nur 8,90 DM
Euro 4,55/öS 66,00/sFr 8,90/hfl 11,25/LFr 180,00
Dkr 47,00/Ifr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00
B 12623 E
4 394225 408908 05
Heftfolge Nr. 75
5/99 Mai

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs

auf 2 CDs: Adventure & Plattform-Hit

Vollversionen

Imperium Romanum & Earthworm Jim 2

plus spielbare Demos: SBK Superbike W.C. • Worms Armageddon • Imperialismus 2 • Rollcage • Tomb Raider 3 (neu!) u.v.a.

75ste Ausgabe mit vielen Neuheiten

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

Star Wars

√Gecheckt: Spiele zum neuen Film

√Getestet: X-Wing Alliance

MECHWARRIOR 3

Royal Rumble: Stampft der neue Kampfkoloß die Konkurrenz ein?

POLE POSITION
TOCA 2 fährt allen davon

HARDWARE 2000
Pentium 3 und Voodoo 3 im Praxistest

EMULATOREN & RAUBKOPIEN
Fakten, Analysen, Hintergründe

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

Civilization: Call to Power

√Ausgetestet: Auch ohne Sid ein Hit?

2 CDs • 2 Vollversionen: Imperium Romanum & Earthworm Jim 2 • PC Joker 5/99

RELEASE: 27. APRIL '99

RAGE of MAGES™ II
NECROMANCER

DIE FORTSETZUNG!

Produktinfo 001

KOMPLETT IN DEUTSCH!

DAS ROLLENSPIEL-STRATEGIE-SPEKTAKEL!

Die Gilde der Necromancer streckt ihre Fänge über das gesamte Land aus. Trommeln Sie eine Gruppe unerschrockener Abenteurer zusammen und stellen sich den Armeen der Untoten! Auf Ihrer Reise durch vermoderte Wälder und karge Wüsten müssen Sie Bündnisse eingehen und gemeinsam die heilige Krone wiederfinden. Von ihr sagt man, sie würde magische Kräfte besitzen und könne selbst die mächtigsten Necromancer in einem Zweikampf der Willenskraft bezwingen!







- 43 nicht lineare Missionen mit unterschiedlichem Ausgang. Rage of Mages 2 läßt Ihnen viele Freiheiten und sorgt so für deutlich mehr Abwechslung.
- Neuer Handlungsverlauf in einem richtigen Königreich. Führen Sie Ihre Gruppe durch Wüstenstädte des Mittleren Osten und Baumdörfer der Druiden. In jedem Ort warten andere Gefahren u. neue Aufgaben auf Sie.
- Neue Mehrspieler-Szenarien für bis zu 16 Spieler.
- Neuartiger Mehrspieler-Karteneditor. Dank des Editors können Sie schnell und leicht eigene Welten erschaffen und diese an Ihre Freunde und Bekannte schicken.
- Mehr als 200 neue Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche, Objekte und Gebäude, die den Abenteurern auf Ihrer Reise helfen.
- 52 neue Rassen und 14 neue 'Monster': Kämpfen Sie gegen Skelette, Zombies, Druiden, Schamanen u. die gefährlichen Necromancer. Jede Rasse verfügt über tödliche neue Kampffertigkeiten.
- Neues Allianzsystem: Die Spieler können Allianzen mit Orks und Trollen sowie Menschen eingehen.

MONOLITH PRODUCTIONS

NIVAL entertainment

CDV

CDV Software GmbH • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • Tel. 0721/97224-0 • Fax 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE

DAS KAVALIERSDELIKT

Umsatzeinbußen zwischen 25 und 40 Prozent, ein geschätzter Schaden von 500 Millionen Mark pro Jahr allein in Deutschland: Die Softwareindustrie tut sich verständlicherweise schwer damit, Raubkopien als Kavaliersdelikt zu sehen. Daß die genannten Zahlen nicht unumstritten sind (wäre wirklich jedes illegal kopierte Programm auch legal gekauft worden?), ist dabei unerheblich. Denn selbst wenn man die Verluste halbiert, drittelt oder gar viertelt, bleiben sie doch immens hoch. Um so unverständlicher für die Betroffenen, wie niedrig das Unrechtsbewußtsein in Sachen Software-Piraterie bei der Bevölkerung nach wie vor ist.

