auch, wenn es derart wirklichkeitsnahe PC-Simulationen gibt: Die Grafik ist zumindest so „echt" wie bei einer Fernsehübertragung, das Verhalten der CPU-Piloten erstaunlich – wenn man etwa jemanden abdrängen will, wird er sich mit Tritten wehren. Überhaupt habe ich noch selten so packende Manöver am Monitor erlebt. Wer jetzt noch einen Force-Feedback-Lenker hat, braucht bloß noch den Geruch von verbranntem Gummi in der Nase...

SCHLUSS
MIT DER FAULENZEREI!

Erschaffen Sie neue Welten mit dem SIEDLER III LEVEL EDITOR!

MIT SPIELERN RUND UM DEN GLOBUS!
JETZT ONLINE SIEDELN!
KOSTENLOS!*
*ohne Spielgebühren

DIE SIEDLER III
MISSION CD

Spielen Sie mit der SIEDLER III MISSION CD drei neue Kampagnen, neue Single- und Multiplayer-Karten auf Ihrem PC und im Internet!

Der mitgelieferte SIEDLER III LEVEL EDITOR ist einfach mit der Maus zu bedienen und hat's doch ganz schön in sich: Mit ihm gestalten Sie im Handumdrehen die schönsten und anspruchsvollsten SIEDLER III Einzel- und Mehrspieler-Karten!

Besiedeln Sie die Karten direkt selbst oder via Internet mit Freunden! Im Internet können Sie ohne zusätzliche Spielgebühren rund um die Uhr mit Siedler-Fans auf der ganzen Welt spielen!

Ihre besten Karten können Sie an Blue Byte senden und damit an der großen Siedler-Verlosung teilnehmen!

Ab April auf PC CD-ROM!

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter

www.siedler3.de

GOLD PLAYER für DIE SIEDLER III
GameStar Die Siedler 3
AWARD
PC Action

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Telefon: 02 08.4 50 88-0 • URL: http://www.bluebyte.de

rollcage



Der Titel läßt sich frei mit „Überrollbügel" übersetzen. Und ein solches Teil haben die hiesigen Boliden auch bitter nötig: Start frei zum wohl schnellsten und chaotischsten Rennspiel der laufenden PC-Saison!



Vorsicht, Meteoriteneinschlag: Ausweichen oder wegballern?



Das Bild im Bild ersetzt den Rückspiegel



Der zwei- oder vierfach geteilte Bildschirm (optional horizontal oder vertikal) bietet erstaunlich viel Übersicht

Das Szenario ist futuristisch, aber kaum neu: Wie wir aus dem coolen Intro erfahren, ist die Formel 1 in der Zukunft ein alter Hut – bewaffnete Rennen sind angesagt. Freilich hier einmal nicht in den im Genre wohlfeilen Gleitern, sondern in extrem schnellen Buggies, die bei Bedarf auch kopfüber und an Decken entlang rasen. Als Pilot sollte man daher schon schwindelfrei sein – zumal einem die hochsensible Steuerung zusätzlich auf den Magen schlagen kann…

Buggies für Schwindelfreie

Die Spieloptionen sind da weitaus konventioneller: Training gegen die eigene Bestleistung in Form eines „Geisterfahrers", drei nach und nach zu erspielende Ligen und ein Multiplayermodus mit bis zu vierfach geteiltem Splitscreen, via Netzwerk oder Internet. Es gibt sechs Fahrzeuge (variieren in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage) sowie 20 abwechslungsreich gestaltete Strecken zwischen Dschungel und Großstadt. Und es gibt fünf ausgesprochen clever agierende Computergegner, die einem schon am niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade das Leben zur Hölle machen können. Die Kerle rempeln und ballern, was das Zeug hält – um es ihnen mit gleicher Münze heimzuzahlen, sollte man keines der auf der Strecke verteilten Extras (Bremsbomben, Raketen usw.) ungenutzt liegenlassen.

Die unter 3Dfx-Glide oder Direct3D beeindruckend schnelle Grafik bietet nicht nur farbenfrohe Licht-, Transparenz- und Wettereffekte aus der Heckperspektive, es sind auch große Teile der Landschaft zwecks freier Fahrt zerstörbar. Recht so, denn da stürzt schon mal ein Meteor auf die Straße. Oder es schaut ein UFO vorbei und setzt zusätzliche Boni ab. Begleitet wird das Geschehen von Drum'n'Bass-Musik und prima Soundeffekten. Na, denn: Stellen Sie Ihren Magen doch einfach auf die Probe. (pk)

Rollcage
(ATD/Psygnosis)

Futuristische Buggyrennen mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung

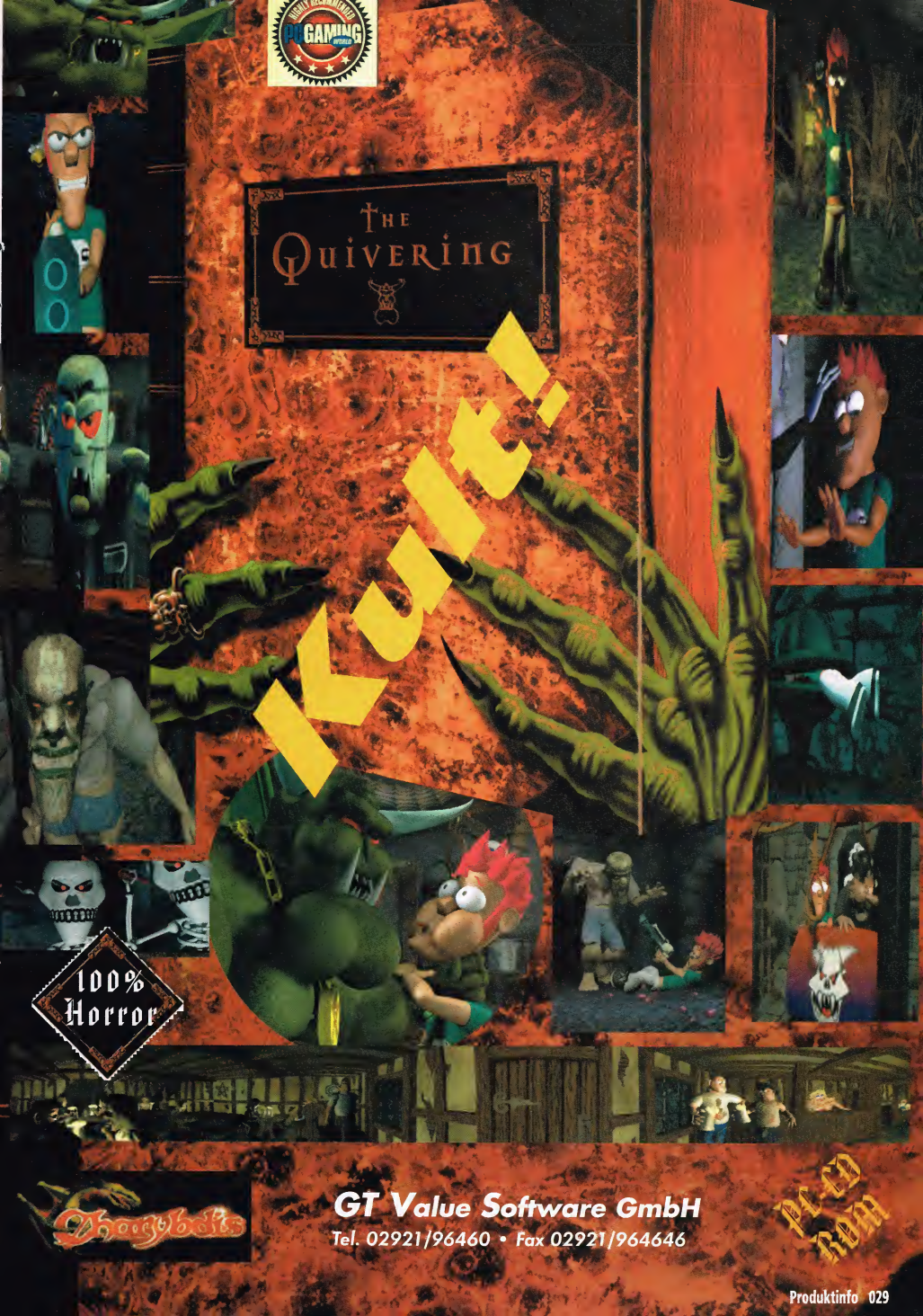
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

75%



Grafik	79%
Sound	79%
Steuerung	70%
Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 40, 60 oder 90 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Musik direkt von CD, Soundeffekte in der Qualität regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Joypad, Force Feedback wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler am Splitscreen, 2 via Internet und 6 im Netzwerk
Online-Info	http://www.psygnosis.com


PC GAMING WORLD
The Quivering
Kult!
100% Horror
Shogo Mobile Armor Division
GT Value Software GmbH
Tel. 02921/96460 • Fax 02921/964646
PC CD ROM



Zunächst war er als „Dead Ball Zone" angekündigt, auf der Playstation erschien er unter dem Namen „Cyball Zone", und für den PC hat man den SF-Sport abermals umgetauft. Die Mängel der Konsolenfassung blieben freilich trotzdem erhalten.



In der Abwehr sind Prügeleien an der Tagesordnung

Nach „Incoming" nun also eine sportliche Zukunftsversion von Rage: Zwei Mannschaften mit jeweils acht Spielern versuchen, innerhalb von vier Durchgängen möglichst oft eine kleine Stahlkugel ins gegnerische Tor zu schleudern. Je nach Schußentfernung werden dem Team pro Treffer ein oder fünf Punkte gutgeschrieben.

Für Abwechslung sorgen am 3D-Spielfeld auftauchende Power-ups, diverse Waffen und Nahkampfangriffe sowie die daraus resultierenden Verletzungen. Erfolgreiche Solisten bahnen sich so ihren Weg durch drei Ligen an die Weltspitze, während sich zwei menschliche Gegner in „Freundschaftsspielen" abreagieren können. Bloß diktiert stets die Hektik das Geschehen. Aufgrund des hohen Spieltempos und der stark belegten Pad- bzw. Tastatursteuerung sind etwa gezielte Pässe nur selten möglich, meist verheddert man sich in Mittelfeld-Scharmützeln.

Während der Ligamodus somit trotz Spieler-Tunings wortwörtlich ein Knochenjob ist, sorgen Partien gegen einen Freund zumindest eine gewisse Zeit lang für unsportlich gute Laune. Spätestens jedoch, wenn alle Special Moves und Waffen in Aktion gesehen sind, kehrt man reumütig in die Gegenwart und zur EA-Sports-Reihe zurück. Zumal auch Grafik und Sound in der Savage Arena nicht über das hier und heute übliche Niveau herausragen. (mz)



Die Vogelperspektive verbessert die Übersicht auf Kosten des optischen Gesamteindrucks



Im Ligaspiel dürfen neben der Aufstellung auch die Spielerwerte modifiziert werden

Sport ist Mord

Mitte der 70er Jahre kam harter SF-Sport mit dem Film „Rollerball" in Mode, was sich ein paar Jahre später am Computer als Trend niederschlug: erst Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) mit **Ballblazer** und die Bitmap Brothers mit **Speedball**, später dann Titel wie **Cyberball**, **Botsoccer** oder zuletzt **Riot** von Psygnosis. Als bekanntester Vertreter des Genres hatte **Speedball 2** bereits anno 1991 (fast) alles zu bieten, was auch Savage Arena auszeichnet: Power-ups und Bumpers, mehrere Ligen sowie natürlich eine gehörige Portion übertriebener Härte.



Savage Arena
(Rage Software)

Hektischer SF-Sport mit harten Bandagen

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

65%



Grafik	72%
Sound	69%
Steuerung	61%
Motivation	63%

Datenträger	1 CD, 67 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 800 x 600 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Gamepads bis zu 6 Buttons
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler gegeneinander an einem Rechner
Online-Info	http://www.rage.co.uk

18. - 24. 3. 1999

CeBIT
HANNOVER

Besuchen Sie uns in
Halle 9, Stand A62
Halle 21, Stand D24,
Special: CAD

Jetzt kommt's ganz dicke ...



PC SHOPPING EMPFEHLUNG
Ausgabe 1/99

TOP 10 PLATZ 1
Ausgabe 1/99

3Dfx INTERACTIVE

... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden.



269,00 DM
unverb. Preisempfehlung

inkl. Vollversionen
NEED FOR SPEED III
und **RECOIL**

ELSA VICTORY™ II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

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 017

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

Starshot
Panik im Space Circus

Wer schrägen Humor in einem Jump & Run sucht, wird in der nächsten Ausgabe bei der Vollversion von „Earthworm Jim 2" fündig – oder am Nintendo 64, wo es vorliegenden Titel bereits seit einigen Monaten gibt. Jetzt dürfen hier aber auch PC-Artisten mitlachen.



Die jederzeit einblendbare Karte des gerade aktuellen von insgesamt 7 Spielabschnitten ist leider viel zu klein ausgefallen

Menschen, Tiere, Sensationen

Gerade als der „Space Circus" seine Pforten auf dem Urlaubsplaneten Tensuns öffnen will, landen die Widersacher vom „Virtua Circus" und stehlen der Truppe die Show! Schnell wird deshalb der kleine Sternenjongleur Starshot vor Ort gebeamt, um das Raumschiff der Konkurrenz zu sabotieren. Mit dieser heldenhaften Gemeinheit fangen die Probleme jedoch erst richtig an: Ein Roboter der Galaktischen Bank mahnt höflich die umgehende Begleichung aller ausstehenden Schulden an. Andernfalls sehe er sich gezwungen, sein explosives Innenleben als 3-Megatonnen-Argument in die Diskussion einzubringen…
Also wird flugs der „Killer Expo" (der militantesten Fachmesse der Galaxis) ein Besuch abgestattet, um einen „Sensations-Detektor" zu ergattern. Damit lassen sich auf weiteren vier Welten Publikumsmagneten wie der letzte Mensch oder das Gespenst der Weltraumhündin Leika orten. Mit diesen Sensationen im Sack besucht Starshot schließlich noch das Konkurrenzunternehmen „Virtua Circus", um seinem Team endgültig das Monopol auf dem Entertainmentsektor zu sichern.



Für Gespräche mit Eingeborenen ist größtenteils Hilfsroboter Willfall zuständig

Gameplay aus einer anderen Welt

In der spielerischen Praxis geht, läuft, springt und schwimmt der mit einem unendlichen Vorrat an Bildschirmleben gesegnete Starshot durch frei begehbare und mit strategisch plazierten Rücksetzpunkten nur so gespickte 3D-Szenarien. Unterwegs frischen drei Arten von Power-ups seine Gesundheit, seine Munition (Sterne) sowie den Treibstoffvorrat seiner Begleitrakete Willfly auf. Mit dieser und genügend Sprit ist es möglich, selbst längere Distanzen im Flug zurückzulegen. Zweiter Verbündeter des Spielers ist der kleine Roboter Willfall, der sich vornehmlich um die Informationsbeschaffung kümmert. Denn nur rund die Hälfte der insgesamt 300 Cartoon-Charaktere des Games ist unserem Helden feindlich gesonnen, der Rest steht ihm mit Rat und Tat zur Seite oder dient einfach der Belustigung.
Für das Spiel hinter den Blödeleien und Skurrilitäten sorgen die genreüblichen Balanceakte, wegbrechende Plattformen und gelegentliche Knobeleinlagen – wie ist der Riesenpanzer zu sabotieren, womit eine widerspenstige Tür zu öffnen? Netterweise müssen einmal bewältigte Abschnitte in der Regel kein zweites Mal durchquert werden und dienen höchstens noch als Abkürzung. Dadurch und durch die Möglichkeit, jederzeit auf jedem Planeten zu landen (nur für den Flug zur Erde werden Extra-Treibstoffbehälter benötigt), wird der Frustfaktor nahezu auf ein Minimum reduziert.
Daß man manchmal dennoch am liebsten in Tastatur oder besser (Analog-)Pad beißen möchte, liegt an der eigenwilligen Kameraführung. Zwar läßt sich die zoombare Verfolgerperspektive beliebig drehen und wenden, doch wird automatisch umgeschwenkt, wenn Starshot den sichtbaren Bereich verläßt. So ändert sich nicht selten die Laufrichtung abrupt um 90 Grad, was speziell auf schmalen Stegen zur Tortur wird.



Die niedrigste Zoomstufe eignet sich vor allem für verwinkelte Örtlichkeiten

Da lacht das Alien



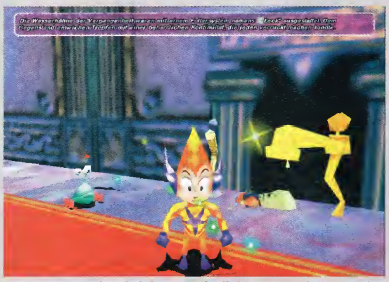
Die Air-Surfer auf Tensuns verrechnen sich des öfteren im Landepunkt und geben hervorragende Plattformen ab.



Der Chor der kleinen Bömblein ist einer der Knaller der „Killer Expo", speziell in der englischen Version.



Die lebenden Zielscheiben haben den undankbarsten Job überhaupt – und dann noch diese dämlichen Hüte!



Das Museum der defekten Technik bietet Attraktionen wie tropfende Wasserhähne und kartenschluckende Geldautomaten.

Fazit: einfach abgehoben!

So weit, so Konsole. Was der PC der Modulversion voraus hat, sind die hervorragende Sprachausgabe (während des Spiels darf noch auf Englisch und Französisch umgeschaltet werden) sowie natürlich die hochauflösende Grafik, welche förmlich nach einem 3D-Beschleuniger schreit. Mit niedlichen Animationen und amüsanten Details am Rande wird man hier geradezu überschüttet; nicht ganz so schön sind die erst relativ spät im Sichtfeld des Spielers auftauchenden Gegner. Zudem wirken die eingestreuten Rendersequenzen etwas grobkörnig, sind aber teils wirklich witzig – insbesondere das Intro.

Auch wenn Starshot aufgrund leichter Defizite in der Steuerung nicht gerade ein Kinderspiel sein mag, überzeugen die abgedrehte Story und das durchdachte Gamedesign doch auf der ganzen Linie. Klares Schlußwort: Dieser Plattform-Zirkus hat nicht nur die Lacher auf seiner Seite! (mz)



Bei gedrücktem Feuerknopf lassen sich abgeschossene Sterne von Hand ins Ziel lenken

Starshot
(Infogrames)

Quietschbunter 3D-Plattformer mit teils rabenschwarzem Humor

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM

82%



Grafik	*86%*
Sound	*82%*
Steuerung	*71%*
Motivation	*83%*

Datenträger	1 CD, keine Installation erforderlich, bis zu 170 MB können jedoch auf die HD kopiert werden
System	ab einem P133 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 800 x 600 Pixel , Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	multilinguale Sprachausgabe, Stereo-Sounds
Eingabe	Gamepad, Joystick, Tastatur, Maus
Sprache	sechssprachige Screentexte, dreisprachige Kommentare
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.starshot.net

Seit einigen Wochen findet im Kino „Das große Krabbeln" statt, Disneys Konkurrenz-Ameisenhaufen zu „Antz". Dank der Softwareschmiede Traveller's Tales um Jon „Sonic R" Burton kehren die Computerhelden aus den Pixar Studios („Toy Story") nun in ihren angestammten Lebensraum zurück.





In jedem dritten Level geht's gegen einen Obermotz

Bis der kleine Blaumann Flik sein Volk am Monitor vom Joch der Grashüpfer befreit hat, sind 15 Levels zu absolvieren – die Kapitel des Actionabenteuers wurden der Story des Films nachempfunden. Und weil das vor allem jüngere Spieler begeistern soll, fällt es im 3D-Mikrokosmos auch nicht allzu schwer, seine sechs Bildschirmleben beieinander zu halten.

Großes Krabbeln, kleines Kribbeln

Gegen Regenwürmer, Wespen und andere Getier setzt sich Flik mit einem beherzten Sprung à la „Mario" zur Wehr, oder er wirft ihnen Beeren an die Birne – durch Aufsammeln von Power-ups lassen sich Art und Durchschlagskraft der unlimitiert vorrätigen Geschosse variieren. Neben zielsuchender Munition gibt es etwa Goldbeeren, mit denen sich die sonst nach kurzer Zeit wiederbelebten Widerlinge endgültig in den Insektenhimmel verabschieden. Hat der Held alle Gegner eines Abschnitts beseitigt, sämtliche Getreidekörner gefunden und die vier Flik-Buchstaben aufgestöbert, winken als Belohnung qualitativ nicht eben umwerfende Filmschnipsel.

Um an das teils schwer erreichbare Sammelgut zu gelangen, erweisen sich stationäre und transportable Samenkapseln als hilfreich: Auf Wunsch wachsen daraus z.B. Pilztrampoline, Pusteblumen-Fallschirme, Kletterpflanzen usw. Das Hüpf-und-Spring-Pensum wird also durch Kopfarbeit aufgelockert und ist mittels Acht-Button-Pad nach Einarbeitung auch halbwegs in den Griff zu bekommen. Lediglich die Kameraführung erschwert dann noch das Dirigieren des Hauptdarstellers. Aber auch häßliche Bitmaps, Clippingfehler und Pop-ups trüben den Genuß ein wenig. Akustisch nerven bloß Fliks wiederholte Statements nach einiger Zeit, die Effekte und die Originalmusik wissen dagegen recht gut zu gefallen.



Auch ein praktischer Schutzschild läßt sich den Samenkapseln entlocken

Fazit: Das Spiel ist zwar bei weitem nicht so inspiriert wie der zugrunde liegende Streifen, doch Pixars Computerhelden machen auch am PC Spaß. Vor allem wegen des erfrischend unterhaltsamen Gameplays! (st)

A Bug's Life
(Traveller's Tales/Disney Interactive)

3D-Actionabenteuer zum Disneyfilm „Das große Krabbeln"

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 90,– DM

70%



Grafik	*69%*
Sound	*72%*
Steuerung	*69%*
Motivation	*72%*

Datenträger	1 CD, 35 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke für Musik und Soundeffekte getrennt regelbar, Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.disney.de/DisneyInteractive/

Heben Sie ab - mit ARI!



NEU!

Die aktuelle Flotte der größten Deutschen Flug-gesellschaft mit fotorealistischen Panels und original Texturen

DM **49,95** unverbindliche Preisempfehlung

DM **19,95** unverbindliche Preisempfehlung



13 detaillierte Airport Szenerien

DM **49,95** unverbindliche Preisempfehlung



Flugpläne und Adventures im Handumdrehen

DM **49,95** unverbindliche Preisempfehlung



Cockpits der Big Jets... so realistisch wie noch nie

DM **49,95** unverbindliche Preisempfehlung



Der neue Mega-Airport als detaillierte Szenerie mit Flugzeugen, Adventures und original Kartenmaterial

Jetzt erhältlich bei

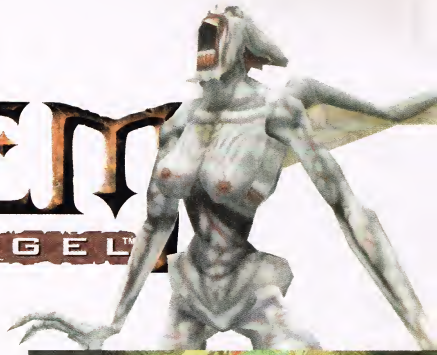
Karstadt, Media Markt / Saturn / Saturn-Hansa / Flachsmann, Brinkmann, Schaulandt, Schürmann, Phora / Wegert, Tevi, Conrad sowie im qualifizierten Fachhandel

Produktinfo 018

ARI Germany

ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13
D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: http://www.ari.de
E-mail: info@ari.de

REQUIEM
AVENGING ANGEL



Aus den himmlischen Sphären der Cyclone Studios stieg ein Racheengel in unsere Redaktion hernieder, um mit Feuer und Schwert unter den Ungläubigen zu wüten – welch ein Glück, daß wir diesen alttestamentarischen 3D-Shooter nicht verreißen müssen!

Alarm auf Wolke 7

Das an mystische Thriller wie „Sieben" erinnernde Renderintro zeigt uns die himmlischen Heerscharen von einer neuen Seite: Den ganzen Tag auf einer Wolke die Harfe zupfen und immer nur Gutes tun, das ist Lilith, Tryxinos und ein paar anderen Rowdies unter den Engeln schlicht zu öde – Action muß her! Und was könnte mehr Chaos stiften, als mal eben die gesamte Menschheit auszulöschen?



Diese sakralen Gemälde sind ein gutes Beispiel für die liebevollen Texturen der Polygongrafik



Detailliert gestaltetes Kanonenfutter

Zahn um Zahn

Ehe die Überwesen nun zuviel Unfug anstellen können, steigt Malachi sozusagen als rettender Engel hinab auf die Erde, um die Schergen des Bösen zurück in die sprichwörtliche Hölle zu schicken. 21 Zaubersprüche und sieben sehr weltliche Wummen bringen die Höllenhunde, Dämonen und etwa ein Dutzend andere Angreifertypen denn auch schnell zur Raison. Mit den ersten paar Wüterichen tut man sich noch leicht, doch später legen die Angreifer an Intelligenz zu. Die drei gewaltigen Endgegner schließlich sind eine echte Herausforderung auch für Kenner. Und weil bald nicht mehr jede Waffe mit jedem Feind fertig wird, muß Malachi neben einem schnellen Finger am Abzug auch ein Minimum an Köpfchen mitbringen.

Auge um Auge

Die für Voodoo-Chips optimierte Darstellung (das Spiel läuft auch ohne 3D-Turbo immer noch zufriedenstellend) über die genretypische Waffenhand hinweg wirkt anfangs zwar höllisch düster, doch Lichteffekte lassen nicht lange auf sich warten. Und während man im Lauf der Zeit die gewaltigen Ausmaße der Innen- und Außenwelten überblickt, erfreut man sich an gewagter Levelarchitektur sowie butterweichen Animationen von Freund und Feind. Apropos Freund: Wer blindlings wütet, verpaßt manch hilfreiche Lichtgestalt – informative Plaudertaschen etwa, oder auch Rebellen, die ihre Unterstützung bei speziellen Aufgaben wie dem Sturm auf eine Waffenbasis andienen. Sie tun dies in gut verständlicher, derzeit aber noch englischer Sprache. Die übrige Soundbegleitung besteht aus martialischen Effekten sowie passend düsterer Musik.



Klasse Effekt: Der bewegte Schatten des Soldaten wird von Kanten realistisch gebrochen



Malachis teuflische Gegenspielerin Lilith

Die Waffen Gottes

Interessanter als die sieben handelsüblichen Ballermänner wie Laser, Raketenwerfer oder MG sind die speziellen Fähigkeiten des „englischen" Patienten: Den eher schwachen „Energieball" hat Malachi seit seiner Grundausbildung drauf, stärkere Sprüche wie „Fleisch zu Salz" und „Kochendes Blut" liegen zum Aufsammeln bereit oder werden als Boni für absolvierte Spielabschnitte vergeben. Darunter auch Defensivzauber wie die „Selbstheilung" oder der reflektierende „Deflektor". Irgendwann kann der Bote dann auch wie sein Chef „über Wasser laufen", bereits vernichtete „Gegner wiederbeleben" und auf seine Seite ziehen oder die Feinde mit „heiligem Licht" blenden.

Gameplay & Steuerung

Selbstverständlich fehlen auch Schalterpuzzles in Requiem nicht. Daß sie überwiegend schnell gelöst sind, liegt mit an der sehr präzisen Steuerung via Tastatur und/oder Maus. Für zerraufte Flügelfedern beim (B)Engel vor dem Monitor sorgt eher das fehlende Automapping, da die Orientierung in den teils riesigen Levels nicht immer ganz leicht fällt. Es gilt also die alte Devise: Häufiges Abspeichern beugt vor.

Um eventueller Langeweile unter den Spielern (man sieht ja, wohin das führt!) vorzubeugen, wartet das Programm mit recht spannenden Missionen auf. Sie sind nicht bloß zum Selbstzweck in den Spielverlauf eingebunden, sondern bringen die Handlung auch tatsächlich voran. Bis zu acht gesellige Engel und Dämonen werden außerdem in separaten Deathmatcharenen sehr gut, wenn auch nicht wirklich himmlisch unterhalten. Ein Fazit, das eigentlich auf das ganze Spiel paßt. Bloß der religiöse Hintergrund könnte einige Ego-Jünger verprellen: Sozusagen als rechte Hand Gottes über die Erde zu kommen und dann ganz weltlich mit der Knarre durchaus auch auf Menschen zu zielen, entspricht schließlich nicht gerade der christlichen Lehre! Und weil das so ist, verzichten wir in diesem besonderen Fall auch auf Noten für Motivation sowie das Gesamtergebnis. (pk)



Die Waffen können zwecks besserer Übersicht auch ausgeblendet werden

Ganz persönlich

Wenn Malachi via Zauberspruch das Blut seiner Gegner wortwörtlich zum Kochen bringt, kocht auch die Diskussion um Gewalt in Computerspielen wieder auf. Neben der originellen Story leistet das Programm ansonsten aber wenig eigenständige Beiträge: Knallharte 3D-Action mit ein paar zauberhaften Waffen ist spätestens seit „Hexen 2" nichts Neues mehr. Einen Innovationspreis hat sich die spielbare Rache Gottes somit gewiß nicht verdient, doch ist sie auch kein Requiem auf das Genre – sondern grundsolides Futter für hungrige Index-Fresser.



Paul

Requiem
(Cyclone Studios/3DO)

Beinharter 3D-Shooter für Racheengel

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

?



Grafik	82%
Sound	79%
Steuerung	80%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 500 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel in Trueco-lor, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Voodoo-Modelle direkt
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsches Handbuch
Multiplayer	6 Extra-Arenen für 2 bis 8 Spieler via Netzwerk, Internet oder serieller Verbindung
Online-Info	http://www.3do.com/requiem

NFK: NATURAL FAWN KILLERS

Die jagdlustigen Amis haben sogar einen öden 3D-Shooter wie „Deer Hunter" zum Bestseller gemacht, doch dieser Titel ist wohl selbst für dortige Verhältnisse zu geschmacklos: Unter Zeitdruck müssen herzallerliebste Polygonbambis und -häschen im Disney-Stil brutal in Stücke geschossen und eingesammelt werden – während zynische Kommentare („Oooh, das tat aber weh") in deutscher Sprachausgabe aus den Boxen schallen.
Sicher, die 3D-Wälder sehen auch ohne Direct3D-Beschleuniger ganz manierlich aus, es gibt ein Zoomvisier und später auch Granatwerfer oder Bazooka. Dennoch: Dieses Game ist einfach nur krank – für schieren Digitalsadismus darf man von uns keine Note verlangen, auch wenn die USK unverständlicherweise schon 16jährige auf die Pirsch läßt.



NFK
(The Gameplay Company)

Bambi als Schlachtplatte

URTEIL: ?

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Spinner
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 40 MB auf der HD

BERNIE BOULDER

Sie erinnern sich an selige 8-Bit-Tage, als die Actionknobelei „Boulder Dash" von sich reden machte? Topware hilft Ihrem Gedächtnis nun für nur knapp 20 Mark auf die Sprünge. Auch in dieser Neuauflage der Digi-Antiquität muß man mit einem Männchen durch mit Parallax-Scrolling unterlegte 2D-Screens pflügen, um Diamanten einzusammeln, ohne in Fallen zu tappen.
Die Zeit ist aber nicht nur am simplen (wenn auch unterhaltsamen) Spielkonzept achtlos vorübergezogen, auch die Präsentation wirkt veraltet: Einfache Draufsichtgrafik auf Shareware-Niveau, nach alten Amiga-Tagen klingender Begleitsound sowie eine einfache Tastatursteuerung machen den Bergmann bestenfalls zum Spaß in der Mittagspause.



Bernie Boulder
(Topware/Funline)

Veraltetes Remake von „Boulder Dash"

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 19,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P75 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

EXTREME TENNIS

Nomen est omen: Diese Tennissimulation ist wirklich extrem schlecht! Dabei würde es an Spielmodi nicht fehlen, denn man kann zu „Single", „Double", „Mixed-Double", „Turnier" und „Training" nicht nur gegen 16 internationale Digi-Cracks (mangels Lizenz mit verballhornten Namen wie Vorys Fecker oder Pret Xampras) antreten, sondern im Netzwerk oder per Null-Modem auch gegen menschliche Sportler.
Wer aber möchte sich schon durch eine total verkorkste Menüführung quälen, nur um dann mit einer Grafik bestraft zu werden, die selbst mit 3D-Beschleuniger grottenhäßlich ist? Kaum Details, und die Zuschauer bestehen gar bloß aus zweidimensionalen Bitmaps! Dazu gesellen sich eine wenig exakte Steuerung und popelige Soundeffekte – ein glatter Doppelfehler.



Extreme Tennis
(Head Games)

Verkorkstes 3D-Tennis

URTEIL: 28%

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

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

TUROK 2
SEEDS OF EVIL™



JAGE DAS BÖSE

Jetzt bist Du TUROK, der Jäger. Schlage Dich durch sechs gigantische Welten und vernichte alles Böse, das sich Dir in den Weg stellt!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL für PC CD-ROM revolutioniert die Spielewelt mit dem effektvollsten Waffenarsenal, den klügsten und hinterlistigsten Gegnern und der härtesten Action Deines Lebens!

Jage 15 Freunde im exklusiven Netzwerk-Modus oder trete im Internet gegen die besten der Welt an.

Ab sofort ist Jagd-Saison!

HOL DIR DIE DEMO UNTER WWW.TUROK.COM

DEINE IDEALEN JAGD-UTENSILIEN: Pentium 200MHz, 3D Beschleunigerkarte, 32MB RAM, Windows 95 oder Windows 98, DirectX kompatible Soundkarte, 4-fach CD-ROM Laufwerk

90% „DIE GEWALTIGSTEN GEGNER DES GENRES!"

88% „...EINFACH ERSTKLASSIG..."

83% „MEHR SPIELSPASS, MEHR EFFEKTE: DAS FREUDENFEST FÜR IHRE 3D-KARTE!"

Produktinfo 021

PC CD

TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK.® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

NORTH VS. SOUTH

Nord gegen Süd, Blau gegen Grau: Zehn Schlachten aus dem amerikanischen Bürgerkrieg darf man hier nachstellen, jeweils in einer historisch verbürgten und einer alternativen Variante. Daneben gibt es den gesamten Krieg noch als Kampagne, wobei stets die Seite (Union oder Konföderierte) sowie einer von fünf Schwierigkeitsgraden gewählt werden muß.
Okay, Szenario und Gameplay sind etwa so frisch wie Abraham Lincoln: Runde um Runde werden den Truppen Angriffs-, Marsch- und sonstige Befehle zugewiesen, was Aktionspunkte kostet und Erfahrung sowie Kampfkraft bringt. Doch die Maus gehorcht ordentlich, die Iso-Schlachtfelder sind dreistufig zoombar und die Einheiten gut animiert. Weil zudem die Computergegner recht clever agieren, werden zumindest Genrefans gut bedient.



North vs. South
(Interactive Magic)

Rundenstrategie zum US-Bürgerkrieg

URTEIL: 69%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 sowie 138-154 MB auf der HD

GRUNTZ

Die titelgebenden Gruntzer sind einzahnige Knubbelnasen, deren harmonisches Leben endet, als sie eines Tages in eine fremde Dimension geschleudert werden. Mittels Maussteuerung ist es nun am Spieler, den Kleinen den Heimweg durch 44 Levels voller Fallen, Schalterpuzzles und böser Kreaturen zu weisen. Gut 60 Hilfsmittel wie Schaufel oder Strohhalm stehen dazu zur Verfügung.
Wie einst der große Klassiker „Lemmings" spielt sich auch dieses Game um einiges besser, als seine arg schlichte Draufsichtgrafik aussieht – via Nullmodem, Netzwerk oder Internet sogar zu viert. Und witzige Rendervideos im Comicstil, zuckersüße Sprachausgabe („Si, Señor!") sowie nette Begleitmusik vermögen Präsentationsfeinschmecker zumindest ein wenig zu versöhnen.



Siehe auch Begleit-CD

Gruntz
(Monolith/CDV)

Putzige Knobelei im Stil von „Lemmings"

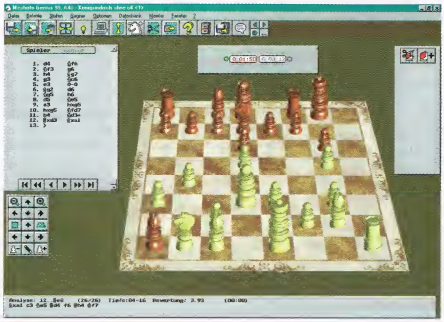
URTEIL: 68%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser P133) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

MEPHISTO GENIUS '99

Die Schachprogramme der Mephisto-Serie sind traditionell teuflisch spielstark, da macht der aktuelle Genius keine Ausnahme. Entwickelt wurde er von Richard Lang, der bereits in den 80er Jahren die berühmten Schachcomputer der Firma Hegener und Glaser austüftelte. Und das offenbar mit Rücksicht auf betagte Hardware: Hier genügt tatsächlich noch ein 386er!
Geboten wird eine Datenbank mit satten 230.000 Meisterpartien, neuerdings lernt das Programm auch aus Fehlern. Diese und andere Infos zum beachtlichen Funktionsumfang erhält man aus dem Handbuch, doch das Schachspiel an sich wird nicht erklärt. Ein Fall für Fortgeschrittene also, die unter zehn Figurensets für ein dreh- und zoombares 3D-Brett wählen dürfen – zwecks Übersicht wohl aber auf die 2D-Option zurückgreifen werden.



Mephisto Genius '99
(NBG Multimedia)

Spielstarkes Schachprogramm

URTEIL: 75%

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

Systemkonfiguration: ab einem 386er mit 4 MB RAM, Win 3.1/95/98 und 13 MB auf der HD

Der ganz normale Wahnsinn! Folge 2

Noch günstiger ist verschenkt. Jetz gibt's die **FUN GENERATION** und **play PLAYSTATION** im Super-Schnupper-Test zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die nächsten 3 brandaktuellen Ausgaben im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Info's für so wenig Geld?



3 Ausgaben für 12,- DM
- statt 19,50 DM -





3 Ausgaben für 9,- DM
- statt 17,40 DM -

super schnupper-coupon

play PLAY STATION

○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben play PLAYSTATION für DM 12,- statt DM 19,50 bei Einzelheftkauf. PCP001

FUN GENERATION

○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf. PCF001

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

[bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten]

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben play PLAYSTATION für DM 72,- (Ausland DM 88,80) oder um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

[bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten]

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

○ Per Bankabbuchung

Bank:

Konto Nr:

BLZ:

○ Per Rechnung

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm

Produktinfo 015

UNREAL: DAS NÄCHSTE KAPITEL

http://www.unreal.com

Letztes Jahr revolutionierte „Unreal" mit irrer Präsentation und astreiner Spielbarkeit das Genre der 3D-Actionabenteuer, diesen Sommer folgt der Nachschlag für Multiplayer: Für das nächste Kapitel werden die wenigen Mehrspielerfunktionen des Originals zu Online-Gaming pur ausgebaut!



Online-Shootout für Einzelgänger: Die lernfähigen Bots sind ernstzunehmende Widersacher



Ob riesige Innen- und Außenwelten oder überschaubare Deathmatch-Arenen, die Grafikengine kitzelt das Letzte aus der 3D-Beschleunigerkarte



Neu im Waffensortiment: die gewaltige Redeemer-Cannon

Auch die Vorgeschichte zur Unreal-Story um einen auf dem Planeten Gryphon havarierten Gefangenentransport wollen Epic Megagames und GT Interactive bald nachreichen: Das Online-Sequel handelt *vor* Teil eins, ist also in Wahrheit ein Prequel. Aber was „Star Wars" recht ist, kann den Alienjägern am PC doch nur billig sein, oder? Freilich war es noch nie der Handlungsfaden, aus dem in diesem Genre Bestseller gestrickt werden. Hier zählen Grafik, Sound und Gameplay, wobei Sierra mit „Starsiege Tribes" erst letzten Monat die Meßlatte für Action im Online-Bereich sehr hoch plaziert hat. Unreal kontert mit 3D-beschleunigter Optik, die bereits im Beta-Muster als exquisit bezeichnet werden muß. Dazu gesellen sich krachende Effekte, gewohnt düstere Musik sowie lernfähige und in ihrem Aussehen variable Computer-Bots, falls mal kein menschlicher Gegner zur Hand sein sollte. Auch in Sachen Offline-Training hat Unreal dank mehrerer, von einer angenehmen Frauenstimme begleiteter Tutorials die Nase vorne. An Spielmodi wird ebenfalls kein Mangel herrschen, da originelle Optionen wie „King of the Hill" oder „Deathmatch Plus" die bekannten Standards „Capture the Flag" und „Deathmatch" um neue Regeln erweitern.

Via Modem, ISDN-Leitung oder LAN werden pro Arena bis zu 32 Spieler zu ein paar neuen und den Waffen des Originals greifen – „Eightball" und „Flak-Cannon" kommen also erneut zu Ehren. Name, Aussehen und Geschlecht seines Alter egos wird man natürlich frei bestimmen können, Zeit- und Fraglimit sind einstellbar. Und für zart besaitete Naturen läßt sich sogar der Gewaltpegel herunterschrauben. So vielversprechend das für Fans alles klingen mag, Innovationen sollte man sich besser nicht erwarten: Strategisches Teamplay etwa bleibt weiterhin den Clans von „Starsiege Tribes" überlassen. Aber ein bildschöner 3D-Shootout im Netz ist ja auch nicht zu verachten, oder? (pk)

Unreal: Das nächste Kapitel

HERSTELLER:	Epic Megagames/GT Interactive
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	Mai 1999
HOMEPAGE:	englisch

Der effektreiche 3D-Shooter für bis zu 32 Spieler benötigt eine 3D-Beschleunigerkarte und wird für 89,- DM als eigenständiges Produkt verkauft. Die verschiedenen Spielmodi für Internet-Gaming sollen auf diversen Servern offeriert werden, zusätzliche Kosten standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

„TV-NACHRICHTEN MACHEN MIR MEHR SORGEN ALS JEDER EGOSHOOTER!"



Der id-Veteran und heutige Epic-Marketingchef Jay Wilbur über Indizierungen und die Zukunft des 3D-Genres.

?: *Sie haben den Ruf von id-Software als Lieferant beinharter Shooter mitgeprägt, jetzt vermarkten Sie für Epic leichter verdauliche 3D-Games. Warum?*
JW: *Vorwiegend aus privaten Gründen, denn bei id blieb mir kaum noch Zeit für die Familie. Mein Sohn wuchs praktisch ohne mich auf, ein unhaltbarer Zustand. Also zog ich aufs Land – bis mich vor zwei Jahren Epic mit Geld zur Rückkehr in die Softwarebranche zwang.*

?: *Hatten Sie als Familienvater nie Probleme mit der Gewalt in Spielen?*
JW: *Nein, eher das Gegenteil trifft den Nagel auf den Kopf. Solche Games geben den Menschen die Möglichkeit, Aggressionen abzubauen. Die gezeigte Gewalt ist ja bloß Mittel zum Zweck, die Leute wollen erschreckt werden. Man stelle sich bloß mal endlose Rededuelle in einem Actionspiel vor!*

?: *Dennoch wird Jugendschutz gerade in Deutschland sehr ernst genommen, der BPjS-Index quillt vor 3D-Shootern schon bald über...*
JW: *Ich halte das Ganze für Bullshit, die Behörde geht für meinen Geschmack entschieden zu weit. Klar ist Jugendschutz eine wichtige Sache, keine Frage. Aber wer Jugendlichen den Kauf von Egoshootern verbietet, beschuldigt deren Eltern damit doch eigentlich mangelnder Sorgfalt bei der Erziehung. Wir haben in den USA dasselbe Problem mit Sex: Nackte Brüste sind in der Öffentlichkeit tabu, aber wer genug Geld für Pay-TV hat, ist nur einen Knopfdruck von Softpornos entfernt. Meine Kinder jedenfalls dürfen auch meine älteren Produkte spielen. Ganz einfach deshalb, weil ich ihnen beigebracht habe, zwischen echter Gewalt und Pixelblut zu unterscheiden. Mir machen die TV-Nachrichten da entschieden mehr Sorgen!*

?: *Finanzielle Sorgen sollten Sie nach dem kommerziellen Erfolg der umstrittenen id-Games zumindest nicht mehr haben, oder?*
JW: *Tja, der in Germany indizierte Shooter mit den vier Buchstaben war seinerzeit einfach etwas völlig Neues, eine komplett andere Spielerfahrung. Wir waren mit der richtigen Idee zur richtigen Zeit am richtigen Ort – und konnten gleich noch das Zeitalter der Multiplayergefechte einläuten. Natürlich hat uns der verdoomt große Erfolg und seine Nachfolger ein paar Dollar eingebracht. Davon habe ich mir meine schöne, große Farm gekauft und denke, daß ich mich gar nicht schlecht als Ziegenhirt mache.*

?: *Ihre Zukunft sehen wir aber gewiß nicht in der Landwirtschaft – wo sehen Sie die Zukunft des Ego-Genres?*
JW: *Valves „Half-Life" hat gezeigt, wie spannend und ideenreich so ein Spiel sein kann. Persönlich freue ich mich außerdem auf die Multiplayer-Variante „Team Fortress", auch wenn der Titel in Konkurrenz zu unserem „Unreal: Das nächste Kapitel" tritt. Insgesamt muß die Interaktion zwischen den Charakteren zukünftig aber noch weiter gehen; mir schwebt so eine Art Symbiose aus „Ultima Online" und klassischem 3D-Shooter vor. Wir arbeiten daran!*

Mehr als ein Job!

Computerspieleredakteur ist kein Beruf, sondern eine Lebenseinstellung!

Sie umfaßt
- breite Kenntnis von und viel Begeisterung für Computerspiele
- das Talent, amüsant und prägnant zu formulieren
- Teamgeist, Ehrgeiz und Fleiß
- Phantasie und sicheres Auftreten

Solche Leute suchen wir

und bieten
- beste, weil leistungsgerechte Bezahlung
- gute Aufstiegschancen
- flexible Arbeitszeiten in einer modernen Redaktion im Osten von München, der Weltstadt mit Herz
- die Mitgliedschaft in einem verschworenen Team

Bewerbungen mit Stilproben an:

PC Joker Heft & Spiel

Joker Verlag
Labiner GmbH & Co. KG
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

DAWN OF ACES

http://www.imagiconline.com/games/dawn/index.shtml

Während in „Warbirds" auch deutsche Online-Piloten die Kanonen sprechen lassen, bleibt Interactive Magics WW1-Gegenstück vorläufig auf den amerikanischen IMOL-Server beschränkt. Aber braucht die Welt überhaupt noch einen weiteren Internet-Flugi?



Gegenfrage: Warum nicht? Schließlich erfreuen sich Dogfights auch hierzulande immer größerer Beliebtheit unter Online-Gamern, zudem bietet Dawn of Aces mit seinen sechs Doppel- und Dreideckern eine willkommene Alternative zum üblichen WW2-Szenario. Eine Fokker Dr.1 fliegt sich eben doch um einiges nervöser als eine 700 Stundenkilometer schnelle Messerschmitt BF-109 – wer die Option „easy flight" deaktiviert, merkt das sehr direkt. Dann nämlich geraten die hier simulierten Holz- und Leinwandkisten bei jeder Gelegenheit ins Trudeln und erinnern den Spieler mit knarrenden Verstrebungen daran, daß Piloten im Ersten Weltkrieg noch heldenhaft (und dumm) genug waren, auf Fallschirme zu verzichten.



Die Außenansicht ermöglicht das schnellere Orten von Feinden, ist aber leider den fünf Offline-Trainingsmissionen vorbehalten

Tollkühne Nachtschwärmer in fliegenden Kisten

Technisch gibt sich die „Dämmerung der Fliegerasse" allerdings mindestens so modern wie seine Online-Kameraden. Nach der Installation des 8,25 MB großen Downloads (oder der Version von unserer Cover-CD 3/99) zaubert die aus „Warbirds" bekannte Grafikengine mit optionaler Direct3D-Unterstützung detaillierte Flugzeuge, hübsche Rauchfahnen und Explosionen auf den Screen. Lediglich die Bodenobjekte wie Häuser, Bäume, Schafe usw. wirken etwas deplaziert, da sie alle paar Sekunden aus dem Nichts erscheinen und ebenso plötzlich wieder verschwinden. Eine Ausnahme bilden die Hangars innerhalb der Flughäfen: Zum einen sind sie selbst aus großer Höhe zu erkennen und markieren die im sehr flachen Land ansonsten kaum sichtbaren Start- bzw. Landefelder, zum anderen verfügen sie im Gegensatz zu anderen Gebäuden (und



Gerät das Flugzeug in Brand, kann man mit dreimaligem Druck auf die Return-Taste einen tollkühnen (und nur selten erfolgreichen) Sprung aus dem Cockpit wagen

Die scheinbar wahllos auftauchenden Bodenobjekte nerven: Nach dieser Bruchlandung fand sich unsere Sopwith Camel mitten in einem Stall wieder!



Die Observations-Zeppeline können bislang nur an der Gondel beschädigt werden



Die Einschlagpunkte der Geschosse werden genau simuliert und erlauben die unterschiedlichsten Schäden an Mensch und Maschine

gelegentlich auch Flugzeugen) über eine funktionierende Kollisionsabfrage.

Die hübsche Optik kaschiert freilich ein sehr traditionelles Gameplay; außer Luftduellen und gelegentlichen Zielübungen auf Fesselballons hat das Spiel nicht viel und schon gar nichts Neues zu bieten. Zwar steigt die Lernkurve dank der einfach zu verstehenden, aber schwer zu beherrschenden Steuerung kontinuierlich an, doch ist das Konzept („Starte für Rot-Land, Gold-Land oder Lila-Land und belagere die Flughäfen der Gegner") nun mal nicht sonderlich originell. Hinzu kommt, daß sich die US-Piloten, bedingt durch den Zeitunterschied, erst in der IMOL-Basis einfinden, wenn man in Deutschland normalerweise schon im Bett liegt – tagsüber findet unsereins kaum je einen Gegner im riesigen Spielareal. Dies gilt auch für die kostenlos nutzbare Beta-Arena, welche nur das simple Flugmodell und keine Rangunterschiede zuläßt. Okay, dank der drei höchst unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade machen hier auch die fünf mitgelieferten Offline-Missionen für kurze Zeit Spaß, doch können die Funksprüche der computergesteuerten Wingmen natürlich nicht den Thrill einer echten Multiplayerschlacht ersetzen. Falls Sie sich jedoch zu den nachtaktiven Online-Piloten zählen, könnte dieser Ausflug in die Welt des Roten Barons genau Ihr Ding sein! (mz)

Ganz persönlich



Markus

An DoA scheiden sich die Geister: Während Details wie der unerwünschte seitliche Dreheffekt der im Ersten Weltkrieg verwendeten Kreismotoren oder das akkurate Schadensmodell für großes Hallo unter den Realismusfreaks sorgen, mag der gewöhnliche Freizeit-Richthofen die damit fehlende Instant-Spielbarkeit beklagen. Daß man im Online-Betrieb etwa keine Außenansicht benutzen darf, ist wirklichkeitsnah, jedoch nicht komfortabel – der durch die Tragflächen eingeengten Cockpitperspektive fehlt es einfach an Übersicht. Und der realistische Flugmodus mag für sich genommen noch so gelungen sein, in der Praxis kämpft man da mehr mit der eigenen Maschine denn mit den Gegnern. Wer also nur mal eben ein paar packende Dogfights bestehen möchte, ist (auch wegen des bloß zu nachtschlafender Zeit besuchten US-Servers) mit „Air Attack" nach wie vor besser und preiswerter beraten.

DAWN OF ACES

Präsentation



Bedienung

Motivation

Sprache: englisch

Dogfights in WW1-Maschinen, leider tagsüber kaum besucht. Voraussetzung ist ein P100 mit 16 MB RAM (32 MB für Direct3D-Version), Win 95/98 und 17 MB auf der HD (49 MB für hochauflösende Menüs) sowie ein Modem mit 9.600 Baud; Direct3D wird optional unterstützt. Gebühren: 10, 20 oder 30 US-Dollar für 5, 13 oder 20 Stunden, danach 2 Dollar pro Stunde. Kostenloses Probespielen in leicht eingeschränkter Beta-Arena.

Das Spielemagazin im Netz

GAMESMANIA

www.gamesmania.com

Gib' uns Dein Ja-Wort!

Von Montag bis Freitag täglich knusperfrische News - Hunderte knackiger Reviews - Spannende Reviews - Ständig aktualisierte Liste mit den Veröffentlichungsdaten der heißesten Neuerscheinungen - Unzählbar viele Cheats, Lösungen und Filmclips - Jede Woche die neuesten Verkaufscharts - Demoversionen - Bug - Reports - Diskussionsforen - Flohmarkt - Zig Spieletests unserer Leser und die Möglichkeit, selbst welche zu schreiben

Nirgends im deutschsprachigen Internet gibt's mehr Infos über Spiele!

Wer kann dazu schon "nein" sagen?

WWW.GAMESMANIA.COM

GAMES MANIA

Das Spielemagazin im Netz

GAMESMANIA

Einfach besser informiert

Produktinfo 046

TIP DER REDAKTION

MANKIND

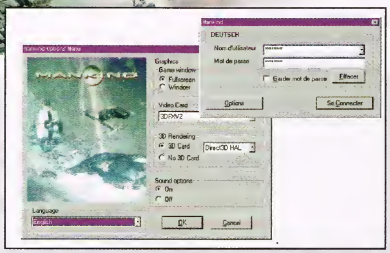
http://www.mankind.net

Eigentlich hätte die „Menschheit" (zumindest die Online-Spieler darunter) ja bereits vor Weihnachten ins All aufbrechen sollen, doch Vibes und Cryo waren noch nicht ganz startbereit. Ab sofort läuft aber der Countdown zur Besiedlung ihres beeindruckenden Internet-Universums.



Die Startfreigabe

Nachdem der Space-Pionier rund 80 Mark in das Programm investiert und es auf seinem Rechner installiert hat, ist noch ein kleiner Download (124 KB) zwecks Online-Registrierung erforderlich. Trotz deutscher Sprachwahl wird man bei der Eingabe von Name, Pseudonym und Paßwort mit einer Mischung aus Französisch und Englisch konfrontiert – die Hochglanzverpackung des Games sollte also nicht darüber hinwegtäuschen, daß hier noch das eine oder andere Update erforderlich sein wird.



Sprach-Mischmasch bei der Sicherung des Accounts

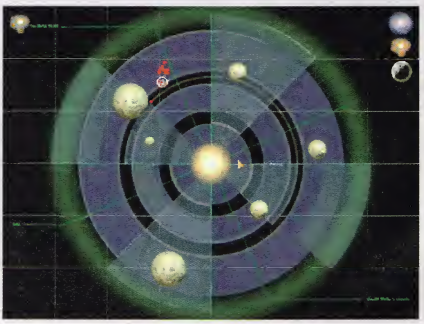
Elitäre Sternenstrategie

Das Spiel selbst dreht sich um die Eroberung einer Galaxis durch zwei konkurrierende Imperien. Auf welcher Seite man antreten möchte, ist ebenso willkürlich wie der Heimatplanet. Ausgehend von einer fest installierten Raumstation und dem kargen Startkapital wird nun erst mal ein Schiff geordert: Insgesamt stehen über 160 Typen zur Wahl, doch kann man sich zunächst keine dicken Transporter, gewaltigen Schlachtschiffe oder gar eine eigene Raumstation mit Fabrikanlagen leisten. Damit sich das bald ändert, erwirbt man ein mehr schlecht als recht ausgestattetes Mittelklasseschiff und übernimmt auf Planetenbasen oder Orbitalstationen lukrative Aufträge – gefährliche Militärmissionen sind dabei besser bezahlt als friedvolle Transporte. Man kann sein Glück aber auch als freier Händler oder Pirat versuchen.