Sie, lieber Leser, haben vermutlich gar keinen CD-Brenner, verteilen keine Raubkopien auf Schulhöfen und basteln erst recht keine Identfälschungen im Hobbykeller. Aber Hand aufs Herz, besitzen Sie wirklich nur Originale? Haben Sie sich ein gerade benötigtes Tool oder ein nettes Spiel wirklich noch nie vom Freund eines Freundes beschaffen lassen? Mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit schon irgendwann, nicht wahr? Und haben Sie sich dabei etwa schlecht gefühlt? Oder war das bloß eine nicht ganz hasenreine Alltäglichkeit – ein Kavaliersdelikt eben? Mir fällt dazu spontan der Vergleich mit FCKW-Spray ein: Eine Dose Deo macht noch kein Ozonloch, doch wenn nicht einer mal mit dem Stuß aufhört, geht uns irgendwann die Luft aus. Damit das den Spieleherstellern nicht passiert, muß auch hier jemand den Anfang machen und nein zu Raubkopien sagen. Und wie beim FCKW sind dieser jemand Sie.

Freilich wollen wir Sie dabei nach Kräften unterstützen. Durch hochwertige Vollversionen auf den beiden Cover-CDs etwa (das genial-witzige Jump & Run „Earthworm Jim 2" von diesem Monat wurde mit Auszeichnungen förmlich überschüttet, dazu gibt es noch das satirische Adventure „Imperium Romanum" komplett in Deutsch), aber auch durch das Special zum Thema in vorliegender Ausgabe. Denn da bin ich mir sicher: Nur wer um die Folgen seines Handelns weiß, kann auch dafür verantwortlich gemacht werden.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß mit dem neuen Heft – egal, ob Sie nun die CD-freie Version für nur 4,90 DM oder das Magazin mit integriertem Spielspaß erworben haben!



Ihr Michael Labiner



Ausgabe 75

...das sind acht Jahre, die wir nun schon für Sie die jeweils neuesten PC-Games testen. Damit auch die „nächste Generation" der Spielefans eine preiswerte Chance erhält, von der langjährigen Kompetenz unserer Redaktion zu profitieren, gibt es das Heft mittlerweile auch für nur 4,90 DM ohne die beiden Begleit-CDs der Vollversion für 8,90 DM.

Damit verpaßt man zwar aktuelle Demos sowie die beiden Jubiläumsbeigaben „Imperium Romanum" (Gag-Adventure) und „Earthworm Jim 2" (Plattform-Kult), nicht aber viele, feine Verbesserungen – von überarbeitetem Layout über sammeltaugliche Lösungshilfen bis hin zu einem neu gestalteten Joker Shop. Auch wenn der Heftinhalt also der gleiche ist, besser kann man vier Mark eigentlich nicht investieren!

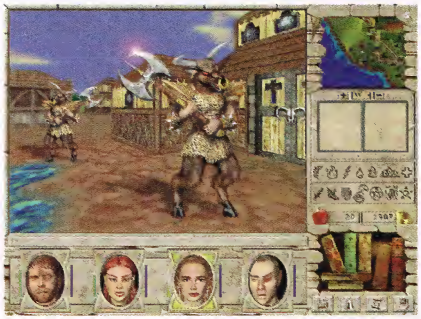


PC Joker Inhalt

Neue Abenteuer

Mächtig magische Neuheiten für Rollenspieler: **MIGHT AND MAGIC 7** bringt neben 99 Spells und 26 nie gesehenen Monstern endlich 3D-beschleunigte Grafik auf den Bildschirm! Und mit **SILVER** hatten wir eine actionreiche Alternative mit 76 Gegnertypen und originellem Kampfsystem im Test.