Gerade die Karriere als Freibeuter setzt natürlich entsprechende Bewaffnung voraus; alle Gewinne sollten generell erst mal in den Ausbau der Flotte fließen. Alternativ lassen sich mit einem erworbenen Bergbaumodul fremde Gestirne ausbeuten, während Frachter die Rohstoffe dann abtransportieren. Doch auch dabei sollten kleine Kampfverbände für Geleitschutz sorgen. Ist genug Kohle auf dem Konto, steht die Kolonisierung einer ganzen Welt am Programm: Farmen, Fabriken, Wohnbauten, Kraftwerke und vor allem Verteidigungsanlagen gegen neidische Online-Nachbarn werden benötigt. Und am Ende schwingt man sich vielleicht sogar zum Gebieter seines eigenen Sternenreiches auf, schließt Handelsverträge mit anderen Systemen oder bewegt deren Herrscher zu Allianzen.



Infotafeln zu Raumschiffen, Stationen usw. werden in Fenstern eingeblendet, chatten darf man jederzeit und direkt am Schirm



Die Übersichtskarte: Mit den Symbolen rechts oben wird zwischen Planetenzoom, System und Galaxis umgeschaltet



Mit dem passenden Finanzpolster lassen sich ganze Planeten kolonisieren und mit Bergbaufahrzeugen ausbeuten



Grafikzauber auch ohne 3D-Karte: Nach Dauerbeschuß zerbersten die feindlichen Raumer in grellen Explosionen



Die stolzen 900 Millionen Gestirne des Spiels sind auf einer scrollbaren 2D-Karte versammelt

2D, 3D, ok?

Unglaubliche 900 Millionen Gestirne bieten hier Welt- bzw. Spielraum satt. Und dabei sieht das stufenlos dreh- wie zoombare 3D-All auch noch gut aus: Vor dem Hintergrund farbenprächtiger Planeten und schimmernder Astralwolken spucken bei Gefechten ganze Raumflotten ihre Laserstrahlen durch den Äther oder zerbersten in grellen Explosionen – alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt, sind aber keineswegs zwingend erforderlich. Zumal sich die schick texturierten Polygonschiffe meist nur in zwei Dimensionen am Screen bewegen, lediglich bei Wendungen tauchen sie kurz in die Tiefe des Raumes ein. Dieser scheinbare Nachteil gerät jedoch dem Handling und der Übersicht zum Vorteil, denn die Flotten sind in Mankind auch nicht schwieriger zu befehligen als die irdischen Truppen in „Command & Conquer". Einzeln oder per Zugrahmen gebündelt, lassen sich die Schiffe problemlos zum Positionswechsel oder einem Angriff animieren; Sonderbefehle wie der Bau einer Fabrik verlangen nur einen Klick auf das Objekt der Begierde.

Schön und auch recht realistisch ist der individuelle Tag-Nacht-Turnus der Planeten. Und wo man Atmosphäre vorfindet, ist Sauwetter nicht weit. Saumäßig dagegen das dreisprachige Handbuch: Die Infos kratzen gerade mal an der Oberfläche der Möglichkeiten, wer tiefer in die komplexe Materie vordringen will, wird ganz einfach auf die Herstellerhomepage verwiesen. Und die Akustik aus endlos wiederholter Sphärenmusik und einer Handvoll Soundeffekte hebt auch nicht gerade die Stimmung.

Fazit

Am Ende verblassen die erwähnten Mängel natürlich gegenüber der phänomenalen Fülle an Möglichkeiten, die dieses Programm eröffnet: Wo sonst darf man etwa auch mal ein ganzes Sonnensystem in Schutt und Asche legen? Kurzum, Mankind ist die gelungene Verschmelzung des klassischen Konzepts von „Elite" mit dem Komfort moderner Echtzeitstrategie und den Optionen der unendlichen Internet-Weiten. Was „Ultima Online" für Rollenspieler ist, das könnte dieser Titel für Sternenstrategen werden! (rf)



Neben allgemeinen Infos liefert die dreisprachige Homepage des Herstellers auch die im Handbuch fehlende Spiel- und Einheitenbeschreibung

MANKIND

Präsentation ●●◐

Bedienung ●●◐

Motivation ●●●

Sprache: englisch/deutsch

3D-Weltraumeroberung mit über 900 Gestirnen für unlimitiert viele Spieler gleichzeitig. Benötigt wird zumindest ein P166 mit Win 95/98, 32 MB RAM, 70 MB auf der HD und ein 28.8er Modem. Die Vollversion kostet 79,- DM, ein Jahr Online-Zeit ist im Preis inbegriffen. (Weitere Gebühren stehen noch nicht fest).

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




PIZZA SYNDICATE
Weil man hier beim Kochen nicht in der Küche stehen muß

JACK




MANKIND
Weil meine Telefongebühren hier gut angelegt sind

MANFRED




HALF-LIFE (dt. Version)
Weil ein gutes Spiel nicht unbedingt Blut braucht

MARKUS




DISCWORLD NOIR
Weil Vorfreude oft die schönste Freude ist

PAUL




SBK SUPERBIKE W.C.
Weil die Dinger tatsächlich schneller sind als mein Opel

RICHY




STARSHOT
Weil mich schon lange kein Spiel mehr so zum Lachen gebracht hat

STEFFEN




A BUG'S LIFE
Weil ich so die Wartezeit bis zum nächsten Kinobesuch überbrücke

TRILLE

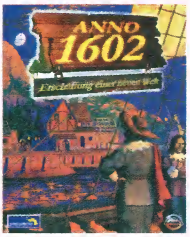



SAGA
Weil das Echtzeitgenre diesen Impuls dringend nötig hatte

Nein, auf dieser Seite ist kein Aprilscherz versteckt – zu gewinnen gibt es trotzdem etwas: Um bei der Verlosung von drei Top-Spielen dabei zu sein, genügt eine Postkarte oder E-Mail mit Ihren derzeitigen Favoriten. Falls sich darunter auch Multiplayer- oder Onlinegames befinden, bitten wir um eine Trennung. Die Anzahl der Nennungen ist dafür prinzipiell egal, nur sollten die Titel im Handel erhältlich und nicht indiziert sein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, wozu natürlich ein Vermerk und Ihre Anschrift erforderlich sind. Viel Glück!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







LESERCHARTS



1.	**(2)**	**DIE SIEDLER 3**
2.	(1)	ANNO 1602
3.	(3)	COMMANDOS
4.	(–)	FIFA 99
5.	(6)	TOMB RAIDER 3
6.	(9)	STARCRAFT
7.	(4)	AGE OF EMPIRES
8.	(7)	NEED FOR SPEED 3
9.	(–)	N.I.C.E. 2
10.	(–)	ANSTOSS 2

VERKAUFSCHARTS



1.	**(1)**	**DIE SIEDLER 3**
2.	(4)	BALDUR'S GATE
3.	(3)	FIFA 99
4.	(5)	ANNO 1602
5.	(7)	FALCON 4.0
6.	(9)	DARK PROJECT
7.	(6)	ANNO 1602 ERWEITERUNG
8.	(–)	KING'S QUEST 8
9.	(2)	TOMB RAIDER 3
10.	(–)	NEED FOR SPEED 3

MULTIPLAYER



1.	**(1)**	**DIE SIEDLER 3**
2.	(3)	WORMS 2
3.	(4)	STARCRAFT
4.	(2)	FORSAKEN
5.	(–)	NEED FOR SPEED 3

ONLINE



1.	**(1)**	**ULTIMA ONLINE**
2.	(3)	MERIDIAN 59
3.	(4)	AIR ATTACK
4.	(2)	WARBIRDS
5.	(5)	AIR WARRIOR 2

Inserenten-verzeichnis

1&1 Direkt	**58/59**
Produktinfo	005
Acclaim	**91**
Produktinfo	021
Ari Data	**87**
Produktinfo	018
Blue Byte	**79**
Produktinfo	030
BMM	**43**
Produktinfo	020
Bühler	**117**
Produktinfo	033
CDV	**135**
Produktinfo	002
Cendant	**65,123**
Produktinfo	028,027
Codemasters	**68/69**
Produktinfo	006
Cryo	**45**
Produktinfo	026
Cypress	**93**
Produktinfo	015
Elsa	**83**
Produktinfo	017
Game It!	**103**
Produktinfo	039
Gamesmania	**97**
Produktinfo	046
GT Value Software	**81**
Produktinfo	029
Guillemot	**75**
Produktinfo	014
Heart-line	**31**
Produktinfo	023
Infogrames	**2,16/17**
Produktinfo	001,004
Interact by Jöllenbeck	**56/57**
Produktinfo	045
Intermedia Computer	**53**
Produktinfo	040
Joker Verlag	**34/37,95**
Just!	**51**
Produktinfo	043
Matrox	**136**
Produktinfo	003
Microprose	**7,49**
Produktinfo	016,024
MVG	**107**
Produktinfo	019
Novitas	**33**
Produktinfo	042
Okay Soft	**105**
Produktinfo	041
Softgold	**13**
Produktinfo	025
TLC	**23**
Produktinfo	031
Ubi Soft	**29**
Produktinfo	022

Einem Teil der Aboauflage liegt eine Abonnementwerbung für die Zeitschrift „PC-Anwender Handbuch" bei.

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 Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (die sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen ans Faxformular, schicken Nachtrags zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand DM 9,90 + 3,- Postgebühr ab 180,- frei
- Vorkasse | Scheck DM 4,99 ; ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.2.99 */** = noch nicht verfügbar am 13.2.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

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

Game It!

Titel des Monats März:

Silver 79,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	69,99
Autobahn Raser	34,99
Baldur's Gate	69,99
Die Siedler 3	69,99
Fighter Squadron	69,99
Half-Life dt.	79,99
King's Quest 8	74,99
Kurt	69,99
Myth 2	69,99
Pizza Syndicate	69,99
Starcraft: Broodwar	34,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball 3 19,99
7th Guest 19,99
Abe's Odyssee 29,95
Abenteuer a.d. Leonsel 24,99
Addiction Pinball 24,99
Admiral Sea Battles 19,99
Airlines 19,99
Alone Espoa 29,99 P
Alpion Classic 24,99
Atlantis 19,99 N
Babylon 5 Into 19,99
Battle Isle 2 + Data 24,99
Battle Isle 3 24,99
Battle Isle 3 19,99
Bio Sweet 19,99
Beasts & Bumpkins Cl. 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Blade 19,99
Blutrapt 19,99
Bundesliga Man 19,99
Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Cyberspace 19,99
Conquest Japabox 19,99
Creature Shock 19,99
Cyberia 19,99
Dark Earth 17,99
Dark Reign Mission 31,99
Deadlock 19,99
Der Industriegigant 24,99
Destruction Derby 2 24,99
Destroyer Command 31,99
Diablo: Hellfire 24,99
Diablo: Hellfire Tricks 5,99
Die by the Sword 31,99 P
Die by the Sword Mission 19,99
Die Purple 2 17,99 P
Die große Schlacht in Gallien 19,99
(Arolingen, Gettysburg, Water-loo, Waterloo Action, Built-tun, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)
Die Hanse 27,99
Die Kosmicks* 24,99
Die Siedler 2 Classic 29,99
Die Siedler 2 Gold 29,99
Die Siedler 2 Mission 19,99
Siedler 2: Die Begleitung 24,99
Total verrückte Rallye 29,99
Doga 29,99
Dolfia 29,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Earthworm Jim 2+1 29,99
Erstatica 2 27,99
Extreme Assault Classic 29,99
Extreme Assault 29,99
F-15 Fighting Falcon 19,99
Fade to Black Manager 24,99
Flottenmanover 29,99
Flood 29,99
Frogger 29,99
F1 Grand Prix Turbo 29,99
Gene Machine 29,99
Ger. 3D 29,99
Hanse 1480 29,99
Have a Nice D. Day 29,99
Heavy Gear 29,99
Heroes of M&M 2 29,99
Herrscher der Meere 29,99
Heven & Hell in Fravesus 29,99
Holiday Island 29,99
Hugo 2 29,99
Imperium Galactica 29,99
Incubation 29,99
Incubation Mission 22,99
Inherit. Jones s+4 29,99
Interstate 76 29,99
Interstate '76 Classic 29,99
Jack Orlando 29,99
Joint Strike Fighter 29,99 P
Jurgath 29,99
Kick Off 97 29,99
King's Quest 7 19,99
Kosa Lyesar 29,99
Leisure S. Larry 7 29,99
Lands of Lore 2 29,99
Liberation day 29,99
Lightning 29,99
Likis 2s 29,99
Little Big Adventure 2 29,99
Lords of Realm 29,99
Looky Looky 29,99
Man of War 29,99
Master of Orion 2 19,99
MDK 19,99
Mechwarrior 2 29,99
Monopoly 29,99
Monopoly Star Wars 29,99
Monster Trucks 29,99
Mystery Plan Waste of 29,99
Myth 29,99 P
Nascar 2 + Track Pack 29,99
Need 4 Speed 2 SE 29,99
Nimitz 29,99
Outpost 1+2 19,99
Pandemonium 2 29,99
Phantasmagoria 29,99
Phantasmagoria 2 (engl.) 29,99
Pinball Classics Vol. 2 29,99
Pinball Illusions 29,99
Pinball Quest 29,99
Planet Gold 29,99
Player Manager 2 29,99
Police Quest: SWAT 2 Hell 15,99
Police Quest: SWAT 29,99
Privateer 2: Darkening 29,99
Privateer 2: The Freshock 29,99
Raymans Wild 29,99
Recel Assault 2 29,99
Red Baron 2 29,99
Red Baron Classic 29,99
Resident Evil 29,99
Rise of the Robots 29,99
Road Rash Classic 29,99
Rollenspielbox 29,99
Sens. World of Soccer 29,99
Shadow Master 29,99
Shanghai 2 Drachenauge 29,99

Sid Meiers Gettysburg 29,99
Silent Hunter Comm. Ed. 29,99
Sim Service 2 9,99
Sim Copter 19,99
Sim Classic 19,99
Sim Tower 19,99
Sport der Verl.Kinder 19,99
Star 29,99
Star Panthers 2 29,99
Stun Driver 29,99
Stun Culture 29,99
Syndicate Wars Classic 29,99
Team Engine 29,99 P
Terrafight 29,99
Tie Fighter 29,99
The Die 29,99
Theme Hospital 29,99
Tie Fighter 29,99
Tie Fighter Racing Car* 29,99
Toonstruck 29,99
Top Gun 29,99
Total Annihilation 29,99
Total Annih. Add-On 29,99
Transport Tycoon Deep 29,99
Trash! 29,99
Ultimate Race 3 29,99
Ultimate Race pro 29,99
Vangers 29,99
Vermeer 29,99
War in the Gulf 29,99
Wing Commander 4 29,99
Wing Commander 5 29,99
Wipeout 2097 29,99
Worms 29,99
X-Com - Apocalypse 29,99
X-Com Terror f. Deep 29,99
X-Wing + Mission 29,99
X-Com Strategie Set 29,99
Zeppelin 29,99
Zork: Grand Inquisitor 29,99

CD ROM

Actua Soccer 2 49,99
3 Ultra Minigolf 39,99
Ultra League 39,99
3D Ultra Pinball Turbo Racing 49,99
3000er 49,99
A-10 Warthog* 49,99
ACM 3 Battle of Korea 49,99
Actua Golf 3* 49,99
Actua Ice 49,99
Actua Soccer 3 49,99
Actua Soccer Club Gold 29,99
Age of Empire Mega 2 29,99
Age of Empire Often 29,99
Age: Mord Empires 29,99
Age: Rise of Rome 29,99
AH 64D Longbow 2 29,99
Airline Tycoon 29,99
Alrongunts* 29,99
Alpha Centauri 49,99
Alpha Centauri 29,99
Anno 1602 29,99
Anno 1602: Neue Inseln 19,99
Anstoss 2 Data 19,99
Anstoss Gold 29,99
Apache 29,99
Apache Havoc 29,99
Arcade 29,99
Army Men 2* 29,99
Army Men 2 Pt.2 29,99
Art of War Vol. 1 29,99
Assegai 29,99
Asse der Tiefe 29,99
Atlantis Enstein 29,99
Atomic Bomberman 29,99
Baldur's Gate 49,99
Baldur's Gate 69,99
Baldur's Gate: Schurken 29,99
Bio Menace 29,99
Bio Menace Plus 29,99
Bio Menace Plus 29,99
Battle Spire* 29,99
Blade 29,99
Blitz 2+ 29,99
Blitz Nights* 29,99
Bleifuss 2 Rallye 29,99
Bundesliga 98 29,99
Bundesliga Man. 98 29,99
Bundesliga 99 29,99
Byzantine 29,99
Caesar 29,99
Caesar Gold 37,99

Alpha Centauri 79,99
C&C 3 89,99
Lands of Lore 3 79,99
Popolous 3 89,99
Sim City 3000 89,99
Versandkostenfrei!!
Alte Auftrage wurden umgesetelt!

Caesar's Fantasy Slots 37,99
Carl Friedrich Gauss 29,99
Casino Holdis Superlite 19,99
Casino Superlite 19,99
Civ: Call to Power* 74,99 N
Civ: Gold Edition 49,99
Civ 2: Multiplayer 29,99
Civ 2: Fantastic Worlds 29,99
Civ 2: Ungentrackte Welt 29,99
Civ 2 Vol. 1 29,99
Civ 2 Vol. 2 29,99
Colin McRae Rally 29,99
Command & Conquer 29,99
Command: Intelligent Simulator 29,99
Comanche 3 29,99
Comanche 3 29,99
Dark Colony 29,99
Dark Colony Mission 19,99
Dark Reference Order* 29,99
Dark Vengance 29,99
Dark Vengance 29,99
Der Patrizier 29,99
Der Fußballmanager 29,99
Der Industrieg. Exp. Set 29,99
Descent Freespace 29,99
Descent Freespace: Silent Threat 29,99
Delta Force 29,99
Delta Force 29,99
Devastator* 29,99
Die Siedler 3 49,99
gto. Mission 1 + 29,99
Die Siedler 3 Erweiterung 29,99
Die Volker* 29,99
Die Volker 29,99
Discworld Noir* 29,99
Dungeon Keeper 2 29,99
Dungeon Keeper 29,99
DSF 98/99 Saison Edition 39,99
DSF Fanpaket 29,99
Duckmanx 29,99
Dune 2000 29,99
Dune 2000 Desert 19,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Dungeon Keeper 2* 7,99
Dynasty Warrior 7,99
Earth 2150* 64,99
Eastern Front 7,99
Eastern Front Mission 1 7,99
Elder Scrolls: Red Guard 7,99
Eliminator* 7,99
Emergency 7,99
Enemy Zero* 7,99
Esprit 7,99
ESPN Games Pro Boarder 7,99
European Air War 7,99
Expert Pool 7,99
Extreme Speed 7,99
Extreme G 7,99
F1 Racing Sim. 2 7,99
F1 '97 Racing 7,99
Fifa 98 Bundle 7,99
FIFA Soccer 7,99
Fighter Duel Pro: Air War 7,99
Falcon 4.0 7,99
Fallout 2 7,99
Fifa Soccer 99 7,99
Fifa Soccer 98 7,99
Fighting Division* 7,99
Fighting Force 7,99
Fighting Steel* 69,99
Final Fantasy 7 7,99

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight Unlimited 2 79,99
Pro Pilot 79,99
FS 95 Classic* 39,99
FS 98 99,99
FS 98* 49,99
FS Aircraft Collection 47,99
FS Airport Design. Des. 29,99
FS Red Sim Planer 49,99

Living Nightmares 2* 64,99
Locotrix 99 7,99
Formel 1 97 7,99
Lorgaxog 7,99
Frankr. 98 Fußb. WM 7,99
Lucky Luke 7,99
Future Cop 7,99
Gex: Enter Gex 1+2+Lösung 39,99
Galador 39,99
Gangsters 39,99
Gex 2 39,99
Grand Prix 500 CC 39,99
Grand Prix Legends 49,99
Grim Fandango 49,99
Gran Tourismo 49,99
Hardcore 4x4 39,99
Hell Copter 39,99
Hexen 2 64,99
Hi Octane 64,99
Hogs of War 64,99
Hardware* 64,99
Heart of Darkness 59,99
Heretic 2 64,99
Heretic 2 74,99
Heroes of M&M 3 74,99
Hogs 64,99
Hugo 64,99
Hugo Gold 69,99
I-Fa Carrier 69,99
Imperialism 64,99
Incoming: Subversion 29,99
Incoming: Terran 1 29,99
Interstate 82* 79,99 N
Jagged Alliance 2 64,99
Jagged Alliance 2+ 69,99
Jedi Knight 59,99
Jedi Knight + Mission 69,99
Jedi K.Mysteries of t. S. 29,99
Jedi Knight Dark Forces 2 64,99
John Madden NFL 99 74,99
Kingdom Force* 74,99
Knights Quest 3 64,99
Knights and Merchants 64,99
Knights and Merchants 74,99
Lander* 74,99
Lander* Lore 3 74,99
Legacy of Kain: Soul Reaver 47,99
Leisure S. Larry Casino 39,99
Links '98 dt. 74,99
Lode Runner 2* 64,99
Lord of Magic + Data 64,99
Lords of Realm 2 Gold 64,99

Luftwaffe Commander* 69,99
Magic: die Zusammenkunft 64,99
Magic: Spells of 64,99
Magic: Duel of Planes 64,99
Mig 29 64,99
Maxday 64,99
Mech 64,99
Mechcommander 64,99
Megan Max 64,99
Mechwarrior 3 79,99
Might & Magic 1+2 79,99
Might & Magic 6 79,99
Mickey Island 1+2 64,99
Moto Racer 64,99

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

Monster Truck M.2 59,99
Motor Cross Madness 49,99
Motor Mash 49,99
Motorhead 49,99
Myth 2 (Preview) 69,99
Myth 2 64,99
Myth 2 US* 74,99
NBA Live Evolution* 74,99
NBA Live 99 59,99
Need 4 Speed 3 64,99
Newman Haas Racing 64,99
NFL 98 64,99
NFL Quarterback 99 74,99
NHL 98 64,99
NHL 99 74,99
Nightmare Creatures 64,99
Nuclear vs. South* 74,99
Oddworld: Abe's Exodus 64,99
Odd Boad Challenge 64,99
One* 64,99
Outcast 64,99
Outlaws 74,99
Panzer Commander 64,99
Panzer General 3D 64,99
Panzer General 2 64,99
Perry Rhodan 64,99
PGA Tour 98 (u.d.Unendl.) 64,99
PR: Die verbotene Stadt 39,99
Pinball 64,99
Pinball Arcade* 74,99
Pinball Illusions* 74,99
Police Quest Swat 2 64,99
Populus: The 3rd 64,99
Pool Shark* 64,99
Power Chess 2 64,99

Powerslide 64,99
Premier Manager 99 64,99
Pro 18 64,99
Pro Pinball Big Race USA 49,99
Pro Pinball Timeshock 64,99
Puma Street Soccer* 64,99
Quake Gold 64,99
Rage of Mage 64,99
Red Baron 2 64,99
Rata Heroz 64,99
Rainbow Six 64,99
Rally Championship 99 74,99
Rayman 2 64,99
Raymans World 64,99
Redneck Rampage Revolution* 64,99
Rebellion 64,99
Red Alert 64,99
Red Baron 2 64,99
Redline 64,99
Resident Evil 2 64,99
Return to Krondor 64,99
Ring der Nibelungen 74,99
Road to Moscow* 74,99
Roller coaster Tycoon* 74,99
Roller coaster Tycoon 64,99
Rage of Vikings* 64,99
Santiago 64,99
Scotland Yard 64,99
Shadow Dynasty* 64,99
Shadow of the Empire 64,99
Shadow Warrior 64,99
Shogo 64,99
Sierra Sports Ski Racing 64,99
Silver 64,99
Sim City 3000 64,99
Simon the Sorcerer Pack 64,99
Skullmonkeys 64,99
Small Soldiers 64,99
Sonstige Design Center 49,99
Snow 98 64,99 N
Snow Wave 64,99
Solar 64,99
Space 3D 64,99
Sonic R 64,99
Southpark* 64,99
Speed Busters 64,99
Star Craft 64,99
Star Craft Insurrection 64,99
Star Craft 74,99
Star Trek
Star Trek Federation* a.A.
Captain's Chair 64,99
Conundalese 64,99
Generations 64,99
Next Gen: Holger Guard 64,99
Next Gen, Final Unity 64,99
Starfleet 64,99
Star Wars Behind the Magic 64,99
Star Wars: Rogue Squadron 64,99
Strategic 64,99
Strike Fighter The Movie* 64,99
Superbike World Champ. 64,99
Swiv 64,99
Tactical Ops Deutschland 64,99
Tellurian Defence* 64,99
Terra Nova 64,99
The War of the Worlds 64,99
Thunder Brigade 64,99
Thunder Brigade* 64,99
Tomb 64,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 64,99
Tomb Raider 2 39,99 P
Tomb Raider 2 Add on 29,99
Tomb Raider 3 74,99
Tomb Raider 3 74,99
Trespasser 64,99
Tunguska 64,99
Tunguska 64,99
Turok 2 engl. Original 89,99
Ultima Ascension* 74,99
Ultima Ascension* 64,99
Unreal: Das nächste Kapitel 74,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei ab DM 180,-

Unreality 27,99
Uprising 2* 74,99
Urban Assault 44,99
Viper Racing 450 PS 49,99
Virtua Fighter 2 49,99
Virtua Fighter Tycoon* 64,99
War Box 47,99
Warbirds* 64,99
Wargames 74,99
Warbirds 64,99
Warhammer 2 64,99
Warhammer 40K 74,99
Warzone 2100 74,99
Western Front 64,99
Wild Metal Country 64,99
Wing Commander 64,99
World Football Manager 64,99
Worms 1+2 64,99
Worms 1+2 +Data 64,99
Worms 64,99
Worms: Armageddon 64,99
Wu-Tang: Taste 64,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss. 64,99
X-Com Apocalypse 64,99
You don't know Jack 34,99

Sammelausgaben

Game Box 2 (50 Spiele) 19,99
Game Box 3 19,99
Lucas Arts 3-D Advent. 37,99
Lucas Arts 3 37,99
Play the Games Vol. 1 69,99
Role Play Games Vol. 1 69,99
Sim Box 64,99
Total Cheats 64,99
Total Heaven 64,99
The Forgotten Realms 64,99
Westwood Compilation 34,99

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Diverse Hersteller
Notebook Joystick xport 109,99
Notebook Joystick xport 64,99
Tischbal 99,99
Verbal Commander Alfa 24,99
Twin Box pro 49,99
Twin Box pro 49,99
QVP Products
Flightstick Pro 84,99
F 16 Combat Stick 159,99
F 16 Flightstick 159,99
Pedals + Feedback 159,99
Pedals 159,99
Throttle Pro 159,99
Throttles Pro 159,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Gravis
Gamepad 19,99
Xterminator Gamepad 99,99
Gamepad Pro 49,99
Grip System 99,99
Phillhot Pro
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Freestyle Pro 1.0 119,99
Precision Pro 2.0 179,99
Force Feedback Pro 299,99
Force Feedback Wheel 299,99
Saitek
Mechboard 119,99
Cyborg 3D Digital Pad 49,99
Cyborg 3D Digital Stick 129,99
R4 Racing Wheel 159,99
Thrustmaster
Formula 1 Sound Wheel 149,99
Nascar Super Sport 149,99 N
Pro Pedals + Shifter 149,99
F5 Formel 1 Lenkrad 199,99
Force Feedback 299,99
Premier Pack 179,99
Top Gun Joystick 79,99
Soundkarten Creative Labs
3 D 128 PCI 99,99
SB Live Value PCI 139,99
SB Live Platinum 199,99
Voodoo 2 Karten
Creative Labs 12MB 174,99
Creative Labs 8MB 149,99
Creative Labs 2 Mpx 199,99
Diamond Rio MP3 Player 449,99
Ersatzbatterien
PS/2 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Mainboards!

LÄDEN

Ladenbesitzer oder Filialleiter!
Händleranfragen willkommen
Fragen Sie nach unseren Her-Partnerschaftsmodell!!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 –
☎ 030/2472741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Rubensallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/27325248

13357 Berlin
JE Games Wedding
Prinzenallee 81 – 030/49766105

12435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Nonnendamm 4-6 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 38B – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Zur Ziel" - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heilgeneiststr. 26 – 04131/795386

47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440

53567 Neuwied
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/90941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Unterlangenstr. 34 - 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/49779

89312 Günzburg
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig Erhard Str. 2 - 0911/7418811

95028 Hof
Karolinerstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Game It! hat die Super-Preise:

500cc Grand Prix	**49,99**
Anstoss Gold	**49,99**
Conquest Earth	**19,99**
Jedi Knight	**39,99**
Monkey Island 3	**39,99**
Trash It!	**9,99**
Verbal Commander	**89,99**

Voodoo 2 zum Knallerpreis:
(solange Vorrat reicht)
Guillemot Maxi Gamer V2 8 MB mit Spiel 159,99

Gamestar - Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!

(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

Update Service

Die Ruhe nach dem (Weihnachts-)Sturm: Im Frühjahr sind Schnäppchen und lokalisierte Versionen fast schon traditionell dünn gesät, wir haben den Schwerpunkt daher auf aktuelle Add-ons gelegt – bereits erhältliche Titel einerseits, Ankündigungen echter Top-Erweiterungen andererseits.



ADD-ONS

MS Flight Simulator '98

In Zusammenarbeit mit Europas größter privater Fluggesellschaft entwickelte Aerosoft die **Eurowings Collection**. Sie bietet sechs originalgetreu nachgebildete Maschinen und die drei Flughäfen Dortmund, Nürnberg sowie Aerosofts Firmensitz Paderborn/Lippstadt. Und mit dem **Panel Designer** kann sich jeder Hobbypilot eigene Cockpits basteln bzw. vorhandene ändern. Beide Produkte sind für je **69,95 DM** zu haben.

Baldur's Gate

Nachdem Bioware das Rollenspielgenre mit „Baldur's Gate" aus dem Winterschlaf gerissen hat, versprechen die Kanadier mit den **Tales of the Sword Coast** allen Besitzern des Hauptprogramms bald Frühlingsgefühle: Mit dem Lenz soll auch die Szenario-Disk erscheinen. Im vergrößerten Spielareal warten dann zu einem noch festzusetzenden Preis neue Aufgaben, Charaktere und Items. Da will etwa das düstere Geheimnis einer Insel gelüftet oder Durlags Turm samt seiner fiesen Bewohner, Fallen und Illusionen bezwungen werden.

Jazz Jackrabbit 2



Ein feiner Zug von Project 2, daß hier zum Preis von **29,95 DM** das Add-on **The Secret Files mitsamt dem Hauptprogramm** geliefert wird. Die beiden Hüpfhasen Jazz und Spaz erhalten mit ihrer Schwester Lori dabei spielbare Gesellschaft auf den knallbunten 2D-Plattformen. Passend zum Releasedatum gibt's einen Osterlevel, ansonsten wird durch Geisterhäuser, Wolkenkratzer sowie Abwasserkanäle geturnt. Und mit der „Creation Station" kann man sich sogar eigene Abschnitte (auch für bis zu 32 Multiplayer via Netzwerk bzw. Internet) basteln.

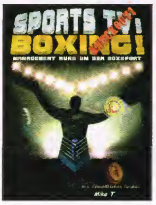
Knights & Merchants

Zum Preis von **29,95 DM** liefert Topware einen schmackhaften Nachschlag zum grandiosen Aufbaustrategical: In 15 Missionen warten auf der **Mission-CD** zwei zusätzliche Gebäude und Truppenteile sowie ein neuer Beruf – darüber hinaus dürfen die virtuellen Untertanen jetzt auch mit dem Nahrungsmittel Fisch versorgt werden. Eine verbesserte Landschaftsgestaltung, ein überarbeitetes Hauptmenü und ein eigenes Intro/Extro sind ebenfalls mit von der Partie.

Railroad Tycoon 2

Voraussichtlich erst im zweiten Quartal des Jahres bricht für PC-Eisenbahner das **Second Century** an. Die neuen Herausforderungen von Poptop Software werden eine Kampagne, Einzelszenarien für Solisten und Multiplayer, zusätzliche Züge, Industriezweige, CPU-Gegner sowie einiges mehr umfassen.
Der Preis für das Add-on steht noch nicht fest, der Inhalt schon: Zwischen 1939 und 1950 sind vor allem kriegswichtige Aufgaben zu bewältigen, etwa die Nachschubversorgung in Richtung Front oder der Nahrungsmitteltransport nach Berlin vor der Blockade durch die Russen anno 1949. Von 1950 bis 2005 geht es z.B. um den Bau des Tunnels unter dem Ärmelkanal oder einer Hochgeschwindigkeitsstrecke zwischen L.A. und San Franzisko. Und im Zeitraum zwischen 2005 und 2030 wird es dann richtig futuristisch, wenn Probleme wie schmelzende Polkappen den Streckenbau behindern.

Sports TV: Boxing!



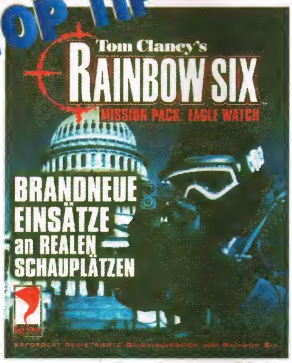
Silver Style Entertainment läßt Kundenwünsche wahr werden und schickt mit **Knock Out** ein schlagkräftiges Add-on zum Boxmanager in den virtuellen Ring. Gegen **29,95 DM** ertönt der Gong für dezent aufpolierte Optik und Akustik, neue Schlagkombinationen, erweitertes Training mit Co-Trainer, vier zusätzliche Wettvarianten sowie aktualisierte Daten in punkto Weltrangliste, Statistiken oder Rekorde.

Die knallharte Elitetruppe des Genremix-Siegers bei der Wahl zum Spiel des Jahres '98 schiebt Überstunden: Red Storm ruft erneut gewiehte Actiontaktiker zu den Waffen, um dem internationalen Terrorismus Einhalt zu gebieten.

Alten Kommandanten werden hier vier neue Agenten unterstellt, die im um zwei Einheiten erweiterten Training den Ernstfall mit drei zusätzlichen Waffen proben: Desert Eagle sowie die zwei H&K-Sturmgewehre G36K und G3A3. Der Ernst des Kriegerlebens besteht dann aus fünf Missionen, welche bis zu vier vom Spieler zusammengestellte Teams zu internationalen Sehenswürdigkeiten wie Tadsch Mahal, Big Ben, Capitol, Verbotene Stadt und einer Abschußrampe nebst russischem Space Shuttle führen.
Multiplayer dürfen sich zudem über sechs, aus vier neuen Elementen gemixte Modi freuen. Unter anderem versprechen da die Terroristenjagd auf CPU-gesteuerte Gegner und die Verteidigung eines unbewaffneten Teammitgliedes jede Menge Spaß in geselliger Runde. Schade bloß, daß der Hersteller die Gelegenheit nicht genutzt hat, um ein wenig an der arg komplizierten Steuerung zu feilen – mehr Übersicht hätte dem Planungspart sicher nicht geschadet. Schade auch, daß die Lokalisierung von den Onscreen-Texten bis hin zur Sprachausgabe nicht sonderlich prall ausgefallen ist.
Dennoch können sich Terroristenjäger beim Austüfteln der Einsatzpläne und ihrer packend inszenierten Ausführung wieder bestens unterhalten. Dank neuem Zuschauermodus jetzt übrigens auch, ohne selbst in die Action eingreifen zu müssen. (st)



Der neue Zuschauermodus: Optional können Taktiker die Action jetzt dem Rechner überlassen



Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch
(Red Storm/Take 2)



Das Add-on zur SWAT-Sim bietet u.a. 5 neue Einsätze und 2 neue Trainingseinheiten, Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 40,– DM

80%

ALPHA CENTAURI * 76.90

3D Ultra Pinball Turbo R.	DV	49,90	Darkstone *	i.V.	
A10 Warthog *	DV	76,90	Das fünfte Element	DV	61,90
Abe's Exodus	DV	73,90	Days of Oblivion	DA	65,90
ACM 1918 *	DA	74,90	Deathtrap Dungeon	DV	59,00
Age of Empire	DV	62,90	Delta Force	DA	78,90
- Expansion Pack	DV	61,90	Deo Gratias *	DV	77,90
- neue Epoche 1+2	DV	34,90	Descent 3 *	i.V.	
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	Dethkarz	DV	74,90
AH64D Longbow 2	DV	72,90	Diablo 2 *	i.V.	
Airline Tycoon	DV	72,90	Diablo Hellfire	DA	35,90
Alien Earth	DA	67,90	Die Siedler 3	DV	69,90
Alien Intelligence *	DV	69,90	- offiz. Mission CD *	DV	29,90
Aliens vs. Predator *		i.V.	Discworld Noir *	DV	89,90

Anno 1602 DV 71,90 | Dodgem Arena * DA 74,90 | Jagged Alliance 2 * DV 72,90
- neue Insel, neue Abent. DV 33,90 | Drakon * DA 83,90 | Jedi Knight + Mission Pack DA 61,90
Anstoss 2 Gold Edition DV 59,90 | Driver * 89,90 | Kanaan * DV 74,90
Apache Havoc DA 74,90 | DSA 1 3: Nordland Tril. DV 57,90 | Kings Quest 8 DV 73,90
Army Men 2 * DV 74,90 | DSF Football '99 * DV 51,90 | KKND 2 Krossfire DV 59,90
Art of War Vol. 1 DA 72,90 | DSF Golf '99 * DV 51,90 | Knights and Merchants DV 65,90
Asghan DV 73,90 | Dune 2000 DV 74,90 | Kurt der Manager DV 75,90
Atlantis Limited Edition DV 73,90 | - Zusatz Dessert DV 22,90 | Lands of Lore 3 * DV 75,90
Axis & Allies DV 73,90 | Dungeon Keeper 2 * DV 82,90 | Larry's Casino DV 48,90
Baldurs Gate DV 76,90 | Dynasty General DV 73,90 | Legacy of Kain Soul R. * DA 89,90
Baldurs Gate EY 75,90 | Earthsiege 3 * DV 73,90 | Lioth DA 71,90
Bophomets Fluch 2 DV 71,90 | Eastern Front Mis. 1 * DA 26,90 | Links LS '99 * DA 81,90
Battlespire * DA 73,90 | Elder Scrolls Red Guard * DA 73,90 | Live Wire * DA 58,90
Big Air * DV 74,90 | Eliminator DA 73,90 | LMX * DV 85,90
Bleng 2 * DV 67,90 | Emergency _ i.V. | Loose Cannon * 34,90
Billard Nights * DA 67,90 | Enemy Zero _ DV 67,90 | Lords of Magic Spec. Ed. DA 69,90
Biosys DV 68,90 | European Air War DV 59,90 | - Mission DV 27,90
Black & White * i.V. | Extreme G 2 * DV 79,90 | - Legenden aus Urak DV 39,90
Black Dahlia * DV 71,90 | F15 (Jane's) DV 73,90 | Lords of Magic Commander * DA 67,90
Blade * DA i.V. | F16 Agressor * DV 73,90 | Lufthaefte Commander * DA 27,90
Bundesliga 99 Fußballm. DV 76,90 | F16/Mig 29 Bundle DV 79,90 | Machines * DA 76,90
Bundesliga Manager 98 DV 79,90 | Falcon 4.0 DV 71,90 | MAHA DV 73,90
C+C 1 Megabox * DV 33,90 | Fallout DV 49,00 | Mankind DV 49,00
C+C 2 Alarmstufe Rot DV 84,90 | Fallout 2 DV 79,90 | Max Payne * 37,90
C+C 2 Megabox * DV 63,90 | Fallout 2 EY 76,90 | Mayday DV 71,90
C+C 3: Tiberian Sun * DV 88,90 | Fifa '99 DV 79,90 | Medwarrior 3 * DA i.V.
C+C 3: Tiberian Sun * EY i.V. | Fighter Squadron * DV 74,90 | Messiah * i.V.
Caesar 3 DV 78,90 | Final Fantasy VII DV 79,90 | Might + Magic 6 DV 71,90
Chessmaster 6000 DV 73,90 | Fleet Commander * DV 73,90 | Moto Racer 2 DV 74,90
Civilization 2 Classic Ed. DV 65,90 | Flight Simulator 98 DV 105,00 | Motocross Madness DV 84,90
Civilization Call to Pow. * DV 76,90 | Fritz 4 DV 42,90 | Myst Jubiläums Edition DV 39,90
Close Combat 3 * i.V. | F5 Black Box * DV 79,90 | Mit Ehr 2 Seeschlachten * DV 79,90
Colin McRae Rally DV 74,90 | F5 German Airports 3 * DV 48,90 | NAM (3D Shooter) US 79,90
Comanche 3.0 Gold DV 74,90 | Gabriel Knight 3 * DV i.V. | Nexus Revolution * DV 77,90
Combat Flightsim. Zusatz DA 51,90 | Gabriel Knight Mysteries DV 39,90 | NBA Live '99 DV 76,90
Combat Flightsimulator DV 89,90 | Galleon * i.V. | NBA Live '99 US 71,90
Commandos DV 79,90 | Gangsters DV 82,90 | Need for Speed 3 DV 74,90
- Im Auftrag der Ehre * 62,90 | Global Domination DA 72,90 | NFL Blitz * DA 75,90
Conflict: Freespace DV 75,90 | Grand Prix 500cc DV 72,90 | NHL '99 DV 74,90
- Mission DV 33,90 | Grand Prix Legends DV 78,90 | NHL '99 US 69,90
Creatures 2 DV 67,90 | GTA London * DV 42,90 | Nice 2 DV 72,90
Cromagnon * DV 72,90 | Grand Touring DV 78,90 | North vs. South * DV 74,90
Daikatana * DV 78,90 | Grim Fandango DV 73,90 | O.D.T. DA 78,90
Dark Project DV 81,90 | Gute Zeiten Schl. Z. 68,90 | Off Road Challenge * 68,90
Dark Reign 2 * i.V. | H.E.D.Z. DV 71,90 | Outcast * DV 93,90
Dark Vengeance DA 74,90 | Halflife deutsch DV 78,90 | Panzer Commander DV 66,90

OKAY SOFT
Spiele Versand
Am Graben 2 92557 Weiding
09674-1279 Fax -1294 news -8405 okaysoft@T-online.de

Low Budget toP Titel Hardware

Abe's Odyssee	22,90	Age of Empire 2 *	i.V.	Gravis Gamepad Pro	55,00
Battlezone	26,90	Alpha Centauri *	76,90	- Game Pad	25,00
Battle Grounds	25,90	Baldurs Gate	76,90	- Multiport+2 Pads	99,00
Blade Runner	39,90	C & C 3 *	88,90	- Xterminator Gamepad	96,90
Bundesliga Champ. Pack	39,90	Die Siedler 3	69,90	Sidewinder Gamepad	69,90
Carmageddon Fürr z.Holle	26,90	Falcon 4.0	71,90	- Precision Pro	125,00
Civilization 2 Multiplayer	39,90	Half-Life deutsch	78,90	- Force Feedback Pro	219,00
Dark Reign	22,90	Jagged Allian. 2*	72,90	- Freestyle Pro	125,00
Destruction Derby 2	26,90			- FFB Wheel	369,00
Diablo	39,90			Thrustmaster Fragmaster	127,00
Dungeon Keeper Gold	36,90			- F1 Sprint Wheel	119,00
Flight Unl. 2 *	39,90			- Formel 1 Lenkrad	239,00
G-Police	39,90			- Force Feedback Wheel	339,00
Grand Theft Auto	45,90			- Fragmaster	127,00
Horror of H. + M. 2	39,90			- F-16 TQS	245,00
Hoxxo 2	29,90			Saitek PC Dash	174,00
- Mission	36,90			- Cyborg 3D Digital Stick	112,00
I-War	34,90			- Cyborg 3D Digital Pad	89,00
Incoming	25,90			- R4 FFB Wheel	299,00
- Expansion	34,90			Soundblaster 16 Value	63,00
Incubation	39,90			- AWE 64 Value	89,00
- Mission	29,90			- LIVE Value + Unreal	159,00
Lands of Lore 2	39,90			Diamond Monster 3D	159,00
Lighthouse	27,90			- Monster 3D II 12MB	269,00
Mechcommander	39,90			- Viper 550 16 MB AGP	289,00
Monkey Island 3	33,90			- Monster Fusion 16 MB	269,00
Monopoly	35,90			Elsa Erazer II PCI	349,00
Outpost 1+2	25,90			CD - Rohlinge ab	2,70
Nightlong	39,90			CD - Rohlinge 700 MB	5,60
Pax Imperia	37,90				
Panzer General 3D	39,90				
Phantasmagoria 1	29,90				
Resident Evil 1	25,90				
Risiko	35,90				
Shadow of the Empire	37,90				
Theme Hospital	37,90				
TOCA 1	33,90				
Tomb Raider Dir. Cut	42,90				
Wet The Sexy Empire	42,90				
Wing Commander 4	37,90				
Wing Commander 5	36,90				
X-Com Apocalyps.	25,90				
X-Com Interceptor	39,90				

versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
KOMPLETTLISTE KOSTENLOSI

PlayStation: Konsole 245.-

Abe's Exodus	83,90	Crash Bandicoot 3	87,90
Fifa '99	79,90	Metal Gear Solid	91,90
MUSIC	85,90	TOCA 2	87,90
Tomb Raider 3	94,90	Multiturn Set	29,90
Boot Chip	18,90		

sonstiges..

ADDY Lernsoftware je	DV	67,90	
Emerite Weltbank 99		102,90	
- Entzyklop. 99 plus		152,90	
Lowenzahn 2	DV	42,90	

Sammlungen

Game Box 2 50 Titel	DV	35,90
Gold Games 3	DV	55,90
Gut gemischt	DV	43,90
Lucas Arts 10 Adv.	DV	52,90
Might & Mi. Sonderpk	DV	69,90
Play the Games V.1	DV	65,90

Mo.- Do. 8:00 - 18:00 Uhr, Fr. - 17:15, Samstag 9:00 - 13:00, Mittwoch - 20:00 Uhr
Nachnahme 9,90 +3,- Zkgeb.; Vorauskasse 6,50; Auslandslieferungen ab 14,- Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

OKAYSOFT.DE
KOMPLETT im WEB: topaktuell * unzensiert * Termine * Hintergrundinfos ...

Versand im Schutzheftkarton - Stammkunden können gegen - Rechnung beliefert werden -
SERVICE seit 1989
- Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info.
- Vorbestellungen ändern: kein Problem.

Panzer Elite *	DV	85,90	- Rogue Squadron	DV	78,90
Pizza Syndicate *	DV	75,90	- X-Wing Alliance *		79,90
Police Quest Swat 2	DV	66,90	Starcraft	DV	81,90
Populous	DV	82,90	- Brood War *	DV	36,90
Powerslide	DA	79,90	- Brood War englisch	DA	37,90
Premier Manager '99 *	DV	65,90	Superbike W. Champ. *	DV	75,90
Prey *		i.V.	Swing	DV	38,90
Pro Pilot '99 *	DA	82,90	System Shock 2 *	DV	i.V.
Pro Pinball X.Race USA	DA	69,90	Tanktics *	DA	i.V.
Psyc. Sports Car Racing *	DA	72,90	Team Apache	DV	66,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	Team Fortress *		i.V.
Racing Simulation 2	DV	79,90	Test Drive 5	DV	76,90
Rage of Mages	DV	85,90	Thunder Brigade	DV	54,90
Railroad Tycoon 2	DV	74,90	Tiger Woods '99	DV	76,90
Rama	DA	73,90	TOCA 2 *	DV	77,90
Rainbow Six	DV	68,90	Tomb Raider 2 Dir. Cut *	DV	42,90
- Eagle Watch *	DV	34,90	Tomb Raider 3	DV	84,90
Raymon Funpack	DV	74,90	- Artefakte *	DA	22,90
Raymon 2 *	DA	73,90	Toxic Trouble *	DA	73,90
Rebel Moon Revolution *		66,90	Total Air War	DV	64,90
Recoil *	DV	73,90	TA- Kingdoms *		81,90
Redlock *	DV	64,90	Trespasser	US	72,90
Redline	DA	76,90	Tunguska	DV	72,90
Rent a Hero	DV	75,90	Turok 2 Seeds of Evil *	DV	77,90

Turok 2 uncut* 79.90

Republic *	DV	75,90	Twisted Metal 2 *		i.V.
Requiem *	DV	73,90	Ultimo 9 Ascension *	DV	67,90
Reunion *	DV	i.V.	Uprising		57,90
Return to Krondor *	DV	79,90	- Second Age *		82,90
Ring der Nibelungen	DV	77,90	Unreal	DV	77,90
Rivol Realms	DV	79,90	Unreal	EV	67,90
Rivet (Myst 2)	DV	71,90	- das nächste Kapitel *		75,90
Road to Moscow *	DA	74,90	- Developer Levels *		35,90
Rollcage *	DA	79,90	- Level Editor		31,90
SAGA *	DV	77,90	Uprising 2 *		75,90
Santorinm *	DV	75,90	Viper Racing	DV	45,90
Scotland Yard	DA	73,90	Virtual Pool 3	DA	73,90
Seven Kingdoms Anc. A.	DV	64,90	Warcraft Adventures *	DV	39,90
Shadow Company *	DA	75,90	Wargasm	DV	77,90
Shogo	DA	81,90	Warhammer 40.000	DV	83,90
Shogun *	DV	72,90	Warlords 3 Darklords R.	DV	39,90
Silver *	DV	82,90	Warzone 2100 *		85,90
Sim City 3000	DV	82,90	WCW Nitro *		i.V.
Sonic R *	DA	53,90	Western Front	DA	78,90
South Park	DA	78,90	Wet Attack *	DV	85,90
Speedhead	DV	73,90	Wheel of Time *		i.V.
Spec Ops	DV	69,90	Wild Metal Country *	DV	74,90
Speed Busters	DV	75,90	Wizardry 8 *		i.V.
Spellcross *		i.V.	Wizardry Archives	EV	42,90
Sports Car GT *	DV	76,90	World War 2 Fighters	DV	74,90
Sports TV Boxing	DV	65,90	Worldmanager '98 *		73,90
Star Trek			Worms 2	DV	39,90
- Federation Compilation	DV	49,90	Worms: Armageddon	DV	61,90
- Birth of Federation *		i.V.	Wrecking Crew *	DA	75,90
- Klingon Honor G.	DV	59,90	X- Beyond the Frontier *	DA	75,90
- Klingon Honor G.	EV	59,90	X-Files: The Game	DV	76,90
- Secret o.Vulkan Fury *		i.V.	X-Wing vs. Tiefight + Mis.	DV	61,90
Star Wars			Xgames Pro Boarder	DV	72,90
- Behind the Magic	DV	49,90	You don't know Jack 2 *	DV	71,90
- Force Commander *		i.V.	Youngblood *	DA	80,90

Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen.
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen, eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden.
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schußrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepaßt und wiederverwendet wird
3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der„Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

NHL 99 gewinnt
Kai Bürger, Stuttgart
Grim Fandango geht an
Dominik Knauf, Kropp
Knights & Merchants bekommt
Till Klages, Bremen

Star Trek Competition

Den 1. Preis, die Fliegerjacke plus Buch und Soundtrack, schicken wir an
Waltraud Esser, Mülheim
Den 2. Platz (Rucksack, Buch und Soundtrack) konnte belegen
Frank Roth, Oelsnitz
Je ein Diesel-Shirt im Star-Trek-Design, sowie Buch und Soundtrack erhalten
Roland Sporer, Peissenberg
Bernd Schmidt, Bergen
Regina Jakob, Selchow
Udo Wirsig, Süßen
Bettina Richter, Taufkirchen
Dirk Fischer, München
Andreas Berger, Chemnitz
Daniel Wohnrade, Hannover

Lego-Raritäten

Jede Menge Sammlerstücke werfen wir heute unter's Volk: Die ersten fünf Preise (jeweils Mauspad, Schlüsselanhänger und Lego Creator mit Legofigur „Biker Bob") senden wir an
Josef Eichinger, Pfreimd
Fabian Elling, Nettetal
Reinhold Putz, Hilpoltstein
Jana Singelmann, Ahrensburg
Stephan Schöfer, Dortmund
Jeweils eine exklusive Tasche, Mauspad, Schlüsselanhänger sowie „Eisenbahner Willies" aus Lego Loco erhalten
Hanno Weber, Müssen
Elfriede Fenchel, Dietzenbach
Kristian Sell, Osterby
Oliver Wastian, Wörthsee/Etterschlag
Alexander Fetzberger, Jössgrund
Und wieder je ein Mauspad, Schlüsselanhänger und die Legofigur „Rock'n'Roll King" aus Lego Schach bekommen
Elisabeth Börst, Schwesing
Beate Lackner, Heiligkreuzsteinach
Christopher Rieger, Bad-Münstereifel
Kevin Kreutzinger, Dübendorf, Schweiz
Vincent Kellner, Ergenzingen

Mini-Umfrage

Populous: The Beginning gewinnt
Carsten Schneider, Geilenkirchen
Grand Prix Legends geht an
Andre Schmidt, Rödinghausen-Bruchmühlen
NHL 99 bekommt
Hendrik Bettges, Marburg
Anno 1602 schicken wir an
Conny Krappatsch, Leipzig
Might and Magic 6 erhält
Alena Rydl, Karben

Das neue Heft ist da!

POPCORN

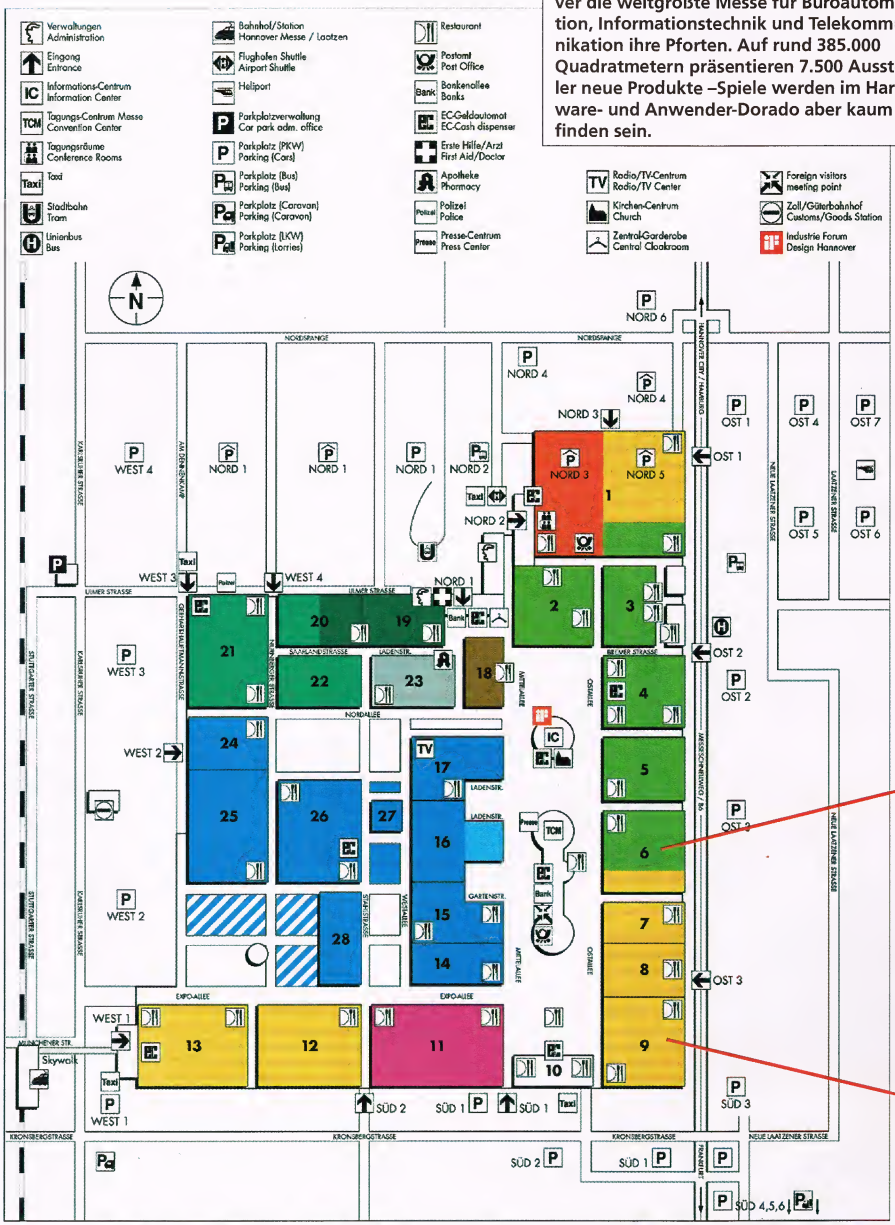


Alles über die Starwahlsieger ECHT

+ TOUCHÉ home + SASHA + MOFFATTS + TOY-BOX + DAWSON'S CREEK + AARON CARTER + TIC TAC TWO und vieles mehr...