Preview und Test ab Seite **46** bzw. **74**



Might and Magic 7



TOCA 2

Benzinrausch in Perfektion: Der derzeit beste Arcaderacer leistet sich keine Schwächen – vom Streckenlexikon über die Fahrzeugauswahl und Hans-Joachim Stucks kompetente Kommentare bis hin zur genialen Steuerung und der irren 3D-Grafik wartet Tourenwagensport vom Allerfeinsten!

Test ab Seite **84**

Emulatoren und Raubkopien

...bereiten der Spieleindustrie aktuell viel Kopfzerbrechen: Der Schaden ist gewaltig, die Prozeßwelle rollt. Wir klären Sie über die Hintergründe auf, liefern Zahlen, Fakten, Analysen und Kommentare zum vermeintlichen Kavaliersdelikt.

Special ab Seite **102**



Hot Spot

Branchen-News 22
Spiele-News 24
Hinter den Kulissen
Lucas Arts 50
Microsoft Gamestock 99 30
Previews
Braveheart 42
Descent 3 40
Flashpoint 38
Hidden & Dangerous 39
Mechwarrior 3 34
Might and Magic 7 46
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung 52
Star Wars: Episode 1 – Racer . . . 53
Tanktics 44
Wild Metal Country 45

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Kurt 125
Return to Krondor 121
Tips & Tricks
Baldur's Gate 127
Dark Project: Der Meisterdieb . . . 128
Descent 3 (Demo) 127
Earthworm Jim 2 127
FIFA 99 128
Grand Touring 128
King's Quest 8 127
Rollcage 127
Sid Meier's Alpha Centauri 128
Speed Busters 126
Starcraft: Brood War 126
Tomb Raider 3 126
Viper Racing 128
Lösungshilfen auf CD
Baldur's Gate
Earthworm Jim 2
Imperium Romanum
Return to Krondor

Interviews

3DO (Might and Magic 7) 47
Microprose (Mechwarrior 3) 35
James Carr (Emulatoren) 103
Bernhard Syndikus (Raubkopien) . 102

Online Guide

News 94
Previews
Infinite Worlds 95
Tests
Netpanzer 96

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Star Wars total

Wir haben die Skywalker Ranch nahe San Franzisko besucht und Material über zwei neue Games zum heiß ersehnten Prequel-Movie aus dem Krieg der Sterne mitgebracht. Außerdem in dieser Ausgabe: **X-WING ALLIANCE** im Test!

ab Seite **50**



Mechwarrior 3

Ein Fest für Robo-Reiter: Die neue Mechsimulation mit offizieller Battletech-Lizenz fährt 18 Stahlkolosse vom Wildcat bis zum Blackhawk auf – und sticht das aktuell getestete Konkurrenzprodukt „Starsiege" zumindest grafisch schon mal locker aus!

Preview ab Seite **34**



Hardware

News **106**
Pentium 3 im Praxistest **110**
Voodoo 3 im Praxistest **108**

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . . 14
Earthworm Jim 2 11
Imperium Romanum 10
Charts 101
Comic 120
Editorial 3
Gewinner 131
Glossar für Fachbegriffe 115
Impressum 115
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 112
Preisausschreiben
Blizzard-Competition 25
Lufthansa-Wettbewerb 24
Mini-Umfrage 7
Special
Emulatoren & Raubkopien . . . **102**
Stadtgespräch 8
Testindex 100
Update Service 98
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer
Blaze & Blade 91
Galador 78
Redjack 92
Silver 74

Action
Aliens vs. Predator 82
Grand Theft Auto: London 1969 . . 99
Lander 91
Redline 91

Genremix
You don't know Jack 2 80

Simulation
F-16 Aggressor 60
Starsiege 58
Star Wars: X-Wing Alliance . . . **56**

Sport
Brian Lara Cricket 90
Jack Nicklaus 6 90
NASCAR Revolution 88
TOCA 2 . . . . . **84**
UEFA Champions League 98/99 . . 90
Viva Fußball 89