18. - 24. 3. 1999
CeBIT
HANNOVER

Vom 18. bis zum 24. März öffnet in Hannover die weltgrößte Messe für Büroautomation, Informationstechnik und Telekommunikation ihre Pforten. Auf rund 385.000 Quadratmetern präsentieren 7.500 Aussteller neue Produkte –Spiele werden im Hardware- und Anwender-Dorado aber kaum zu finden sein.



Deutsche Messe AG • Messegelände • D-30521 Hannover • Telefon +49-511/89-0 • Telefax +49-511/89-3 26 26 • T-Online *dmag# oder *3230080# • http://www.messe.de

WEGWEISER ZUR CeBIT '99

Tatsächlich ist PC-Gaming auf der CeBit seit jeher ein ungeliebter Gast, denn die Veranstalter fürchten um den professionellen Charakter der Show. Für die Entertainmentindustrie gibt es schließlich den Ableger CeBit Home – doch der findet erst wieder zwischen dem 30. August und dem 3. September 2000 statt; dann in Leipzig, weil sich auf dem Messegelände von Hannover zu dieser Zeit die Weltausstellung „Expo 2000" breitmacht.
Trotz hoher Eintrittspreise und Ausstellern aus dem professionellen Lager ist die CeBit '99 aber als Schaufenster zu den neuesten Entwicklungen im digitalen Bereich immer einen Besuch wert. Zumal wir für Sie ja ein paar Rosinen im Anwenderkuchen gefunden haben. Wo Sie diese finden, ist im Folgenden nachzulesen. (mh)

Wann, wo, wieviel?

Termin und Öffnungszeiten
Donnerstag 18. März bis Mittwoch 24. März 1999,
täglich von 9 bis 18 Uhr

Anschrift
Deutsche Messe AG, Messegelände, D-30521 Hannover
Tel.: 0511/890
Fax: 0511/89 326 26

Online-Info
http://www.cebit.de

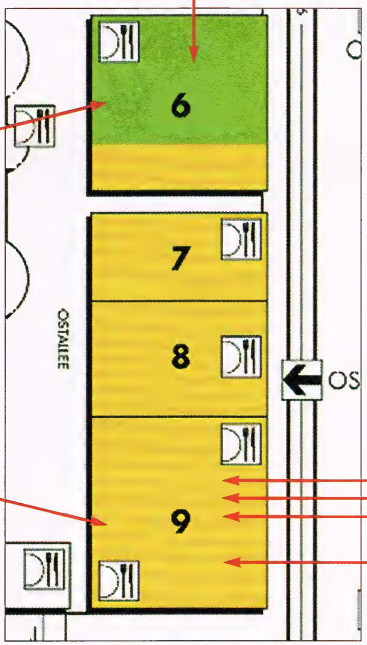
Eintrittspreise im Vorverkauf
Tageskarte: 55,– DM
Dauerkarte: 120,– DM

Eintrittspreise an der Tageskasse
Tageskarte: 60,– DM
Dauerkarte: 140,– DM
Sonderkarte für Schüler und Studenten am Messesonntag und letzten Messetag: 25,– DM

Kartenvorbestellung
über „fast & easy"
Tel.: 0180/52 50 201
Fax: 05041/97 00 34
Internet: http://www.cebit.de

Halle 6

1&1 Direkt (Stand B-32)
Die T-Online-Spezialisten präsentieren das V.90-Modem „1&1 Speedmaster Pro". Die Datenschleuder mit Rockwell-Chipsatz wird zusammen mit einem Online-Zugang für knapp über 100 Mark zu haben sein. Am Stand gibt es außerdem neue Settop-Boxen zwecks Surfen via TV-Gerät sowie Innovationen für das Telefonieren über Internet zu sehen.



Halle 9

Acclaim (Stand D-79)
Der Spielehersteller nistet sich am Stand von Creative Labs ein und präsentiert dort eine Reihe aktueller Titel: den genialen 3D-Shooter „Turok 2" etwa, das neue Rennspiel „Revolt" sowie das 3D-Actionadventure „Shadow Man". Zudem will man als Messeüberraschung erstmals ein weiteres Rennspiel zeigen – der Besuch lohnt also.

Elsa (Stand A-62)
Hier gibt es den 3D-Turbo „Erazor 3" zu bewundern, bestückt mit dem brandneuen TNT2-Chip. Außerdem sehenswert: Eine 3D-Stereobrille, die räumliche Darstellung via Direct3D ermöglicht. Als hochwertiger DVD-Player ist auch das Programm „Elsa Movie" interessant, genau wie die neue Version des „Main Actor" für komfortablen Videoschnitt am PC.

Guillemot (Stand C-78)
Vor kurzem gab Guillemot die Kooperation mit nVidea, dem Hersteller des Riva-TNT-Chipsatzes, bekannt; die ersten 3D-Beschleuniger aus dieser Zweckehe werden am Stand gezeigt. Hobby-Musikern will man eine neue Soundkarte mit semiprofessioneller Qualität präsentieren und alle Besucher mit einer stündlichen Spiele-Verlosung verwöhnen.

Matrox (Stand D71)
Hier läuft das neue 2D/3D-Flaggschiff „Marvel G200" als Komplettlösung für Spieler und Heimanwender vom Stapel. Neben der 3D-Performance des MGA-G200-Chips bietet die in einer AGP- oder PCI-Version erhältliche Grafikkarte für 649 Mark 8 MB SDRAM und einen TV-Ausgang; Videos können in voller Auflösung digitalisiert und geschnitten werden.

Der Hersteller denkt, der Spieler lenkt:
NEUE PC-WHEELS IM TEST

Laut Hardware-Industrie macht auch das beste Rennspiel mit Tastatur oder Joystick nur den halben Spaß, für den vollen Straßenkontakt braucht man ein Lenkrad. Wir sind mit fünf aktuellen Modellen auf Testfahrt gegangen und haben uns von Force-Feedback-Effekten erschüttern lassen.

Logitech Wing Man Formula Force

Schwarzes Gehäuse, roter Lenkkranz, silberne Knöpfe: Das Teil sieht einfach edel aus! Weil im für ein Force-Feedback-Wheel erstaunlich kompakten Gehäuse die Kabelzugtechnologie „I-Force" werkt, findet das Gerät über einen Com-Port Anschluß – die Installation gestaltet sich daher etwas umständlicher, als dies bei der Verbindung über den Gameport der Fall wäre. Ein USB-Adapter liegt aber bei, und die Verkabelung wurde clever gelöst. Da Stromversorgung und die Verbindung mit dem Computer über die Pedalerie laufen, bleibt der Schreibtisch frei. Dort ist der Lenker über zwei Feststellklemmen ruckzuck stabil befestigt.



Im Praxiseinsatz gefielen das griffige Gummilenkrad, die sehr gut erreichbaren vier Knöpfe und zwei Schaltpaddles sowie die exakt arbeitenden Plastikpedale. Lediglich die FF-Effekte könnten eine Spur intensiver sein.

Ergonomie: ● ● ●
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ●
Lieferumfang: ● ● ◖

Preis: 399,– DM inkl. Pedalerie, Netzteil, USB-Adapter sowie den Spielen „F1 Racing Simulation" und „Motor Head"

Online-Info: http://www.logitech.de

* griffiges Gummilenkrad
* optimal erreichbare Kontrollen
* stabile Befestigung am Tisch

* nur 6 programmierbare Kontrollen
* belegt einen Com-Port (nicht mit USB-Adapter)

AVB Top Shot Force Feedback Racing Wheel

Auch dieses Modell setzt auf die I-Force-Technologie von Immersion, auch hier muß also ein Com-Port geopfert werden – außer bei der separat erhältlichen USB-Variante. So oder so soll ein Gummistreifen auf der Vorderseite des nach oben offenen Lenkkranzes für Grip sorgen, doch spürt die Hand hauptsächlich glattes Plastik. Die sechs programmierbaren Kontrollen sind dafür gut erreichbar, zusätzlich gibt es einen Schaltknüppel, aber leider keine Wippen. Die Pedalerie schließlich macht einen stabilen Eindruck.

Wahrhaft babylonisch ist freilich die Kabelverwirrung, die das Wheel am Schreibtisch anrichtet: Sämtliche Schnüre (zur USB- oder seriellen Schnittstelle, Strom und Pedalerie) laufen im Lenkrad zusammen. Doch das ist eben der Preis, den man für solide FF-Effekte und einen Lenkradausschlag von 220 Grad bezahlen muß, wenn der Geldbeutel geschont werden soll.



Ergonomie: ● ◖
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ◖
Lieferumfang: ● ◖

Preis: ca. 249,– DM inkl. Pedalerie und Netzteil

Online-Info: http://www.just4fun.de

* für ein FF-Wheel preisgünstig
* 8 programmierbare Kontrollen (inkl. Schaltung)
* als separate USB-Version erhältlich
* Achtwege-Steuerkreuz

* Kombi aus Saugnäpfen und Feststellschraube unhandlich
* keine Schaltwippen
* belegt einen Com-Port (nicht in USB-Variante)

Interact V4 FX Force Feedback Racing Wheel

Ein gelungener Spagat zwischen hoher Qualität und günstigem Preis: Das V4-Wheel überzeugt durch acht hochwertige und gut erreichbare Knöpfe, ein Steuerkreuz, zwei metallene Schaltwippen und seine im Testfeld einzigartige Höhenverstellbarkeit. Die Befestigung am Tisch klappt ebenso sicher und komfortabel wie die Installation am Gameport; die FF-Effekte sind heftig.



Ergonomie: ● ● ◖
Verarbeitung: ● ● ●
Installation: ● ● ◖
Lieferumfang: ● ◖

Preis: 279,– DM inkl. Pedalerie

Online-Info: http://www.interact-europe.de/

* höhenverstellbares Lenkrad
* solider Aufbau
* optimale Pedale

* Kabelsalat am Schreibtisch
* undosiert starke FF-Effekte

Fanatec Monte Carlo

Im Gegensatz zum Schwestermodell „Le Mans" wird das Monte Carlo ohne Pedalerie geliefert – und ist zum Sonderpreis im Joker Shop erhältlich! Gas und Bremse werden hier mit zwei Handreglern bedient, vier gut erreichbare Knöpfe dienen (auch) der Schaltung. Dazu gibt es einen griffigen Gummibezug am gesamten Lenkkranz sowie innere Werte in Form einer soliden Stahlachse.



Ergonomie: ● ●
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ● ◖
Lieferumfang: ●

Preis: 109,– DM inkl. Demoversion „Game Commander"

Online-Info: http://www.fanatec.com

* extrem preisgünstig
* Knöpfe gut erreichbar
* unkomplizierte Installation am Gameport

* keine Pedalerie

Thrustmaster Formula Sprint

Der jüngste Sproß aus Thrustmasters Lenkradfamilie punktet mit einem griffigen Gummiüberzug links und rechts am Lenkkranz. Die vier Knöpfe und zwei Schaltpaddles sind gut erreichbar, die Befestigung am Tisch wirft keine Probleme auf. Lediglich die Pedalerie ist ein Sorgenkind: Die Bodenplatte ist arg klein geraten, das Durchtreten des Gaspedals erfordert wahre Fußakrobatik. (mh)



Ergonomie: ● ◖
Verarbeitung: ● ●
Installation: ● ● ◖
Lieferumfang: ● ◖

Preis: 129,– DM inkl. Pedalerie

Online-Info: http://www.thrustmaster.de

* klein und handlich
* solide Befestigung
* Knöpfe gut erreichbar
* unkomplizierte Installation am Gameport

* mangelhafte Pedalerie

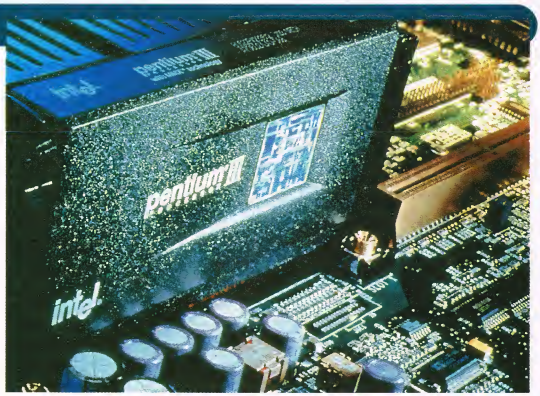
Die Testsoftware

Sämtliche Geräte mußten ihre Qualitäten im Arcade-Racer **Need for Speed 3**, dem Action/Sim-Zwitter **Viper Racing** und in der Hardcore-Simulation **Grand Prix Legends** beweisen – Sierras historische F1-Boliden wurden auch deshalb ausgewählt, weil sie eben keine FF-Rütteleffekte (Übertragung von Fahrbahnbeschaffenheit, Kollisionen usw. auf das Lenkrad) unterstützen und daher für die preisgünstigeren Modelle prädestiniert sind.

Inside Intel
DER NEUE PENTIUM 3

Seit 1993 geben immer schneller pochende Pentium-Herzen den Takt im Hardwaregeschäft an, jetzt steht die neueste Transplantation bevor: Noch in diesem Frühjahr werden die ersten Rechner mit einer Pentium-CPU der dritten Generation ausgeliefert – was darf man als Käufer erwarten?

Anspruch & Realität



Die erste P3-Generation mit 450 und 500 MHz wird wieder im Slot 1 stecken, Sockel sind bei Intel vorläufig weiterhin kein Thema mehr

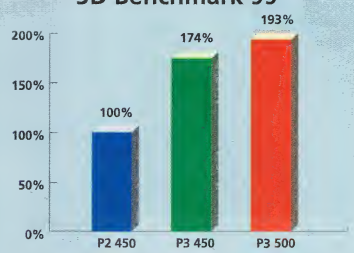
Schon seit 1969 produziert der US-Konzern Intel programmierbare Chips und Zentraleinheiten für Computer, im letzten Geschäftsjahr wurde damit ein Umsatz von stolzen 26 Milliarden Dollar gemacht. Und in Janesville weiß man, was man dem Ruf als Marktführer schuldet: Der unter dem Codenamen „Katmai" entwickelte P3-Chip muß die aktuellen Konkurrenzprodukte (etwa von AMD) qualitativ in den Schatten stellen. Das Image negativ beeinflussende Fehlkalkulationen in der Fließkommaberechnung wie bei der allerersten Pentium-Generation kann und will sich Intel nicht mehr leisten.

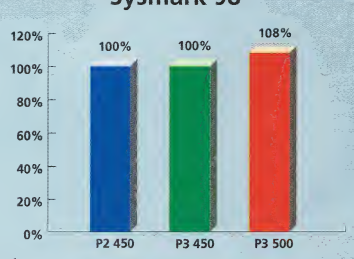
Auch einen separaten CPU-Lüfter will man sich offenbar nicht mehr leisten, nun muß eine aufgepflanzte Kühlrippe genügen – angesichts der Wärmeentwicklung des Vorgängers womöglich eine fragwürdige Einsparung. Der Chip ist als Single-Edge-Contact-Cartridge (SECC) wieder im Slot 1 des Motherboards beheimatet, kommt also ohne Sockel aus. Ob er sich auch auf alten P2-Boards unterbringen läßt, ist jedoch wegen deren Limitierung auf eine Taktrate von maximal 400 Megahertz (derzeit bis zu 800 MHz) fraglich. Softwareseitig sollte es aber keine Kompatibilitätsprobleme geben, da der P3 eine Weiterentwicklung des Vorgängermodells darstellt. Daher muß auch hier wieder ein L1-Cache mit 32 KB genügen; die zunächst angedachte Verdoppelung blieb leider aus. Die ersten externen Messungen ergaben bei einem P3/500 denn auch nur eine Leistungssteigerung von 10 bis 15 Prozent gegenüber einem P2/450, was angesichts des Preises von knapp 700 Dollar (ohne Motherboard) unter den Erwartungen zurückbleibt.

Technische Eckdaten

* zunächst 450 bzw. 500 MHz Taktfrequenz
* Slot 1 Technologie, kein Sockel
* integriertes PBRAM L2 Cache mit 512 KB
* Systembus mit 100 MHz getaktet
* KNI-Technologie mit 71 erweiterten SIMD-Befehlen
* Einführungspreis ca. 700 Dollar

Die Leistung im Vergleich





Der Pentium 3 im Benchmarktest gemäß Labormessungen von Intel

*Testgerät: PC mit 128 MB RAM, einer 16 MB STB Velocity 4400 und DirectX 6.1 Beta

Die neue Zauberformel: KNI

Um die hohen Erwartungen gerade unter Spielern dennoch zu erfüllen, hat Intel die alte MMX-Technologie beim Pentium 3 durch KNI ersetzt. Das Kürzel steht für „Katmai New Instructions", einen Pool aus 71 Befehlen, die speziell für 3D-Berechnungen ausgerichtet sind. Wo die integrierten SIMD-Kommandos (Single Instruction Multi Data) von MMX bei den Programmierern wegen ihrer komplexen Handhabung auf wenig Gegenliebe stießen, soll der neue Modus noch mehr Geschwindigkeitsvorteile bei vereinfachtem Zugriff auf die Funktionen auch von MMX und x86 bieten.
Anders gesagt: Während MMX softwareseitig so gut wie nie voll unterstützt wurde, soll KNI von den kommenden Programmen ausgereizt werden, was de facto einer deutlichen Leistungssteigerung entspräche. Auf der anderen Seite werden alle bisherigen Spiele und Anwendungen bestenfalls via nachgereichtem Patch von der Power des KNI-Befehlssatzes profitieren können.



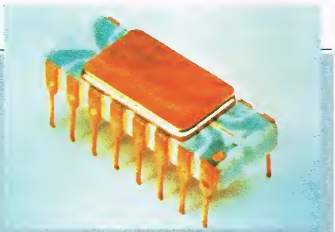
N.I.C.E. 2: Ohne Patch bleiben die schnellen, neuen KNI-Befehle in alten Programmen auf der Strecke

Der erste Chip mit Seriennummer

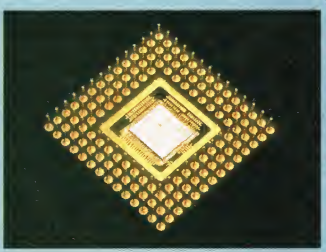
Jeder P3-Chip wird über eine individuelle Seriennummer aus 64 Bit Zeichen verfügen, über die sich der User auf Wunsch (durch Freischaltung via Software) identifizieren kann. Dies **soll unter anderem Online-Banking und Internet-Einkäufe sicherer machen**.
Wo ein so weitreichendes Kontrollinstrument eingeführt wird, da sind natürlich auch die Kritiker nicht fern. Amerikanische Datenschützer sehen jedoch die Gefahr des Mißbrauchs, indem sich beispielsweise Reisen durch das WWW anhand der Nummer gezielt zurückverfolgen ließen.

Die Intel-Historie

1969: Intel entwickelt den ersten Chip mit 1 KB (128 Byte)
1971: Der Intel 4004 verarbeitet erstmals vier Bits auf einmal
1973: Als erster Chip der Welt kann der 8008 ganze 64 KB adressieren
1978: Der 8088 wird integraler Bestandteil aller IBM-Rechner
1982: Das Geburtsjahr des 80286 Prozessors, kurz AT 286
1985: Der 386er bringt 32 Bit, 275.000 Transistoren und Multitasking
1989: Dem 486er steht erstmals ein interner mathematischer Coprozessor zur Seite
1993: Weil sich Nummernfolgen nicht als Patent schützen lassen, erscheint der 586er als Pentium
1995: Auf dem Pentium Pro finden 5.5 Millionen Transistoren Platz
1997: 7.5 Millionen Transistoren und MMX-Technologie machen den Pentium 2 zu Intels Flaggschiff



Intel 4004



Intel 386

Weitere Aussichten

Einige Softwarehersteller wollen zwar noch die weitere Entwicklung am Hardwaremarkt abwarten, doch ein paar namhafte Spieleschmieden sind bereits auf den anfahrenden P3-Zug mit KNI-Lok aufgesprungen. So werden Titel wie „Descent 3" und „Outcast" von Anfang an für KNI optimiert; von „Wargasm" soll eine entsprechend überarbeitete Version erscheinen. Und John Carmack, seines Zeichens Firmengründer und Chefprogrammierer von id-Software, verspricht sich von der neuen Chiptechnologie in Verbindung mit neuen Treibern und 3D-Routinen gar eine Leistungssteigerung von rund 25 Prozent für seine Ballerdungeons. Doch auch Intels Erzrivale AMD wittert wieder Morgenluft und will bereits im zweiten Quartal dieses Jahres den K7 mit 500 MHz als wesentlich preiswerteren Konkurrenzprozessor zum P3 offerieren. Bei Intel sieht man das gelassen, zumal in den dortigen Testlabors schon an einer Hochgeschwindigkeits-CPU mit einem Gigahertz geschraubt wird. Bei dem Tempo ist ein Ritt am Hardwarekarussell bald wirklich nur noch schwindelfreien Millionären zuzumuten... (rf)



Interplays Descent 3 wird als eines der ersten Spiele den neuen KNI-Befehlssatz unterstützen

Gelöst

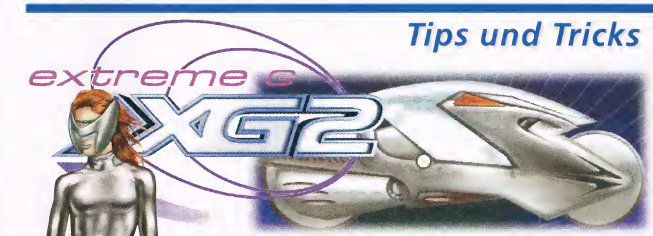
Quest for Glory 5: Dragon Fire





Tips und Tricks

Extreme G2
Grand Theft Auto
Sim City 3000
Star Wars: Rogue Squadron
Stratosphere
Turok 2















Gelöst: Quest for Glory 5 – Dragon Fire

Und wieder einmal beehrt uns Stammschreiber Marcel Smuz mit einer feinen Komplettlösung. Phantastische Welten, jugendliche Helden, wüste Ungetüme und holde Prinzessinnen gibt es auch diesmal wieder zuhauf in Sierras 5. Suche nach Ruhm und Ehre.

Allgemeines

1.) Ihr könnt am Anfang zwischen verschiedenen Charakteren wählen. Dieb, Zauberer, Kämpfer und Paladin, den Ihr nur importieren könnt – und zwar aus den Vorgängern von Quest for Glory. Zwar sind die Aufgabenstellungen für die verschiedenen Charaktere immer etwas anders, aber das Endergebnis ist immer dasselbe. Auf der Installations-CD und im Installationsverzeichnis unter „Imports" findet Ihr einen bereits fertigen Charakter namens „Paladin", auf den sich auch diese Lösung bezieht. Kopiert einfach diese Datei in das Verzeichnis „Imports" und importiert sie dann während des Spiels.
2.) Schaut Euch als erstes überall um. Sprecht mit allen Personen. Merkt Euch, wo wer ist, was derjenige verkauft, sagt etc.
3.) Ihr solltet immer darauf achten, daß Ihr nicht zu viele Sachen dabei habt. Eine Überlastung des Körpers führt zu einer schnellen Abnahme der Kondition und der Gesundheit. Lagert Sachen, die Ihr für wichtig befindet, in der Truhe auf Eurem Zimmer oder verkauft sie, falls diese nicht mehr wichtig sind (z.B. ein Schwert, welches Ihr durch ein besseres ersetzen könnt).
4.) Ihr solltet jeden Tag ein bißchen schlafen (ca. 8 Stunden) und mindestens eine Mahlzeit einnehmen. Kauft Euch z.B. Gyros bei Marraks „Gemüsestand". Dies ist eine gute Mahlzeit (wenn Ihr z.B. unterwegs seid), die auch nicht sehr teuer ist. Wenn Ihr nicht schlafen könnt, könnt Ihr dies auch durch entsprechende Zaubertränke aus Salims Apotheke ausgleichen.
5.) Wenn Ihr Silmaria verlaßt, tragt immer die Ausrüstung bei Euch.
6.) Um an Geld zu kommen, gibt es verschiedene Wege. Ihr könnt z.B. in der Kneipe am Strand spielen („Das Glücksrad") oder auf dem Land mit den Feinden der Finsternis kämpfen. Die hinterlassen auch Gold und verschiedene nützliche Gegenstände. Weiterhin gibt es einen Bug im Spiel (funktioniert allerdings nicht überall und nicht immer), der es erlaubt, das Gold und auch Waffen zu vervielfältigen. Werft einen Gegenstand weg und drückt während des Fliegens auf „I", um das Inventory-Fenster zu öffnen. Der Gegenstand ist dann sowohl im Inventory-Fenster als auch auf dem Boden sichtbar.
7.) Optionen: Wenn Ihr die Schwierigkeitsstufe auf „schwer" einstellt, werden nicht nur die Gegner härter, sondern auch die Aufträge schwieriger, da diese dann mit einem Zeitlimit aufwarten.
So, los geht's…



Silmaria im Überblick mit allen begehbaren Orten

Das Spiel

Nachdem Ihr durch das Portal in Silmaria angekommen seid, geht geradeaus bis zum Palast. Im Palast werdet Ihr einiges über das Reich und das Unglück erfahren, welches das Land heimsucht. Danach verlaßt Ihr den Palast wieder, geht zum Löwenmenschen Rakeesh bei der Arena und redet mit ihm über alle möglichen Themen, plaudert danach ein wenig mit den Wachen vor dem Palasttor und kehrt zum Thronsaal zurück. Nehmt den Auftrag an, den „Ring der Wahrheit" („Ring of Truth") zu machen. Ihr befindet Euch dann wieder vor dem Palast. Lest jetzt die Tafel (links), auf der Ihr verschiedene Informationen finden werdet – auch diese, daß ein Held gesucht wird, der das Land rettet. Geht dann wieder etwas zurück (rechts) bis zur Arena, wo Rakeesh sitzt, der Euch einige Informationen und ein paar Gegenstände gibt. Geht jetzt auf den Marktplatz (links). Dort befinden sich eine Bank und zwei Verkaufsstände auf der linken Seite: ein Stand mit Ringen und ähnlichen Dingen (Katta) und ein Stand mit Vasen, Gemälden etc. (Wolfie). Auf der rechten Seite des Marktplatzes (über die Brücke gehen) befindet sich der Lebensmittelstand von Marrak, die Apotheke von Salin und ein Laden mit magischen Gegenständen (Zaubersprüche, Magische Schilde etc.). Auf dem Marktplatz könnt Ihr Euch sofort folgende Gegenstände besorgen:

bei Wolfie: zwei Vasen, eine Karte;
im magischen Shop: den Zaubermagneten.
Geht jetzt vom Marktplatz nach links zum Ausgang, und Ihr landet auf einem Hügel, von wo Ihr auf der rechten Seite (über die Brücke gehen) die Abenteurer-Gilde erreicht und ganz unten (links) Euer Gasthaus. Es befinden sich hier außerdem noch der Ausgang aus Silmaria und das Gefängnis.
Besucht als erstes das Gasthaus und sprecht mit der Dame. Sie gibt Euch den Schlüssel für Euer Zimmer. Im Zimmer solltet Ihr als erstes ein Teil des magischen Magneten in der Truhe lagern. Dieser Magnet hat eine Teleporterfunktion. Das heißt, wo auch immer Ihr Euch befindet,



Der Teleportermagnet sollte in der vorderen Truhe plaziert werden, um jederzeit schnell wieder nach Silmaria zurückgelangen zu können

mit Aktivierung des Gegenstücks kommt Ihr immer in Euer Zimmer zurück. Falls es nötig ist, legt Euch schlafen. Nachdem Ihr aufgewacht seid, geht runter und bestellt Euch etwas zum Essen. Geht nun in die Bank, wo Ihr 1000 Goldstücke zahlen solltet, um an die Aufträge zu kommen, die für dieses Abenteuer wichtig sind.
Der Bankier erzählt Euch etwas von einer Zeremonie im Palast. Geht also zum Palast, wo Ihr und andere Abenteurer empfangen werdet. Ihr erhaltet den ersten Auftrag.