Strategie
Civilization: Call to Power **62**
Deo Gratias 92
Der Korsar 92
Die Siedler 3 Mission 99
Imperialismus 2 66
Machines 68
Warzone 2100 70

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

...reiste Jack im originalen DeLorean anläßlich eines USA-Trips, bei dem der **Besuch des Vergnügungsparks der Universal Studios** auf dem Programm stand. Neben verschiedenen Shows zu bekannten Filmen (u.a. „Waterworld") sind nahe Hollywood auch computergestützte Rides wie der zur Movie-Trilogie mit Michael J. Fox zu erleben. Den meisten Mut erfordert jedoch die feucht-fröhliche Floßfahrt durch den außer Kontrolle geratenen „Jurassic Park" mit lebensecht animierten Sauriern.







WORST OF JOKER GALA

Zwei „Videoten" im Schaffensrausch: Manfred und Paul stellen ein **CD-Video mit den witzigsten Aufnahmen der Verleihung zum Spiel des Jahres für die nächste Ausgabe** zusammen. Das offizielle Video zum großen Branchen-Happening gab es ja bereits auf der Beilagscheibe des letzten Hefts; diesmal füllen gleich zwei Vollversionen einen Großteil des verfügbaren Speicherplatzes auf den Begleit-CDs – ganz davon abgesehen, daß die beiden Kollegen für das Gag-Video mit eigens komponierter Musik ihre karge Freizeit opfern. Aber Vorfreude ist ja ohnehin die schönste Freude!



WERTVOLLE LÖCHER

Online-Games fristen längst kein Nischendasein mehr, ständig erscheinen neue Multiplayer-Varianten zum Vollpreis – der phänomenale 3D-Shooter „Unreal: Tournament" (Test im nächsten Heft) ist nur ein aktuelles Bei-Spiel. Daß wir diese Entwicklung vorausgesehen haben, beweist seit Jahren unsere eigene Rubrik im Heft, in der ab sofort nach demselben Schema getestet wird wie sonst auch. Kurzum, jetzt gibt es den **Online Guide mit regulären Testboxen**. Ebenfalls neu: Auf Ihren vielfach geäußerten Wunsch ist nun der **Lösungsteil zum Heraustrennen und Sammeln perforiert**. Und das neue Layout (z.B. auf dieser Seite) sollte ohnehin aufgefallen sein.

IM SCHNEE GESTRANDET



...ist vor kurzem **Benedikt Grindel von Ubi Soft mit seinem Leih-BMW**: Das Fahrzeug konnte mit schierer Motorkraft die vor unserem Verlag aufgetürmten Schneemassen nicht mehr überwinden – erst die vereinten Kräfte der Joker-Schergen vermochten die Heimreise des Produktmanagers zu ermöglichen. War es nun reine Nächstenliebe oder bloße Furcht um ein Ausbleiben neuer Games aus Frankreich, die da Reserven mobilisierte?

DER REDAKTIONS-LASER

Jacks selbstgebastelte Korkengewehre genießen bei uns Kultstatus, jetzt hat der Waffenschmied sein neuestes Modell vorgelegt: eine **verchromte Luftdruckwumme mit Laser-Zielvorrichtung**. Daß bereits Lizenzverhandlungen mit id-Software über eine Verwendung in „Quake 3" laufen, ist allerdings ein Gerücht.



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) Gefallen Ihnen die Vollversionen dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Drucken Sie das CD-Inlet aus oder verwenden Sie die Vorlagen im Heft?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am wenigsten?
5) Bevorzugen Sie mehr Reportagen oder längere Tests?
6) Sind Sie mit den Testbewertungen einverstanden (zu hoch/niedrig)?
7) Wie gefällt Ihnen der Lösungsteil im Heft bzw. auf CD?
8) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
9) Sind Sie mit unserem Service (Shop, Abo, Hotline, Reklamationen etc.) zufrieden?
10) Sind Sie Abonnent?