1. Auftrag: Ritus der Freiheit (Rite of Freedom)

Ihr bekommt den Auftrag, die fünf Dörfer im Land vom Bösen zu befreien. Jeder der Abenteurer bekommt ein Dorf zugeteilt. Dies kann sich von Spiel zu Spiel ändern, wobei fast immer Naxos ausgewählt wird. Rüstet Euch also mit Heilgetränken, Schilden etc. aus und geht ins Dorf.

Dort angekommen, stehen überall Wachen. Ihr müßt sie nicht alle töten. Was Ihr letztendlich machen müßt, ist, in das größte Haus im Dorf zu rennen und dieses zu stürmen. In Naxos braucht Ihr nur links die Treppe hochzurennen und die Tür aufzubrechen. Die Soldaten der Finsternis, die sich dahinter verbergen, müßt Ihr allerdings töten. Nachdem diese ins Jenseits geschickt wurden, nehmt Euch aus der Truhe die Gegenstände mit. Der wichtigste Gegenstand ist das Siegel. Habt Ihr das Siegel an Euch genommen, verschwinden auch die Soldaten von draußen. Benutzt nun den Magneten, um Euch in Euer Zimmer zu teleportieren. Lauft dann zum Palast und zeigt den Wachen das Siegel. Die Wachen lassen Euch rein, und Ihr werdet geehrt.

2. Auftrag: Ritus der Eroberung (Rite of Conquest)

Bevor Ihr mit diesem Auftrag beginnt, solltet Ihr Euch mit Waffen, Heiltränken etc. gründlich ausrüsten. Geht morgens zu Andre, dem Fischer, und mietet Euch ein Boot. Unternehmt eine Reise nach Sifnos. Dieser Ort befindet sich auf einer Insel im Westen. Steigt dort erst abends ab, denn dann könnt Ihr Euch ziemlich gut an die Wachen heranschleichen. Auf der Insel angekommen, erwarten Euch unten drei Wachen. Macht diese fertig, nehmt ein paar Heiltränke an Euch und lauft die Treppe hinauf. Oben am Tor erwarten Euch zwei Posten, die erledigt werden sollten. Geht jetzt die Treppe rauf und beseitigt die Posten, die oben rechts stehen. Lauft dann oben auf die linke Seite und macht die anderen Wachen fertig. Jetzt solltet Ihr oben bleiben und nach hinten laufen. Dort erwartet Euch nämlich ein Magier, der sich ständig an andere Stellen teleportiert. Nachdem auch dieser ins Jenseits geschickt wurde, könnt Ihr den General fertigmachen. Nehmt anschließend seinen Schild mit und benutzt den Magneten, um nach Silmaria zu kommen. Ihr solltet Euch ausruhen und nicht gleich den Schild im Palast abgeben. Hier die Erklärung:
Geht zuerst zur Apotheke und kauft Euch dort ein Anti-Gift-Serum („Cure Poison Pills"). Geht erst jetzt zum Palast und gebt den Schild ab. Ihr habt den Auftrag erfüllt und bekommt den dritten Auftrag, die Hydra, ein dreiköpfiges Monster, zu töten. Nachdem Ihr Euch wieder vor dem Palast befindet, steht Ihr vor Rakeesh, der Euch ein paar Infos erteilt. Auf einmal taucht aus dem Nichts ein Gegner auf, der Rakeesh vergiftet. Gebt ihm das Serum, und Ihr werdet wieder geehrt.



Der munter teleportierende Magier stellt keine große Herausforderung dar

3. Auftrag: Ritus der Tapferkeit (Rite of Valor)

Für diesen Auftrag müßt Ihr zunächst ein wenig durch das Land reisen und ein paar Gegenstände besorgen – Bienenhonig und Federn.
Dazu geht Ihr zu dem alten Abenteurer, der sich im Hafen befindet, und laßt Euch etwas über Ikarus und die Hydra erzählen. Kauft als nächstes drei Vasen (falls noch nicht geschehen; bei dieser Gelegenheit die Karte nicht vergessen!) und geht anschließend raus aus der Stadt. Lauft nach rechts zu einem der Drachenstützpunkte (Drachenlogos auf der Karte) und schnappt Euch dort den Honig. Einen Gegenstand habt Ihr also schon.
Lauft nun bis ganz nach Norden des Landes, wo sich der Pegasus Gipfel befindet. Geht hin und füllt als erstes zwei Vasen mit dem dortigen Wasser – eine Vase muß unbedingt leer bleiben! Geht nun zu der Schaukel, stellt Euch ans Ende und schmeißt mit irgendwelchen Gegenständen (Messer, Speere, Magische Blitze etc.) nach der Kugel, die sich oberhalb des Felsens befindet. Ihr werdet nach oben geschleudert und landet auf einem Felsvorsprung. Von hier aus könnt Ihr Euch mit Hilfe der Pflanze auf den nächsten Felsen im Tarzan-Verfahren begeben (mit nettem Schrei). Klettert dann weiter bis ganz nach oben, wo Ihr die Federn an Euch nehmen könnt. Benutzt nun den Magneten und teleportiert Euch nach Silmaria zurück. Ruht Euch ein bißchen aus und eßt etwas. Am nächsten Morgen solltet Ihr zum Fischer Andre gehen, der Euch nach einem Gespräch ein paar Sardellen überläßt. Kauft gleich daneben einen Speer beim Eisenwarenhändler ein und lauft zu Marrak, um Euch eine Pizza zu besorgen. Nicht irgendeine, sondern eine *Artischocken-Pizza*. Mischt jetzt die Sardellen mit der Artischocken-Pizza zusammen (Icons übereinander ziehen), und Ihr erhaltet eine Artischocken/Sardellen-Pizza. Geht nun zu der Wissenschafts-Insel (Science Island), die sich rechts am Hafen befindet (durch das Tor gehen). Lauft dort zu der Gondelbahn und betätigt zunächst den linken Schalter. Dieser setzt die Gondel in Bewegung. Wenn Ihr jetzt versucht, die Bremse zu ziehen (rechter Schalter), dann bricht der Hebel ab. Hier müßt Ihr nun den Speer einsetzen, der dann den Hebel ersetzt. Haltet die Gondel an, wenn sie am Steg ist, und betretet diese. Um sie wieder in Bewegung setzen zu können (Bremse lösen), müßt Ihr einen Gegenstand (Messer, Blitz etc.) auf den Speer werfen. Die Gondel befördert Euch nach oben.
Oben angekommen, geht nach rechts und untersucht den Bereich neben dem Rad. Ihr müßt einen Test machen, der Euch den Eingang zu Dr. Pretorius' Labor öffnet. Bei jeder richtigen Antwort dreht sich das Rad im Uhrzeigersinn und bei jeder falschen gegen den Uhrzeigersinn. Nachdem Ihr alle Antworten richtig gegeben habt (es ist wirklich sehr einfach), könnt Ihr das Labor betreten. An der linken Wand befindet sich ein weiterer Test, der Euch zum Laborassistenten befördert. Gebt jetzt dem Doktor die Pizza, und er erzählt Euch einige Dinge. Ihr könnt Euch außerdem im Labor ohne Probleme umsehen.
Benutzt nun das Bienenwachs an dem



Mit Elsas Hilfe ist die Hydra schnell besiegt

Skelett hinter dem Doktor und dann die Federn. Siehe da: Das Ikarus-Flugobjekt ist nun fertig. Fliegt mit diesem zu der Hydra-Insel. (Dies passiert übrigens automatisch!) Dort angekommen, sammelt etwas vom grün leuchtenden Schleim am Baum auf (mit der leeren Vase) und begebt Euch zu der Hydra.
Beim Kampf müßt Ihr die drei Köpfe abschlagen. Dabei bekommt Ihr Hilfe von Elsa, welche die abgefallenen Köpfe zerstört, da diese ansonsten erneut anwachsen würden. Schlagt zunächst den mittleren Kopf ab, dann den linken (über den Felsen laufen) und dann den rechten (ebenfalls über Fels laufen). Habt Ihr dies geschafft, könnt Ihr die Zähne der Hydra aufsammeln. Elsa möchte dann eine Belohnung für die Hilfe haben. Geht also in die Höhle (hinter der Hydra) hinein und nehmt das Gold mit. Elsa nimmt den Bogen an sich und ist dann auch zufrieden. Geht jetzt zu der Truhe und knackt das Schloß. In der Truhe befindet sich Gold und – ganz wichtig – ein Seil. Nehmt es mit und teleportiert Euch zurück nach Silmaria. Dort angekommen, geht zum Palast und zeigt der Wache die Zähne der Hydra. Damit ist der Auftrag erledigt.

4. Auftrag: Ritus des Schicksals (Rite of Destiny)

Geht als erstes zum alten Abenteurer und lest das Buch über den Bau eines Heißluftballons. Auf dem Markt solltet Ihr das Bild eines Heißluftballons kaufen und dieses Marrak beim Lebensmittelstand zeigen. Dieser gibt Euch einen Feuerspender. Lauft nun zum Gasthaus zurück und nehmt aus der Schublade in Eurem Zimmer das Stück Tuch mit. Geht runter und zeigt Ann, der Besitzerin des Gasthauses, das Bild des Heißluftballons. Anschließend zeigt ihr das Tuch aus dem Zimmer. Sie wird Euch jetzt ein Spanntuch für den Heißluftballon basteln, was allerdings einen Tag dauert. Falls Ihr das Pulverfaß (sieht aus wie ein kleiner Kasten) noch nicht habt, solltet Ihr Euch dieses besorgen. Ihr findet es an einem der Drachen-Punkte auf dem Land außerhalb der Stadt Silmaria.
Nachdem der Tag vergangen ist, geht zu Ann, die Euch das Tuch gibt. Geht jetzt zur Wissenschafts-Insel, aber achtet nochmals darauf, daß Ihr folgende Dinge mithabt: Bild des Heißluftballons, ein Seil, den grünen Schleim von der Hydra-Insel, das Tuch von Ann, den Feuerspender von Marrak und das Pulverfaß.
Geht jetzt auf der Insel durch das Labor nach oben auf die Plattform draußen links. Beim Ausgang befinden sich Schalter, mit deren Hilfe Ihr die Gondel aus dem Wasser herausfischen könnt. Die Einstellungen dafür sind „100", „55" und „geschlossen". Wenn Ihr die Gondel habt, könnt Ihr Euch den Heißluftballon zusammenbauen. Benutzt zuerst das Spanntuch und dann das Seil auf der



Nachdem die Hydra besiegt worden ist, warten in der hinteren Höhle ein paar Nettigkeiten auf uns



Die Gondel bei der Wissenschaftsinsel muß quasi „geangelt" werden

Gondel. Als nächstes müßt Ihr das schleimige Zeug von den Hydra-Inseln, den Feuerspender und als letztes das Pulverfaß auf der Gondel benutzen. Habt Ihr den Heißluftballon zusammengebaut fliegt nach Norden zu den Delos-Inseln. Dort gibt es zwei Plätze. Einen Tempel und eine Lichtung mit zwei schlafenden Bäumen. Geht zum Tempel und schmeißt eine Münze in den Brunnen. Es erscheint eine Gestalt in Form einer Frau und erzählt Euch einige Dinge. Nehmt dann das Artefakt und die Blume vom Brunnen an Euch. Habt Ihr alles beisammen, könnt Ihr mittels Heißluftballon wieder nach Sil-

Achtung !!!
Bei Kauf eines neuen PC's nehmen wir Ihre alte AMIGA-Anlage bis zu DM 1.000,- in Zahlung.

IBM 300 MX M2, 32 MB, 3.2GB Festplatte, DM 36xCD-ROM, 4MB Grafikkarte, 3D-Sound.... **999,-**

AMD K6-300, 32MB, 4.3GB Festplatte, 36xCD-ROM, 8MB Grafikkarte Intel 740, 3D-Soundkarte **1099,-**

AMD K6-350, 64MB, 6.4GB Festplatte, 36xCD-ROM, 8MB Grafikkarte Intel 740, 3D-Soundkarte **1299,-**

Intel-Pentium II, 350MHz, 64MB, 6.4GB Festplatte, 36xCD-ROM, 8MB Grafikkarte Intel 740, 3D-Soundkarte **1499,-**

Intel-Pentium II, 350MHz, 64MB, 8.4GB Festplatte, 36x CD-ROM, VooDooBanshee-Grafikkarte 16MB, 3D-Soundkarte..... **1699,-**

Aufpreis für: Windows 98..... **198,-**
32MB Ram .. **99,-** 64MB Ram ... **199,-**
Monitor 15" ... **299,-** Monitor 17" ... **449,-**

Grafikkarten AGP
Daytona Intel 740, 8 MB **99,-**
Ati eXpert, 8 MB **129,-**
Creative Graphic Blaster Riva TNT, 16MB..... **279,-**
Diamond Viper 550 Riva TNT, 16 MB **289,-**
Voodoo Banshee 2D / 3D, 16 MB..... **199,-**

3D-Zusatzkarte
Diamond Monster II,3D Voodooll, 12 MB **299,-**

AMIGA-Forever, Amiga-Emulator für PC **109,-**

Bühler-Electronic
Tel.: 02624-7844, Fax: 2873
Rheinstr.72, 56203 Höhr-Grenzhausen
Versand per Nachnahme (+DM 15,-)

Produktinfo 033

maria zurückkehren, wo Ihr das Artefakt im Palast abgeben solltet. Die schlafenden Bäume könnt Ihr übrigens mit dem Wasser aus dem Pegasus-Nest aufwecken. Dies ist zwar für die Lösung des Abenteuers nicht wichtig, bringt aber Punkte.



Die schlafenden Bäume können, müssen aber nicht geweckt werden – ein schöner Anblick sind sie allemal

5. Auftrag: Ritus des Mutes (Rite of Courage)

In diesem Auftrag geht es darum, 1. den Ring der Wahrheit zusammenzubauen und 2. etwas „Wasser" vom Bösen zu besorgen. Als erstes solltet Ihr in Silmaria soviel Essen kaufen wie nur möglich und zwei bzw. drei Vasen (falls Ihr das Wasser vom Pegasus-Nest nicht mehr habt) mit Wasser füllen. Reist als nächstes zu der Drachenhöhle, die sich östlich vom Vulkan befindet. Taucht dort den Ring des Königs im „Fluß aus Blut" ein. Benutzt dann den Ring auf Euch, wenn Ihr blutet (kann man ganz leicht erreichen, wenn Ihr durch die Gegend lauft und dadurch Kondition verliert). Jetzt geht's zum eigentlichen Ziel des Auftrages: Hades. Falls Ihr noch nicht habt, dann besorgt Euch Wasser aus dem Fluß beim Pegasus-Nest. Reist dann zu der Höhle westlich vom Vulkan. (Es ist der Ort, wo alles grün und friedlich ist – leider nur eine Täuschung!) Untersucht die dortige Leiche und nehmt alle Gegenstände an Euch. Lauft dann ganz nach links, wo der Fluß im Berg verschwindet. Schüttet etwas Wasser vom Pegasus-Nest in den Fluß hinein, und ein Tor wird sichtbar. Es kommt ein dreiköpfiges Monster heraus (Höllenhund Cerberus), dem Ihr alles Mögliche zum Essen geben solltet. (Man kann ihn nicht töten.) Schleicht Euch dann in die Höhle hinein, lauft nach rechts (unteren Weg nehmen) bis zum Felsen und springt herunter. Lauft dann weiter durch das Tor hindurch und dann die ganze Zeit nach rechts, bis Ihr bis zu



Die Leiche am friedlich wirkenden Vulkan birgt wichtige Gegenstände

einem Gebäude kommt. (Während des gesamten Weges müßt Ihr unzähligen Skeletten Widerstand leisten.) Dort müßt Ihr mit einer Gestalt reden und Euch für die Rettung einer Person entscheiden. Entscheidet Euch für Erana, und Ihr bekommt einen „Ring der Atmung". Lauft nun zurück und schnappt Euch aus dem Whirlpool etwas Wasser/Blut. Weiter rechts ist ein Fluß, in dem wieder etwas Wasser/Blut der Entnahme harrt. Hier solltet Ihr noch den Ring des Königs im Whirlpool eintauchen, um den Ring der Wahrheit fertigzustellen. Kehrt nun nach Silmaria zurück und gebt das Wasser im Palast ab.



Nachdem etwas Wasser abgelassen wurde, öffnet sich der Eingang zur Höhle

6. Auftrag: Ritus des Friedens (Rite of Peace)

Nun geht es darum, den Frieden zwischen dem Silmaria Volk und dem Volk der versunkenen Stadt Atlantis wiederherzustellen.
Kauft Euch dazu beim Eisenwarenhändler am Hafen einen magischen Speer und besorgt Euch „Das Buch des Schwimmens" bei dem alten Abenteurer. Nachdem Ihr es gelesen habt, geht es ab in Richtung Atlantis. Die Stadt befindet sich zwischen den Inseln westlich von Silmaria. Fliegt hin und taucht zu der Stadt runter. Davor solltet Ihr aber den „Ring der Atmung" angesteckt und das Buch durchgelesen haben. Unter dem Wasser erwartet Euch ein Tor, welches Ihr mit dem magischen Speer öffnen könnt. Schwimmt durch und vernichtet alle Gegner. Öffnet dann das nächste Tor, und Ihr steht vor der Königin der versunkenen Stadt. Redet mit Ihr über Frieden, und Ihr erhaltet eine Statue, welche Ihr im Palast abgeben solltet. Im Palast werdet Ihr auf den nächsten Auftrag vorbereitet.

7. Auftrag: Ritus der Gerechtigkeit (Rite of Justice)

Ihr werdet mit der Frage konfrontiert, wie man Minos bekämpfen kann, der offensichtlich für das Silmaria-Unglück verantwortlich zeichnet. Sagt dazu: „Ring der



Der Eingang nach Atlantis liegt logischerweise unter Wasser – eine Atemhilfe wird benötigt

Wahrheit". Geht raus aus dem Palast und lauft in der Nacht zwischen der Kneipe am Hafen und Eurem Gasthaus hin und her. (Wenn Ihr hier einen ganzen Tag Zeit habt, dann legt Euch schlafen – Ihr werdet von Elsa geweckt.) Ihr werdet von einem Typen angegriffen, der auch schon davor Rakeesh versucht hat zu vergiften. Diesmal werdet auch Ihr vergiftet, aber dank einer Hilfe aus der Abenteurer-Gilde gerettet. Ihr landet wieder im Palast, wo es ein Gespräch mit Minos gibt. Dieser versucht, alles zu verneinen, Euer Ring aber leuchtet immer dann, wenn gelogen



Die friedfertige Königin von Atlantis gibt uns ein Präsent mit, welches wir unserem König überreichen



Der finale Drache ist nur mit vereinten Kräften zu schlagen

wird. Minos verschwindet dann, und Ihr erhaltet den Auftrag, zu den Minos-Inseln zu fahren, um ihn zu vernichten.
Dazu solltet Ihr Euch zunächst schlafen legen und darauf warten, daß Ihr von den Palastwachen abgeholt werdet. Im Palast wird Euch gesagt, daß Ihr nun auf die Minos-Inseln befördert werdet. Auf den Inseln angekommen, kämpft Euch bis zum Palast durch, und dort bis zu der oberen Etage.



Die Tür links oben führt zu König Minos



Die Insel Marete im Gesamtüberblick

Die Türen könnt Ihr ganz einfach durch Rammen aufbrechen. Im letzten Raum wartet auch schon Minos auf Euch, der sich mit einem Kristall von einer Terrasse runterfallen läßt und den Drachen weckt. Um im letzten Raum Elsa zu retten und diese zu den bevorstehenden Kämpfen hinzuzuziehen, solltet Ihr den kleinen Kasten vom Tisch nehmen und Elsa geben. Sie befreit sich dann und hilft Euch. Jetzt solltet Ihr noch schnell das linke hintere Tor knacken und die dortigen Heiltränke an Euch nehmen. Ihr kommt dann zum Drachen, wo Euch noch viele Bekannte beim Endkampf helfen werden. Sagt diesen, daß sie Euch helfen sollen, die Drachenstatue in den Fluß zu werfen. Nachdem dies geschehen ist, müßt Ihr nur noch auf den Drachen einstechen und darauf warten, daß dieser stirbt. Ist der Drache tot, ist Silmaria gerettet, und Ihr werdet der neue König.

Herzlichen Glückwunsch !

Tips und Tricks

Extreme G2

Hochgeschwindigkeitsraser geben anstelle ihrer Namen die folgenden Codes ein und freuen sich:

NEUTRON	Man erhält Strichgrafik à la „Tron"
SPYEYE	Vogelperspektive
SPIRAL	Die Kamera rotiert schwindelerregend um das Fahrzeug
NITROID	unbegrenzte Nitropacks
MISPLACE	Verbesserte Waffen liegen auf der Strecke
MISTAKE	unbegrenzte Raketen
XCHARGE	unbegrenzte Waffen und Schilde
2064	Das Autodesign wird noch futuristischer
XXX	Das Spielgeschehen läuft schneller
FLICK	Nur ein Viertel des Bildschirms wird dargestellt

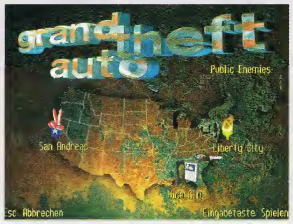


Für „Tron"-Kenner dürfte diese Grafik nicht neu sein

Grand Theft Auto

DMA Designs Gangster-Klassiker birgt immer noch einige Geheimnisse, die aber unser Leser Marcel Stumpf entschlüsselt hat. Die Codes werden wie üblich einfach als Fahrernamen eingegeben:

NINEINAROW	Sämtliche Städte sind anwählbar
SUPER WELL	Sämtliche Städte sind anwählbar
STEVESMATES	Polizei wird abgeschaltet
6031769	unbegrenzte Anzahl an Leben
HATE MACHINE	Punktemultiplikator rechnet x10
HEARTOFGOLD	dito
IAMGARYPENN	dito
IAMNOTGARYPENN	kein Punktemultiplikator
EATMYSHORTS	Man kann Panzer und Skateboard fahren



Auch spätere Städte sind dank der Cheats problemlos zu bewältigen

Star Wars: Rogue Squadron

Folgende Cheats werden im Paßwort-Bildschirm im Einstellungsmenü eingegeben. Um einen Cheat zu entfernen, muß man ihn anklicken und SHIFT und ENTF drücken:

ACE	Der Schwierigkeitsgrad wird erhöht
FARMBOY	Man bekommt den „Millennium Falcon"
IGIVEUP	unendliche Anzahl an Leben
IAMDOLLY	dito
TOUGHGUY	Man bekommt alle geheimen Waffen
DIRECTOR	Im Hauptmenü können alle Cutscenes angesehen werden
CHICKEN	Man kann einen AT-ST in einem Geheimlevel steuern
RADAR	Das Radar wird verbessert
MAESTRO	Man kann sich alle Musikstücke in einer Jukebox anhören
NUMBERTWO	Sekundäre Waffensysteme haben unbegrenzte Munition
HIKEN	Bonuswaffen

Möge die Macht mit uns sein...

Sim City 3000

Der künftige Bürgermeister drückt zuerst *Strg*, *Shift*, *Alt* und *C* auf einmal, was ein Cheatfenster erscheinen läßt. In diesem können danach folgende Codes eingegeben werden:

I AM WEAK	Bauaktionen sind kostenlos
CALL COUSIN VINNIE	Man bekommt Geld angeboten
ZYXWVU	Hierzu muß man zuerst den vorhergehenden Code anwenden, das Geldangebot ausschlagen und wird daraufhin mit einem wunderschönen Schloß belohnt, welches sich positiv auf die Umgebung auswirkt
GARBAGE IN, GARBAGE OUT	Alle Müllverwertungsgebäude stehen zur Verfügung
POWER TO THE MASSES	Alle Energiegebäude stehen zur Verfügung
WATER IN THE DESERT	Alle Wassergebäude stehen zur Verfügung
SALT ON	Süßwasser wird zu Salzwasser
SALT OFF	Salzwasser wird zu Süßwasser
TERRAIN ONE UP	Das Terrain wird um eine Einheit angehoben
TERRAIN ONE DOWN	Das Terrain wird um eine Einheit gesenkt
TERRAIN TEN UP	Das Terrain wird um 10 Einheiten erhöht
TERRAIN TEN DOWN	Das Terrain wird um 10 Einheiten gesenkt
PAY TRIBUTE TO YOUR KING	Man erhält alle Bonusgebäude
I LOVE RED TAPE	Man erhält alle Verordnungen
LET'S MAKE A DEAL	Nachbarschaftshandel erblüht
NERDZ ROOL	High-Tech Industrie



Weiterhin gibt es noch etliche Codes, die keinen spielentscheidenden Einfluß haben, aber witzige Meldungen auf den Bildschirm zaubern. Unter anderem wären da:
BROCCOLI, BAT, SCURK, LLAMA, SIM, HELP, WILL WRIGHT, ERST, ELECTRONIC ARTS, TICKER, PICAYUNE, MAYOR, SC3K, 1234, MAXIS, MOREMONEY, ADVISOR, FUND
Viel Spaß!

Stratosphere

Auch dieses Mal gibt's Cheats zur Vollversion. Während einer Mission drücken wir einfach die Enter-Taste und tippen folgende Codes ein:

@MISTER FREEZE SAYS STOP	Die Festungen des Computergegners wachsen nicht mehr
@SHOW ME THE RESOURCE	Floatstones werden um 50.000 Einheiten erhöht
@GIVE ME THE ROCK	Felsen werden um 50.000 Einheiten erhöht
@MORE ORE FOR LESS	Ore wird um 50.000 erhöht
@MORE GREEN FOR ME	Kristalle werden um 50.000 Einheiten erhöht
@TALL TOWERS	Die Kommandozentrale wird vergrößert
@TECNO FREAKS	Technologieniveau wird erhöht
@I GOT MY XRAY SPELLS	Radar wird verbessert
@I GOTTA SEE MORE	Radar zoomt heraus
@GIVE ME A CLOSEUP	Radar zoomt hinein
@WEASEL WEASEL WEASEL	Mission wird gewonnen
@I WANT TO LOSE NOW	Mission wird verloren
@WAS THAT A MOUNTAIN	Berge werden verstärkt
@BOMBS MAY FALL	Projektile werden verstärkt
@OTHER FORTS MAY RAM	Festungsschilde werden verstärkt
@ROCKETS RED GLARE	Projektile verursachen größeren Schaden
@BAA RAM EUE	Fort wird verstärkt
@ELECTRONS ARE FLOWING	Energie wird erhöht
@BAM BAM BAM	Treffgenauigkeit wird erhöht
@WHOOSH BY THEM ALL	Bewegungen werden schneller
@BANDAGE ME QUICK	Reparaturen werden schneller erledigt
@BUILD ME A SHAKE	Die Bauzeit wird verkürzt
@ARMORED BLUE	Superschilde
@NOW YOU SEE ME	Tarnschild wird verbessert
@NO ONE CAN TOUCH ME	Super Cacoon
@SILVER BULLET	Super Quicksilver
@LOCK ON TARGET	Zielgenauigkeit wird erhöht
@HOME ON THE RANGE	Super Range Booster
@I CAN SEE FOR MILES AND MILES	Observatorium wird verbessert
@WHERE'S THE BEEF?	Superkuh

Jede Menge Helferlein für den Wolkenstrategen!

Turok 2

Acclaims Vorzeigeindianer hat nicht nur Sidekick Adon, sondern auch diverse Cheats an seiner Seite, die im entsprechenden Menü eingegeben und mit *Enter* bestätigt werden:

TROMPEM	Die Gegner bekommen übergroße Extremitäten
BIGBADNOODLE	Den Gegnern wächst ein Wasserkopf
HELLOSTICKY	Die Gegner leiden an Magersucht
LILLIPUTIAN	Die Gegner schrumpfen
PICASSO	Die Grafik wird tintenschwarz
HENRYSBILERP	Die Grafik wird bunt schattiert
YOQUIEROJUAN	Juans Cheat
LEGOMANIAC	Die Bonusitems bekommen Babygesichter
INEEDAUPS	tiefschwarze Nacht
WIZARDOFOZ	Die Grafik wird recht bunt
OBLIVIONISOUTTHERE	Big Cheat
JANESSPECIALWORLD	Janes Cheat



Turok auf'm Trip: Der „WIZARDOFOZ" schickt uns nicht nach Kansas, sondern in das Land der Farben...schööööön...

Her mit den Cheats...

Sie haben frische Cheats und Lösungen? Die hätten wir auch gern!
Natürlich nur unter der Voraussetzung, daß sie aktuell, funktionierend und nirgends abgeschrieben sind! Altersschwächelnde Codes aus dem Netz oder einer anderen Zeitschrift wandern bei uns ohne Umwege in die Ablage M.
Fleißige Zusender hingegen werden entsprechend belohnt: Je nach Umfang springen **bis zu 500 Mark** für den Schreiberling heraus! Wer trotzdem gar nicht ohne Hilfe weiterkommt, kann entweder einen Blick auf unsere Homepage werfen (**http://www.pcjoker.de**) oder mittwochs zwischen 16 und 19 Uhr unsere tapferen Redakteure während der **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** löchern. Auch helfen wir gerne bei geschriebenen Bittschriften, jedoch nur, wenn denen ein **frankierter Rückumschlag** beiliegt! Die Adresse für solcherlei Medizin bleibt stets gleich:

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

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 5/97 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei
Akte Europa	1/98	Cheats
Alien Earth	5/98	Lösung
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
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
Barrage	12/98	HEXerei
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 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
Caesar 3	12/98	Tip
Caesar 3	1/99	Tip
Caesar 3	3/99	Cheats
Capitalism Plus	9/97	Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Colin McRae Rally	1/99	Cheats
Colin McRae Rally	2/99	Cheats
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
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	6/97	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Discworld	8/97	Tip
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip
Dune 2000	12/98	HEXerei
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
Emergency	9/98	HEXerei
Emergency	12/98	Tip
Evidence	10/97	Tip
Excessive Speed	1/99	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
Get Medieval	10/98	Cheats
Get Medieval	12/98	Cheats
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
Granny	4/98	Lösung
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
Grim Fandango	1/99	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
H.E.D.Z.	1/99	Cheats
Hardwar	12/98	Tip
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heretic 2	2/99	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hind	12/97	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
King's Quest 8	3/99	CD Lösung
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
KKND 2	9/98	HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98	Cheats
Knights and Merchants	12/98	HEXerei
Knights and Merchants	1/99	Tip
Larry 7	6/97	Cheats
Last Bronx	11/98	Tip
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lode Runner 2	1/99	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Magl	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
M.A.X. 2	11/98	Tip
Max Montezuma	2/98	Cheats
Mayday	11/98	HEXerei
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mech Commander	11/98	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
Might and Magic 6	11/98	Tip
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Moto Racer	9/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
Need for Speed 3	11/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
NHL 99	12/98	Cheats
NHL 99	2/99	Cheats
N.I.C.E. 2	2/99	Cheats
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
Populous 3: The Beginning	2/99	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Powerslide	3/99	Cheats
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Rage of Mages	12/98	Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Rainbow Six	12/98	Cheats
Ran Soccer	8/98	Cheat
Reah	10/98	Lösung
Reah	11/98	Lösung
Recoil	3/99	Cheats
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
S.C.A.R.S.	2/99	Cheats
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
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Spearhead	1/99	Cheat
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	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
Storm Master	11/98	Cheat
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
Sub Culture	3/99	Cheats
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Synnergist	6/98	Tip
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive 5	3/99	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
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
Tomb Raider 3	2/99	Lösung, Tips, Cheat
Tomb Raider 3	3/99	Lösung
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Trespasser	3/99	Cheats
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
Uprising 2	3/99	Cheats
Urban Assault	12/98	Tips
Vangers	10/98	Cheats
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
War Games	12/98	Cheats
War Wind	6/97	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wett	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-Com: Interceptor	11/98	Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99	Tips
X-Men	8/98	Cheat
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

Die Tachonadel ist Ihr einziges Tempolimit!

VIPER Racing

Atemberaubende Crashszenen



Super-detaillierte 3D-Grafik



Flugsimulation auf vier Rädern



In Kürze überall zum
BISSIGEN PREIS
erhältlich!
Optimiert
für jegliche
3D-HARDWARE!

Fühlen Sie es? Dieses Auto ist die pure Power! Zähmen Sie die Standardmodelle und bauen Sie Ihre Viper zum 700 PS-GTS-R-Monster aus! Beweisen Sie Ihr Können im Arcade- oder Simulationsmodus und gewinnen Sie vier Ligen! Zahlen Sie den Preis für Rücksichtslosigkeit dank der hyper-realistischen Schadensphysik! Und fahren Sie, wo immer Sie wollen - auf oder jenseits der Straße!



www.storntels.de

Produktinfo 027

Die neuesten Infos unter:
www.sierra.de

SIERRA™

© 1998 Monster Games, Inc. Veröffentlicht von Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dodge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Chrysler Corporation, USA und wird unter Lizenz benutzt. © CHRYSLER CORPORATION.

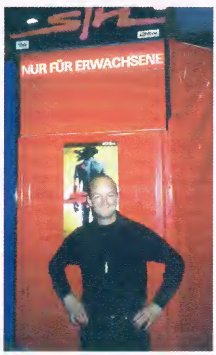
Die Speicherfresser kommen

Ich möchte mich über ein Thema auslassen, über das sich an dieser Stelle unverständlicherweise noch niemand aufgeregt hat: die Unsitte, kostbaren Festplattenspeicher zuzumüllen, auch „Installation" genannt. Mir geht es dabei nicht um die ermüdende Prozedur, während der wir getrost fernsehen, aufs Klo gehen oder zwei Tüten Gummibärchen verdrücken könnten, wenn wir nicht zwischendurch 13 Fragen („Sind Sie sicher, daß Sie das Spiel installieren wollen?") beantworten müßten. Mir geht es vielmehr darum, daß es sich im Zeitalter der grafik- und soundintensiven Megawerke niemand mehr leisten kann, alle vorhandenen Spiele auf der Platte zu verewigen. Schließlich besitzt kaum ein Durchschnittsuser eine Harddiskkapazität von 6 GB oder mehr, so daß ein bißchen mehr Disziplin bei der Programmierung solcher Routinen wohl angebracht wäre.
Wieso müssen Solospieler also ständig ungefragt Multiplayerkarten mitinstallieren und umgekehrt? Auch werden zwangsweise ganze Utility-Pakete mitkopiert, die selten bis überhaupt nie gebraucht werden. Nie ist es selbstverständlich, Spielstände nicht nur anlegen oder abrufen, sondern auch löschen zu dürfen. Dies muß dann mühsam von Hand erledigt werden, genau wie die Entfernung der Dateileichen, welche jedes zweite Deinstallationsprogramm hinterläßt. Und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, gibt es doch tatsächlich Programme, die *nach* der Installation noch freien Festplattenplatz von ca. 500 MB beanspruchen – wozu, weiß natürlich niemand.
Auf Zocker mit „Uralt-Rechnern" nimmt doch auch jeder zweite Spieleproduzent Rücksicht, wieso denkt also keiner an kleine(re) Festplatten? Ich persönlich würde zuweilen etwas längere Ladezeiten in Kauf nehmen, wenn dafür an Speicher gespart würde. Daß auf meine 2,1 GB-Zweitharddisk nur viereinhalb aktuelle Topspiele passen, ist jedenfalls nicht akzeptabel!
Annegret Dreher, Norderstr. 52, 24539 Neumünster

Mit Abstrichen (Teilinstallationen sind mittlerweile eigentlich ebenso alltäglich wie das Löschen bzw. Überschreiben von Spielständen, dafür nimmt leider kaum ein Hersteller auf „Uralt-Rechner" Rücksicht) kann ich nicht umhin, Dir recht zu geben. Insbesondere, wenn zum Installationsbedarf noch virtueller Speicher benötigt wird und dies mal wieder nirgendwo angegeben ist, muß man sich ärgern – auch wenn die genannten 500 MB wohl drastisch übertrieben sind. Wie mag das erst werden, wenn sich die DVD mit ihren bis zu 14 GB Speicherplatz als Datenträger durchgesetzt hat?!

Sündhaftes Aufsehen

Mit Erstaunen durften wir im Editorial der Ausgabe 3/99 des PC Joker Folgendes lesen:
„Hat Activision den inkriminierten Titel auf der CeBit Home nicht hinter einer Türe vorgeführt, auf der gut sichtbar 'Zutritt nur ab 18 Jahren' prangte? Löblich, hätte man nicht jedermann hereingelassen – der Verdacht, daß hier mit einem vermeintlichen Jugendverbot bloß Aufmerksamkeit erregt werden sollte, läßt sich kaum von der Hand weisen."
Hierzu nehmen wir wie folgt Stellung:
Während des gesamten Messezeitraums war ein Mitarbeiter von Activision Deutschland ausschließlich damit beschäftigt, Minderjährige von dem Spiel „Sin" abzuhalten. Kein Minderjähriger hat diesen speziell abgetrennten Raum während der Messe betreten, zum Teil wurden sogar Ausweiskontrollen vorgenommen. Selbstverständlich erregt ein Jugendverbot Aufsehen und Interesse, allerdings dient eine Publikumsmesse genau diesem Zweck – und nur durch diese Maßnahme war es uns möglich, diesen zum damaligen Zeitpunkt selbstverständlich noch nicht indizierten Titel zu präsentieren. Gerne würden wir erfahren, aus welcher Quelle die von Ihnen publizierten Informationen stammen.
Mit freundlichen Grüßen, Markus Wilding, PR Manager Activision Deutschland GmbH



Ein volljähriger Redakteur vor Ort: You don't know Jack?

Dazu nur soviel: Da wir selbst als Aussteller auf der CeBit Home und unsere Redakteure somit häufig am Activision-Stand waren, stammen die publizierten Informationen aus eigener Ansicht – freilich haben wir keine Ausweiskontrollen durchgeführt, mögen uns im jugendlichen Aussehen einiger „Sünder" also durchaus getäuscht haben. Wer mehr zu diesem Thema wissen möchte, dem sei das Interview mit Activision-Geschäftsführer Wolfram von Eichborn im Rahmen unseres Berichts zu „Quake 3" in dieser Ausgabe empfohlen.



Themen, Thesen, Temperamente. Heute: Ein Mann, der Ektoplasma gegen Bücher tauschen will. Eine Frau, die ihre Festplattenkapazität mit Zähnen und Klauen verteidigt. Ein Hersteller, der sich zu Unrecht einer Sünde bezichtigt fühlt. Bleiben Sie dran!

Index, kann man das essen?

Wie kommt es eigentlich dazu, daß manche Spiele frei verkäuflich sind, andere auf dem Index stehen (Wer oder was ist der Index? Kann man ihn einsehen?) und wieder andere gar verboten sind? Ist es verboten, solch ein Spiel in Deutschland zu besitzen? Was passiert, wenn man ein Spiel kauft und es danach verboten wird? Müßte man es dann vielleicht bei der nächsten Polizeidienststelle abgeben?
Carsten Böing, E-Mail: carsten.boeing@ibm.net

Der Index wird von der Bonner Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, kurz BPjS, auf Antrag eines Jugendamtes und nach entsprechender Prüfung durch ein Gremium bestückt – u.a. mit „gewaltverherrlichenden" Spielen. Die Liste ist quartalsweise über das amtliche Mitteilungsblatt der Behörde einzusehen, zudem erscheint monatlich ein Newsletter. Ein solcherart indiziertes Programm darf nicht mehr an Jugendliche verkauft oder frei beworben werden. In Extremfällen (man denke etwa an Nazi-Soft) kann ein Programm aber auch vom Staatsanwalt durch Beschlagnahme aus dem Verkehr gezogen werden. Dann, und nur dann ist der Besitz strafbar.

Indizierung mal anders

Das ewige (und leidige) Thema Indizierung läßt mal wieder grüßen. Nein, ich will mich jetzt hier nicht über die Indizierung von Egoshootern aufregen, daran habe ich mich schon gewöhnt. Was mich viel mehr beschäftigt, ist die Indizierung von „WW2 Fighters" und „Eu-

ropean Air War"!
Von Gewaltverherrlichung kann bei solchen Flugsimulationen wohl keine Rede sein, nein, es geht rein um die Darstellung von Hakenkreuzen. Bei Spielen wie „Commandos" kann man es ja vertreten, aber bei Simulationen? Man kommt sich schon reichlich besch...nitten vor, wenn man ein Flugzeug abschießt, das einen weißen Kreis auf rotem Hintergrund als Kennung trägt. Im Fernsehen wird lang und breit darüber geredet, daß man „die damalige Zeit niemals vergessen darf". Und was wird das hier, bitte schön?
Markus Barth, E-Mail: mar.5d@new-wen.baynet.de

Zunächst einmal: Weder „WW2 Fighters" noch „European Air War" sind indiziert! Die Spiele wurden allenfalls vom Hersteller selbst zensiert, indem die Hakenkreuzsymbole auf den Maschinen entfernt wurden. Und das mit gutem Grund, denn laut BGH sind nationalsozialistische Symbole in der Bundesrepublik generell verboten – ein Grundsatz, der auch durch die historisch korrekte Darstellung im kommerziellen Bereich nicht „aufgeweicht" werden soll. In diesem Sinn denken auch wir, daß PC-Entertainment nicht das geeignete Mittel zur Bewältigung der unrühmlichen deutschen Vergangenheit darstellt.

Man liest english

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Ihr seid ganz einfach die Besten... in Deutschland! Eure Tests sind sehr objektiv, die Ghost-Comics umwerfend, und auch sonst ist das Heft schön ausgewogen. Vergleicht man jedoch englische und deutsche Mags, so gewinnt in jedem Fall das englische. Das liegt nicht daran, daß Eures schlechter wäre, sondern daran, daß Ihr nicht über alles schreiben dürft. Glücklicherweise finden Indizierungen hier in England nicht statt, und die Magazine können jedes Spiel testen bzw. dafür werben, soviel sie wollen. Vor kurzem gab es ein Gerichtsverfahren, als die britische Entsprechung der BPjS ein Spiel vom Markt nehmen wollte: Hersteller und Vertreiber klagten und gewannen! Naja, es lohnt sich aber gar nicht, sich über die deutschen Praktiken aufzuregen, denn Ihr und alle anderen, die etwas daran ändern könnten, unternehmt ja doch nichts gegen diese Willkür.
Harald Kruse, 2 Nightingale Way, Oakham/Rutland LE 15 6 ES, England

So sehr es uns ehrt, daß Du uns gar eine Änderung der deutschen Rechtsprechung (= Willkür?) zutraust, da fühlen wir uns als simple Fachjournalisten doch ein wenig überfordert. So wie sich Otto Normalleser überfordert fühlt, wenn er die Preise sieht, die man hierzulande für fremdsprachige Mags (sofern überhaupt erhältlich) berappen muß...

Man liest deutsh

Im allgemeinen bin ich mit Eurer Zeitschrift recht zufrieden, doch gibt die Februar-Ausgabe Anlaß zum Zweifel, ob Eure Kunden wirklich an erster Stelle der Prioritätenliste stehen: Ich kaufte mir die Vollversion, weil ich ein ausgesprochener Fan von Adventures bin und mir von „Dark Seed 2" einiges erwartete. Aufgrund der Tatsache, daß Ihr vorwiegend in Deutschland Eure Produkte an den Mann bringt, rechnete ich fest mit einer Vollversion in deutscher Sprache. Da ich mir in dem Zeitschriftengeschäft das „Kleingedruckte" nicht durchlesen konnte, konnte ich natürlich auch den Vermerk über die englische Sprachausgabe nicht sehen...
Als ich dann zu Hause dieses Adventure spielen wollte, verflog der Spaß jedenfalls binnen Sekunden. All dieser Ärger wäre mir und Euch erspart geblieben, wenn Ihr in einem kleinen Vermerk auf der Titelseite erwähnt hättet, in welcher Sprache das Spiel gehalten ist. Da Ihr dies nicht getan habt, komme ich zu dem Schluß, daß Euch Eure Umsätze mehr interessieren als die Zufriedenheit der Kunden.
Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

Ein Trugschluß. Denn wir bemühen uns stets um deutsche Vollversionen für unsere Cover-CD, nur in seltenen Fällen – wie bei dem schicken Giger-Schocker „Dark Seed 2" – müssen eben deutsche Untertitel genügen, wenn es eine deutschere Version nun mal nicht gibt. Daß Du dies nicht überprüft hast, dafür können wir nix; angegeben war es ja. Und daß das Spiel wegen der deutsch untertitelten, englischen Sprachausgabe keinen Spaß machen würde, das bestreite ich hier einfach mal.

Leser fragen Hersteller

Cäsar und die Germanen

Nachdem ich gelesen hatte, wie umfangreich die Änderungen im US-Patch 1.0.1 für „Caesar 3" sind und daß es ihn bereits seit zwei Monaten gibt, war ich schon sauer. Aber als ich dann noch erfuhr, daß die deutschen User mit den Worten „Wir warten auf die Lokalisierung" vertröstet werden, kam mir wirklich die Galle hoch: Zwei Monate für die Lokalisierung eines Patches, da übersetzen andere ein ganzes Spiel!
Michael Freund, E-Mail: freund@michael.net



Unser Bestreben ist es, möglichst alle Fehlerquellen auszuschließen und perfekten Kundenservice zu bieten. Wenn wir also in Deutschland ein Produkt veröffentlichen, ist die Originalfassung in den USA meist schon ein paar Tage erhältlich – wodurch unser Lokalisierungsbüro in Dublin in der Lage ist, eventuelle Probleme der US-Fassung zu beheben. Und im Falle von „Caesar 3" sollte das deutsche Update zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Heftes bereits auf unserer Webpage vorhanden sein.
Frank Matzke, Cendant

Baldur's Gate nicht zauberhaft

Durch eine der zahlreichen Internet-Seiten zu „Baldur's Gate" habe ich mitbekommen, daß in meiner deutschen Version die in der US-Fassung des Rollenspiels enthaltenen Karten fehlen und auch das Handbuch gekürzt wurde – um die wichtigen Beschreibungen der Zaubersprüche. Der fehlende Blood-Button ist ja noch zu verkraften, aber das ist eine Unverschämtheit!
Thomas Roidl, E-Mail: thomas.roidl@stud.fh-regensburg.de



Bei der Lokalisierung wurde sichergestellt, daß alle Informationen, die zum tatsächlichen Spielen von „Baldur's Gate" benötigt werden, auch im Handbuch enthalten sind. Es gab jedoch tatsächlich einige zusätzliche Erläuterungen zu Zaubersprüchen, welche in den europäischen Anleitungen fehlen. Da uns die Anfrage nach Karten bereits von mehreren Seiten erreichte, wurde jetzt beschlossen, sie allen künftigen Versionen von „Baldur's Gate" sowie dem Expansion Pack „Tales of the Sword Coast" beizulegen.
Ingo Horn, Interplay Deutschland

Auto statt U-Boot

Ich lese ja schon ziemlich lange den Joker und muß sagen, Ihr werdet immer besser: Insbesondere das neue Papier ist klasse. Noch toller fände ich es, wenn Ihr mal „Grand Theft Auto" als Vollversion auf die Heft-CD pressen könntet – das Game ist schließlich kaum teurer als „Sub Culture".
Manuel Paul, E-Mail: Manuel.Paul@dhg.fn.bw.schule.de

Ich gebe die Anregung gerne weiter, zumal GTA ja bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1998 den Leser-Sonderpreis in Gold erhielt. Bloß: Der Ladenpreis eines Games hat wenig bis gar nichts mit Verfügbarkeit und Kosten der Lizenz zu tun!

Mehr Demos!

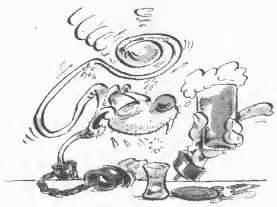
Nachdem ich nun seit einem Jahr Abonnent Eurer Zeitschrift bin, muß ich doch mal ein paar Dinge loswerden:
1. Wozu gibt es die Gesamtnote? Die Motivation ist doch letztlich entscheidend und vereint auch schon die anderen Noten in sich, da die den Spielspaß mitbestimmen.
2. Packt mehr Demos auf Eure Heft-CDs! Was soll das heißen, da ist kein Platz? Ja, dann packt die Demos halt!
3. Ansonsten bleibt, wie Ihr seid. Ihr macht das beste Heft, das ich kenne – nicht nur wegen des Preises und der Vollversion, sondern vor allem, weil Eure Tests fast immer meine eigenen Urteile widerspiegeln.
Holger Frydrych, Am Hisselsberg 22, 36132 Eiterfeld-Arzell

1. *Zwar beeinflussen alle Testkriterien die Motivation, dennoch kann ein Spiel trotz schlechter Grafik oder ungenauer Steuerung motivierend sein – und umgekehrt. Die Gesamtnote indessen spiegelt eben den Gesamteindruck wieder.*
2. *Guter Witz: Die Demos sind ganz überwiegend bereits gepackt und werden bei der Installation automatisch entpackt.*
3. *Bei so viel Lob sehen wir von einer kollektiven Geschlechtsumwandlung ab und bleiben, wie wir sind…*

Morituri te salutant!

Gegrüßet seist Du, Ghost! Vielleicht erinnern sich Eure Geistheit noch an Nostazifus aus Transsilvanien? Da das Ektoplasma hier in unseren Gefilden langsam zur Neige zu gehen droht, unterbreite ich Euch folgendes Angebot: Gegen eine Lieferung von zwei Tonnen bayerischem Ektoplasma werde ich Euch ein altes Gebetbuch senden, mit dem Ihr als Redaktionsgeist Euren Verlagschef unschädlich zu machen in der Lage seid. Bei Nichtannahme werde ich Euch durch meinen ergebenen Vasall Excelsius Mortus für 1.000 Jahre plastifizieren lassen, also überlegt es Euch gut! Und nun noch ein paar Sachen, die ich über Euer Werk „PC Jokerus" loswerden möchte:
1. Wieso schreibt Ihr dauernd im Ghostwriter, daß Ihr über 200.000 Exemplare pro Monat verkauft? Im Impressum stehen doch Zahlen um die 120.000. Habt Ihr wirklich so viele Abonnenten?
2. Ich wundere mich in letzter Zeit über die hohen Wertungen. Mag schon sein, daß „Turok 2" ein genialer 3D-Shooter ist, aber gleich 90 Prozent? Früher bekamen höchstens Perlen wie „Dungeon Keeper" Wertungen in dieser Höhe! Ich hoffe, Ihr wißt, was Ihr tut, und habt Euch nicht mit dem 3D-Grafikwahn einiger Eurer Kollegen infiziert…
3. Ich flehe Euch von ganzem Herzen an: Bitte streicht endlich diesen oberidiotischen und naiven Zusatz „Heft und Spiel" aus dem Titel!
E-Mail: Teusianu@aol.com

Da zeigt sich der preußische Geist: Bayerisches Ektoplasma wird in Maß (= Liter) gemessen, nicht in Tonnen. Und wer genug von dem schwer alkoholhaltigen Gebräu intus hat, kann ohnehin kein Buch mehr lesen – mein Verlagschef könnte also immun sein, sag das Deinem Vasallen. Damit zu Wichtigerem:
1. *Auf diesen oder anderen Seiten war nie von über 200.000 verkauften Heften die Rede, wohl aber von rund 400.000 Lesern. Das kommt daher, weil Ihr Geizkrägen durchschnittlich 2.1 Leute pro verkauftem Exemplar mitlesen laßt!*
2. *Für die Gesamtwertung war und ist in erster Linie der Spielspaß ausschlaggebend – sei es nun „Dungeon Keeper" oder „Turok 2".*
3. *Daß die Ausgabe mit Vollversion(en) „Heft und Spiel" heißt, macht heute mehr Sinn denn je: Schließlich gibt es den PC Joker jetzt ja auch ohne Beilagscheiben (und ohne Titelzusatz) für nur 4,90 DM!*



Echt keine Zeit für Echtzeit?

Seit Amiga-Zeiten halte ich Euch jetzt mit einem Abo die Treue. Und bis heute fehlte mir immer ein richtiger Anlaß, um einen Leserbrief zu schreiben – doch jetzt habt Ihr es geschafft: Der Test von „Brood War" war unter aller Würde! Eine schlappe Seite, und die war Eurer Meinung nach schon zuviel…
Na klar, es ist nur ein Add-on, aber trotzdem hättet Ihr etwas ausführlicher darauf eingehen können. Mir ist sowieso aufgefallen, daß Echtzeitstrategiespiele bei Euch immer später und weniger ausführlich getestet werden. Daran ändert auch nichts, daß Ihr die Numerierung geändert habt. Dadurch wird das Heft nicht aktueller, im Gegenteil, es wirkt albern. Immer wieder behauptet Ihr, Euch von der Masse abzuheben, paßt Euch aber statt dessen immer mehr an. Tests, die wie Werbung aussehen (viele Bilder, wenig Text), unzweckmäßige Numerierung, Ge„Sie"ze usw.
Okay, das Siezen ist ja in Ordnung, wenn Ihr meint, ein reiferes Publikum zu haben. Aber warum macht Ihr dann Werbung für „Popcorn", eine Teenie-Zeitschrift? Da fällt mir noch ein: Den Joker auf dem Cover und auf Eurem Briefpapier vermisse ich wirklich. Der machte Euch doch zu dem, was Ihr seid, und war in keinster Weise unseriös. So, nun aber genug gemeckert. Der Ghost-Comic beispielsweise ist immer wieder erfrischend; ich kann nicht verstehen, warum manche Leute den Text nicht lesen können. Vielleicht sollte man mal einen Comic mit maschinengeschriebenen Untertiteln machen – für die Blinden unter uns.
Christian, E-Mail: ChristiX@rz-online.de

Eine ganze Seite für ein Add-on (das eben nur die Besitzer des Hauptprogramms „Starcraft" interessiert), das hatten wir noch nie – und Dir war es immer noch zu wenig! Deine Ansicht, daß Echtzeitstrategie bei uns generell schlechter wegkommen würde als anderswo, schreiben wir daher jetzt mal der Enttäuschung eines Hardcore-Fans zu. Mit Massengeschmack, Heftnumerierung oder der vermeintlichen Reife unseres Publikums hat das jedenfalls nichts zu tun. Ebensowenig wie das Inserat für die Zeitschrift „Popcorn" übrigens, in der auch wir im Austausch für unser Magazin werben.

Kür mit Kurt

Hallo liebes Joker-Team, nach stundenlanger Suche im Internet bin ich endlich fündig geworden: Hier zwei Homepages, die in Kürze originale Spielerdaten und Wappen zum neuen Supermanager „Kurt" zur Verfügung stellen!
http://pages.vossnet.de/bpluppins und
http://www.bunt.com/~jokor/files/kurt/index.htm
Ich hoffe, Ihr teilt meine Meinung, daß ich mir dafür eine kleine Belohnung verdient habe?
Sven Simon, Flößerweg 3, 55252 Mainz-Kastel, E-Mail: SvenSimon@aol.com

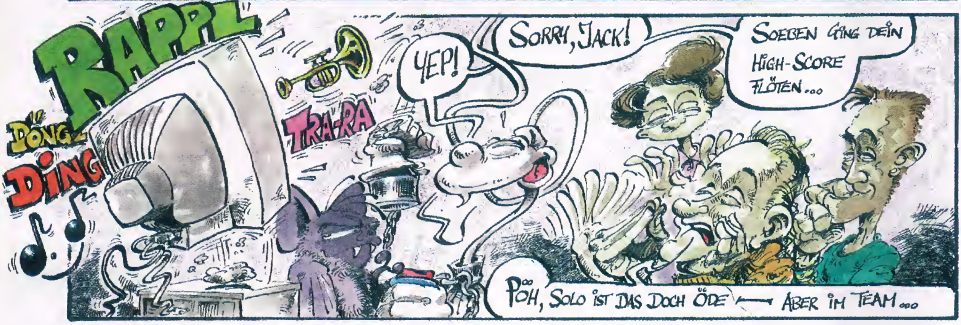
Der schönste Lohn sei Dir gewiß: der Dank Deiner Mitleser!

Für Sie tu' ich alles

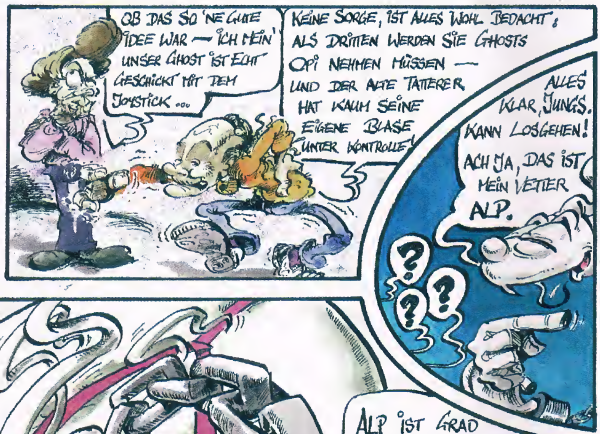
…zur Not duze ich Sie auch! Wer also etwas anderes als dieses doch schon recht abgegriffene Thema auf der Pfanne hat, darf mir sein Herz ruhig ausschütten – als Geist habe ich ja selbst leider keines mehr. Dafür habe ich aber soviel Anstand, auf Wunsch die Anonymität des Absenders zu wahren. Falls jedoch keine entsprechende Bemerkung im Brief untergebracht wurde, nehme ich mir das Recht heraus, außer dem Namen auch die (E-Mail-) Adresse des Einsenders zwecks Leser/Leser-Kontakten zu veröffentlichen. Zuschriften, die nicht unbedingt von allgemeinem Interesse sind, werden darüber hinaus von meinen Redaktionsschergen persönlich beantwortet, falls ausreichend RÜCKPORTO bzw. Internationale Antwortscheine im Umschlag liegen und wir den Absender entziffern können.

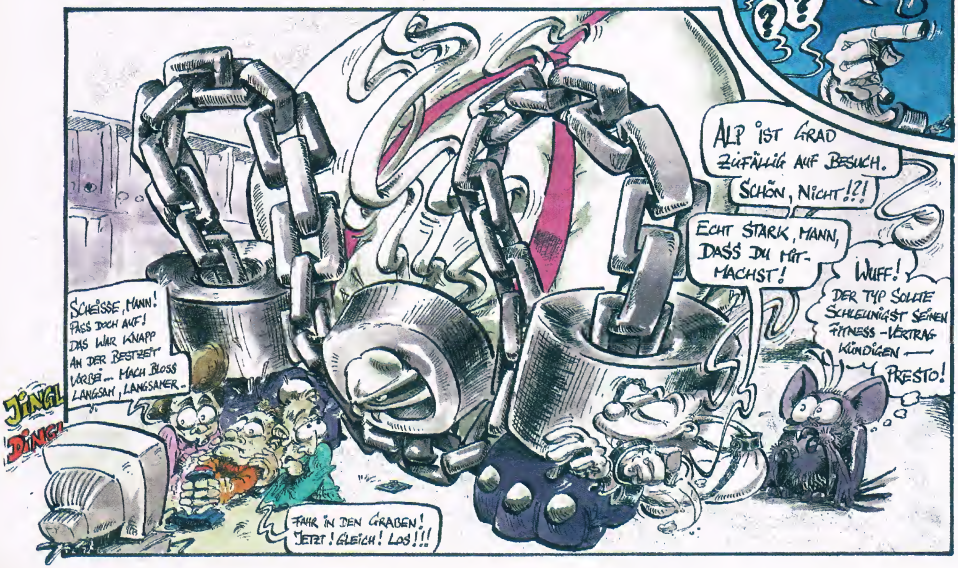
JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

GHOST-ACTIVITIES









Joker-Shop

je 29.– oder 49.– im Set



CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!





nur noch 5.–

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



10.–

SAMMELORDNER



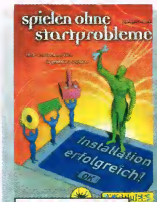
9,80

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien"

nur noch 7.–



MAUSPAD



24,95

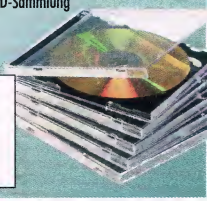
SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.

je 5.– oder 20.– im Set



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



10er Pack nur 8,–

Exklusiv für Leser: Hard- und Software zu Sonderpreisen



ABER HALLO!
Super Spielesammlung mit 50 Titeln wie „Der Clou", „Hind" oder „Microprose Grand Prix" auf 10 CD-ROMs!
Empf. VK 39,95 DM,
hier nur 19,– DM



JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX CHAMP. 1998
F1-Racing mit prima Handling, Direct3D-Unterstützung und Multiplayer-Optionen (79% in PCJ 8/98)
Empf. VK 99,– DM,
hier nur 29,– DM



AMIGA-EMULATOR
Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga; ca. 800 Programme sind im Lieferumfang enthalten!
Empf. VK 69,– DM,
hier nur 49,– DM



MONTE CARLO
Stabiles, formschönes und funktionsreiches PC-Lenkrad für alle Rennspiele usw.
– brandneues Modell!
Empf. VK 109,95 DM,
hier nur 89,– DM



GAME COMMANDER MULTIPORT
Anschlußmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung.
Empf. VK 69,95 DM,
hier nur 55,– DM

COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER
Der komfortable Trackball mit der Leuchtkugel ist nicht nur für Echtzeitstrategen ein echter Hingucker: die bessere Maus!
Empf VK 69,95 DM,
hier nur 55,– DM

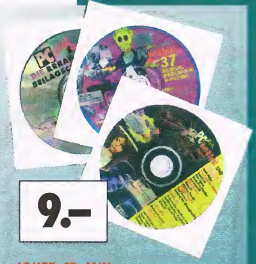


Joker-Shop



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 6/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



ab 7,50

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
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
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver
1/99	Jack Orlando
2/99	Tunnel B1, Dark Seed 2
3/99	Sub Culture

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 8/97: 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 ☐10/97 ☐11/97 ☐12/97 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐10/98 ☐11/98 ☐12/98 ☐ 1/99 ☐ 2/99 ☐ 3/99
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
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
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)
Sammelordner	☐Stück
Aber Hallo!	☐Stück
Johnny Herbert's Grand Prix	☐Stück
Amiga Emulator	☐Stück
Monte Carlo	☐Stück
Game Commander Multiport	☐Stück
C & C Mission Controller	☐Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 5/98 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%
Active Worlds	**1/99**	**Online**	**gut**
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Air Attack	**6/98**	**Online**	**gut**
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens Online	7/98	Online	mittel
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Army Men	7/98	Action	69%
Asghan	2/99	Action	70%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asteroids	1/99	Action	60%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Barrage	11/98	Action	74%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
Battletech: Mech Commander	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Biosys	3/99	Genremix	70%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blackstone Chronicles	**1/99**	**Abenteuer**	**36%**
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buggy	1/99	Sport	58%
Bundesliga 99 - Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gyzi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
Carnivores	3/99	Action	47%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Centipede	1/99	Action	69%
Charbuster	10/98	Simulation	66%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer: **Commandos**	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genremix	63%
Crime Killer	2/99	Action	42%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	83%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Dear Stalker	11/98	Simulation	42%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Printeninsel	6/98	Genremix	55%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dominant Species	2/99	Strategie	43%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%
Droiyan	5/98	Genremix	76%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	9/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dynasty General	11/98	Strategie	80%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Echelon	10/98	Strategie	39%
Eliminator	3/99	Action	63%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Eques: Wettlauf der Ritter	1/99	Genremix	55%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Excessive Speed	1/99	Sport	69%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%
Falcon 4.0	**2/99**	**Simulation**	**88%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%
FIFA 99	**1/99**	**Sport**	**85%**
Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%
Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%
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 Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Future Cop:L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gangsters	1/99	Strategie	75%
General	11/98	Strategie	80%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Global Domination	1/99	Genremix	60%
Globotech Design Lab	11/98	Action	64%
Glover	2/99	Action	72%
Godzilla Online	8/98	Online	mittel
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%
Grand Prix Legends	**11/98**	**Sport**	**88%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Grand Touring	1/99	Sport	80%
Grim Fandango	**1/99**	**Abenteuer**	**88%**
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genremix	70%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%
H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
IF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genremix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Iron Wolves	10/98	Online	schwach
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
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%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	66%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
King's Quest 8	**1/99**	**Abenteuer**	**90%**
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Knights and Merchants	**10/98**	**Strategie**	**86%**
Kurt	**3/99**	**Sport**	**85%**
Lamentation Sword	3/99	Abenteuer	63%
Latex	1/99	Abenteuer	11%
Legal Crime	11/98	Online	schwach
Leisure Suit Larry s Casino	8/98	Online	gut
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Links LS 99	**3/99**	**Sport**	**87%**
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
Luftwaffe Commander	3/99	Simulation	70%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mans-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Metro-Police	1/99	Action	61%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Mordor 2: Darkness Awakening	**6/98**	**Online**	**gut**
Moto Racer 2	12/98	Sport	80%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
Nascar Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%
NHL 99	**12/98**	**Sport**	**91%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
N.I.C.E. 2	**12/98**	**Sport**	**85%**
Nightlong	12/98	Abenteuer	76%
O.D.T.	11/98	Action	82%
Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genremix	81%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genremix	37%
Outwars	6/98	Action	79%
P-Zone	9/98	Action	16%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Perry Rhodan: Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Power Chess 2.0	3/99	Strategie	72%
Power Slide Solo	1/99	Sport	64%
Power Slide Multi	1/99	Sport	74%
Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	66%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Quest for Glory 5	3/99	Abenteuer	82%
Racing Simulation 2	**11/98**	**Sport**	**87%**
Rage of Mages	11/98	Genremix	70%
Raider Wars	5/98	Online	schwach
RalTrad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%
Rainbow Six	11/98	Genremix	83%
Rampage World Tour	10/98	Action	60%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Recoil	2/99	Action	69%
Red Baron 3D	1/99	Online	gut
Redguard	2/99	Abenteuer	78%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genremix	48%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Sanctum	9/98	Online	mittel
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Shogo	11/98	Action	?

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Skull Caps	12/98	Strategie	85%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic R	12/98	Sport	70%
Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starcraft: Brood War	3/99	Strategie	78%
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Starship Troopers – Battlespace	10/98	Online	mittel
Starsiege: Tribes	3/99	Online	gut
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Stratosphere	9/98	Genremix	74%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Survival	10/98	Action	74%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
Tex Murphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tides of War	3/99	Genremix	58%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
Tom Clancy's ruthless.com	3/99	Strategie	46%
Tomb Raider 3	**1/99**	**Action**	**85%**
Top Gun Hornet's Nest	3/99	Simulation	55%
Trespasser	1/99	Action	70%
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/98**	**Action**	**90%**
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Unreal	7/98	Action	?
Uprising 2	3/99	Action	69%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genremix	76%
Vangers	9/98	Genremix	74%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Wargasm	1/99	Genremix	82%
Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Western Front	2/99	Strategie	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
Wing Commander: Secret Ops.	**11/98**	**Online**	**gut**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Spiral Lath	2/99	Abenteuer	49%
World War 2 Fighters	2/99	Simulation	82%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worms Armageddon	3/99	Online	gut
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zeus	10/98	Strategie	33%

Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001 ◯	002 ◯	003 ◯	004 ◯	005 ◯	006 ◯
007 ◯	008 ◯	009 ◯	010 ◯	011 ◯	012 ◯
013 ◯	014 ◯	015 ◯	016 ◯	017 ◯	018 ◯
019 ◯	020 ◯	021 ◯	022 ◯	023 ◯	024 ◯
025 ◯	026 ◯	027 ◯	028 ◯	029 ◯	030 ◯
031 ◯	032 ◯	033 ◯	034 ◯	035 ◯	036 ◯
037 ◯	038 ◯	039 ◯	040 ◯	041 ◯	042 ◯
043 ◯	044 ◯	045 ◯	046 ◯	047 ◯	048 ◯

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ◯

Einsendeschluß: 1. April 1999

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

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

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



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlußredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur

Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN



Christiane Schober
Tel.:08106/899601
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberger
Disposition

MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

ABONNEMENTS



Petra Laubenberger
Tel.:08106/899601

GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Discworld Noir", GT Interactive
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 Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/98
116.920

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. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
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

Thrustmaster Formula 1 Lenkrad + Pedale, originalverpackt mit Garantie. NP 249 DM für VB 180 DM und MARK 2 Weapon Control System, NP 279 DM für VB 150 DM. Tel.: 0172/9346164. Tel.: 0172/9346164 ab 17 Uhr, fragt nach Marcus.

Verk.: kompl. Computersystem, P166, 48 MB, 1.6 GB HD, 8 x CD-LW, 15" Monitor, 3 orig. Spiele, 160 Watt Boxen usw. (sofort startbereit, 2 Jahre alt). VB: 777,- DM. Tel.: 03542/80038 (ab 19 Uhr, Mathias)

BIETE SOFTWARE

Verkaufe: Dark Reign 15,-, Darksun 2 10,-, Die Fugger 2 15,-, Dragon Lore 1 10,-, Dungeon Master 2 10,-, Max 1 10,-, Micro Machines 2 10,-, Star Control 1 + 2 10,-, TFX 1 10,-, Trackattack 5,-. Tel.: 05242/2464

Verkaufe CD-ROMs von Lernprogrammen, Bildschirmschoner und vieles mehr. Liste anfordern unter 0177/3802624. Ein Anruf lohnt sich. Bitte erst ab 18 Uhr.

Verkaufe Original Amiga Spiele, 10 DM pro Spiel sowie Maxon C++, Directory UpuS, DPaint IV. Franz Werner, Zugspitzstr. 2, 86663 Bäumenheim

Verkaufe PC Spiele: Unreal, House of the Dead, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3, Need for Speed 2 Special Edition, Fin Fin, VB. Tel.: 07131/402684

Biete Tomb Raider 2 für 50 DM, Tomb Raider 3 für 70 DM, Monkey Island 3 für 40 DM, KKND für 20 DM. Schreibt an: Stephan Iven, Hertha-Thiele-Weg 8, 14480 Potsdam

Verk. Rebel Assault 15 DM, C&C 1 25 DM, C&C Ausnahmezustand 15 DM, Rebel Assault 2 15 DM, X-Wing 15 DM, Max 1 10 DM, Max 2 40 DM, Terra Nova 5 DM, Rally Racing 97 10 DM. Marius Doubrawa, Egelsee 2, 86949 Windach

Apache Havok, Incoming, Dark E., Frogger, The Reap, Ultimate Race P., Bleifuß R., Bleifuß F., Ubik, G-Police, F22 ADF, NHL, Powerplay 98, FIFA Soccer 98. Alles um 200,- zu haben. Tel.: 043042562614

Formula 1 Grand Prix, Space Marines, F-16 Fighting Falcon 2, Return to Zork, Hole in One, Pinball 3D, Earthsiege 1 u. 2, Orion Burger, Quest for Glory 4, u.v.m. je 15 DM. 04842/8299

Verk. Star Trek Generations 10 DM; Uprising, Autobahn Raser je 20 DM; C&C 2: Das Kombinat, Unreal + Mission CD, Dune 2000, NICE 2, Siedler 3 je 50 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verkaufe Computerspiel + Demos z.B. Toca, Trespasser, Interstate 76, Shadows of the Empire, Demos von 96 bis 99. Sven Maier, Schulstr. 13, 88090 Immenstaad.

Gabriel Knight, Orion Burger, Dunkle Schatten 1 + 2, Larry 5 + 6, Warwind, Toonstruck, Schicksalsklinge, Sternenschweif, Ran Soccer, Skat, Schach je 15 DM, Monkey Island 1 - 3 30 DM. 04842/8299

Gangsters, Incubation + Missions CD, Anstoß 2 + Verlängerung je 50,-. Knights a. Merchants, 101 Airborne, Mechcommander je 40,-. F1 Racing, Red Baron 2, M1 Tank Platoon 2 je 35,-; Napoleon in Rußland, Panzer Gen. 3D je 20,-; Max, Terra Nova, Win Cleaner; M1A2 Abrams je 10,-; Racing Wheel (Lenkrad + Gaspedale) 50,-. Tel.: 04503/75423

Kings Quest 7; Mig-29, Das Gewehr, Caesar 1, Action Soccer, Lode Runner, Virtua Fighter, Transarctica, Rebel Assault, Alone in the Dark 2, Pole Position, Schatten über Riva je 15 DM. 04842/8299

Verk. Battlezone, Croc, Dungeon Keeper, je 20 DM; LBA, Strike Base, Koala Lumpur: Reise ins Chaos je 10 DM; Hellbender, Flying Tiger 2, Action Knobel Line Vol. 1 je 5,- DM. Tel.: 089/963352

Heretic 2: 40 DM, TR 3: 50 DM, FF 7: 40 DM, Atlantis: 35 DM, X-Com Apocalypse: 35 DM, LOL 2: 40 DM, Deadly Games: 30 DM, Jedi Knight: 35 DM, Shogo: 40 DM od. zus. 250 DM. 08161/68743

Verkaufe BM 97, Imperialismus, Formel 1 97, Master of Magic, Perry Rhodan O.E. für 20-40 DM, sowie verschiedene Heft-CDs zu je 5,- DM. Auch Tausch möglich. Tel.: 03725/780114

Master of Orion 2, Mechwarrior 2, Sim City, Tilt, Diablo, Theme Park, Stonekeep, Aliens, Boong, Descent 2, Capitalism, NBA 96, Warwind, Kick Off 97, Apes, Mad News je 15 DM u.v.m. 04842/8299

Verk. Siedler 3, Anno 1602, C&C 1, C&C 2 + Miss. CD, weitere Spiele. Liste anfordern. Tel.: 06624/5186

Verk. C&C-Vergeltungsschlag, Flying Corps, Master of Orion 2, Rally Racing 97, Mechwarrior 2, Resident Evil, Jagged Alliance, Soundkarte, neue ATI Grafikkarte usw. Ruft an: 07305/21145 abends ab 18 Uhr.

DOS-Fans aufgepaßt! Biete ca. 100 Spiele und einige Programme für DOS und Win 3.11, natürlich etwas älter, aber gut... Preise im Schnitt ca. 10 DM. Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg. Tel.: 02065/61986 (ab 19.00 Uhr)

Verkaufe Originale wie z.B. Time Commando, France 98, NBA Jam Extreme, Earth 2140, Virtua Fighter PC, Tomb Raider 2. Alle Spiele zwischen 20 u. 50 DM. Tel.: 04133/6226, Fax: 04133/7826

Rainbow Six, Eastern Front, M&M6, Half-Life, Hexen 2, AOTD, Apache Longbow, Harpoon 2, European Air War, First Aid 95 - 97, D-Atlas 97, SSI Nr. 1, iM1A2 Abrams. Tausch möglich. Tel.: 09922/60224

Verkaufe Siedler 3, Caesar 3, Meisterdieb, Rage of Mages, M&M 6, Baldur's Gate, TA, 7 Kingdoms, Industriegigant Gold und Civ. 2 Classic Collection. Tel.: 05862/7453 ab 17.00 Uhr

Verk. 3D-Ultra Pinball 1 & 2 15,-; Rebel Assault 2 15,-; Discworld 2 10,-; für SNES Super Mario World 10,-. Suche Comics, z.B. MAD, Superman, Tollste Donald, Bessy...Tel.: 04361/1238

SUCHE HARDWARE

Suche gut erhaltenen Amiga (2000 am besten) und Zubehör. Angebote telefonisch unter Tel.: 06021/ 54566 (nach Dominik fragen) oder schriftlich an: Dominik Müller, Brahmsstr. 16, 63768 Hösbach

SUCHE SOFTWARE

Suche Resident Evil I. Christian Anspach, Potsdamer Str. 49, 03253 Doberlug Kirchhain

Suche Operation Thors Hammer (Secret Op. 1) und Fijrekka Missions (Secret Op. 2) für Wing Com. I (auch in Compilations). Suche auch die WC3 Premiere Edition. Werktags ab 9.45 Uhr. Tel.: 022267065 (Ulf)

Suche dringend das Adventure "Legacy of Kain". Biete bis zu DM 70,-. Tel.: 0201/669078 in der Zeit von Mo. bis Fr., 10 - 17 Uhr. Danke.

Hilfe! Suche dringend die Missions-Datei "episode7G.exe" für WC Secret Ops. Falls jemand diese noch besitzt, dann mailt sie bitte an "Marcus.Jungmann@usa.net" oder ruft 02323/64036 an. Vielen Dank im voraus!

Suche Sim Farm, Lands of Lore 1 und Tetris-ähnliche Spiele. Tausche auch! Tel.: 06655/72830

VERSCHIEDENES

Verkaufe Lösungen zu ca. 150 Adventures u.a. Games. Liste gg. frankierten Rückumschlag bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen. Tel.: 0201/222875

Verkaufe N-64 Konsole mit 10 Spielen, Controller Pak, 3 Controllern und vielen aktuellen N64 Zeitschriften für 990 DM. Ruft von 16 bis 19 Uhr an: Tel.: 07071/84607

Wir suchen Spieler, die Strategiespiele per E-Mail erleben wollen! Jetzt einloggen: http://home.t-online.de/home/eges/index.htm. Alle Infos, Software und Regeln dort!

Verkaufe Diskette mit Lösungen zu ca. 100 Spielen für 10 DM bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen. Jede Lösung als ZIP-Datei!

PC Joker vom ersten Heft 6/91 bis Jg. 1998 zum Selbstkostenpreis von DM 30,- (einschl. sämtlicher CD-ROMs) 05323-78163, Fax 78164 oder arne.s@bigfoot.de

Verkaufe oder tausche Gold Games 1 (20,-), Siedler 2 (20,-), Descent (10,-), Anstoß 2 (40,-), Tomb Raider 1 (20,-), King's Quest 8 (20,-) oder tausche gegen Fallout, Flight Unlimited 2 oder Final Fantasy 7. Moritz Neu, Tel.: 0221/481237

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Fa. Mambo Computer: PC Verkauf, PC Aufrüstung, PC Installation, Computerberatung, Umbau und Service vor Ort, Verkauf von Hard- und Software, Dokumentengestaltung, Handys u. Zubehör. Fa. Mambo Computer, Romeo Decker, Rethmarsche Str. 11, 31319 Sehnde-Evern, Tel/Fax: 05138/614650, 0172/9033081, 0171/2891021

SPIELE SUPERGÜNSTIG - www.pc-flash.de. Versandkosten nur DM 6,90; z.B. Half-Life DM 78,90

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau. Tel./Fax 07675/ 298 o. Tel. 07672/41530

Versandshop 97, 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Tel.: 08321-619928; Fax.: -619929; E-Mail: Versandshop97@t-online.de

Vorschau

Ausgabe 5/99 erscheint am 6. April

nur 8,90 DM

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und 2 starken Vollversionen! „Imperium Romanum" und „Earthworm Jim 2"

Das Fun-Adventure:

Vollversion „Imperium Romanum"

Alte Römer mit neuem Handy, Geldautomaten im Kolosseum – seit wann gab es denn so was? Na, seit diesem satirischen **Abenteuerurlaub im alten Rom** von Rainbow Arts: Das prächtig gerenderte und drollig animierte Grafikadventure um den Freiheitskampf eines Sklaven in Turnschuhen bietet Point & Klick-Steuerung per Maus, optional noch untertitelte Plaudereien mittels Bildicons und deutscher Sprachausgabe, Zwischensequenzen, zuschaltbare Grafikeffekte (Lichtreflexe, Schatten usw.), Diskosound sowie Gags und Rätsel satt. Ein Riesenspaß für Togaträger jedes Alters!

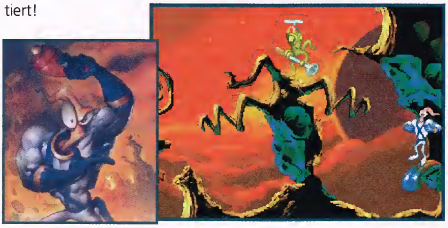


- **komplett deutsch (inkl. Sprachausgabe)**
- **scrollende SVGA-Grafik mit zuschaltbaren Effekten und Zwischensequenzen**
- **komfortable Maussteuerung**
- **Musik und Effekte**

Der Plattform-Hit:

Vollversion „Earthworm Jim 2"

Das **hitgekürte Jump & Run** von Funsoft ist eines der ganz großen Highlights des Genres: Wenn der bewaffnete Regenwurm die Plattformen unsicher macht, bleibt kein Auge trocken – nicht umsonst hat Earthworm Jim längst seine eigene TV-Serie! Der wirbellose Superheld gibt Bösewichtern aller Formen und Größen mit abgedrehten Waffen Saures, hangelt über Abgründe, brennt sich durch Felsen oder nutzt seinen mit Helium aufgepumpten Kopf als Fesselballon. Geniales Gameplay, lustige Grafik, feine Soundbegleitung und jede Menge schwarzer Humor werden garantiert!



- **deutsche Version**
- **Steuerung via Tastatur oder Joypad**
- **Subgames, u.a. witziges Multiple-choice-Quiz in jedem Level**
- **mehrfach ausgezeichnetes Gameplay**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Heavy Gear 2 • Civilization: Call to Power
Heroes of Might and Magic 3 • Imperialismus 2
Silver
Sports Car GT
Warzone 2100

Hardware
Praxistest: Wie gut ist Voodoo 3 wirklich?

Special
Emulatoren & Raubkopien

Reportagen
Star Wars über San Rafael: George Lucas' Skywalker Ranch • Schlaflos in Seattle: Microsoft 1999 • Die Straßen von San Franzisko: New World Computing präsentiert Might and Magic 7



Ich komme am liebsten im Frühjahr. Du auch?



WET ATTACK

THE EMPIRE CUMS BACK

Produktinfo 002









Lula sorgt bald für noch mehr Spass... noch mehr Sex... und noch mehr Abenteuer... in Wet Attack, dem Nachfolger des Superhits WET - The Sexy Empire.

Release: April / Mai '99

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Tel. 0721 97224-0
Fax 0721 97224-24

CDV Software

Interactive Sexy

Auf meiner Fan-Site im Internet zeige ich Dir alles: www.cdv.de

Der Vorgänger WET/LULA - The Sexy Empire war mit über 200.000 verkauften Exemplaren ein europaweiter Erfolg. Chart-Plazierungen konnten in England (Platz 6), Belgien (Platz 5) und natürlich in Deutschland (Platz 2, danach 50 Wochen in den Charts) erzielt werden.

All rights reserved. Graphics are subject to change without notice.

Produktinfo 003

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 299,– (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

Advertorial Banner