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



Spiele für die Insel



Andreas Bommhardt (14), Schüler
Favoriten: Diablo, Baldur's Gate und Meridian 59

Haß-Games: King's Quest, Rayman und Dark Reign



Marc Lietzow (25), Student
Favoriten: Wasteland, Bard's Tale 3 und Ultima Online

Haß-Games: Bundesliga Manager 97 (ungepatcht), Tomb Raider 3 und Wet



Thomas Hartz (26), Weinhändler
Favoriten: Die Fugger 2, Commandos und Command & Conquer
Haß-Games: Elisabeth I, Lula Inside und Mad TV



Christoph Weinberger (14), Schüler
Favoriten: Die Siedler 2, Flight Simulator 98 und Sim City 2000
Haß-Games: Rayman, Pandemonium und Railroad Tycoon 2



Wolfgang Steidl (44), Forstsachverständiger
Favoriten: Starcraft, Command & Conquer und Diablo
Haß-Games: Days of Oblivion, Blackstone Chronicles und Falcon 4.0



Mathias Högerl (16), Schüler
Favoriten: Heretic 2, Dark Project und Starcraft

Haß-Games: Gute Zeiten - Schlechte Zeiten, Kaiser 2 und Daggerfall

Welche drei Games sind es wert, auf die berühmte einsame Insel mitzureisen – und welche würden Sie Ihrem ärgsten Feind in den Seesack packen? Statt Statements diesmal also aufschlußreiche Listen zum Vergleich mit den eigenen Präferenzen.



Marc Rykaczewski (21), Student
Favoriten: Total Annihilation, Sanitarium und Ultima 7

Haß-Games: Deer Hunter, Carmageddon 2 (deutsche Version) und Brass Trophy



Florian Engelhardt (17), Schüler
Favoriten: Half-Life (deutsche Version), Diablo und Total Annihilation
Haß-Games: id-Softs Zweitbeben, Command & Conquer 2 und Tomb Raider



Daniel Kratz (14), Schüler
Favoriten: Rainbow Six, Delta Force und Grand Theft Auto
Haß-Games: Tomb Raider 1-3, Tie Fighter und Jedi Knight



Martin Ratz (38), Doktor der Chemie
Favoriten: Populous, Flying Corps und Need for Speed 3
Haß-Games: The Dig, Streetfighter und Vermeer



Ulrich Winkler (15), Schüler
Favoriten: Half-Life (deutsche Version), Tomb Raider 3 und Sim City 3000
Haß-Games: Grim Fandango, Kurt und Army Men



Benjamin Spigner (14), Schüler
Favoriten: Sim City 3000, Command & Conquer und Baldur's Gate
Haß-Games: Elisabeth I, Gute Zeiten - Schlechte Zeiten, Scotch



Lisa K. (35), Studentin
Favoriten: MDK, Shivers und Monty Python's Complete Waste of Time
Haß-Games: Dune 2000, Pro Pilot und Autobahn Raser



Thomas Vonderwind (18), Azubi
Favoriten: Half-Life (deutsche Version), Unreal und Jagged Alliance
Haß-Games: Autobahn Raser, Tie Fighter und Gute Zeiten - Schlechte Zeiten



Marc Starke (23), Student
Favoriten: Civilization, Tomb Raider und Dark Project
Haß-Games: Pirates Gold, Streetball und Red Baron 2

Nächstes Thema

Um unterschiedliche Geschmäcker im weitesten Sinne wird es auch in der kommenden Ausgabe gehen, wenn wir vom „Mann auf der Straße" Folgendes wissen wollen: **Welche Hardware muß 1999 noch her?** Ist der P3 schon ein Muß, die Voodoo 3-Karte bereits beschlossene Sache? Oder entwickelt die Industrie an den Bedürfnissen und finanziellen Möglichkeiten der Konsumenten vorbei? Sollte Ihnen ein Thema besonders am Herzen liegen: Unter nebenstehender Adresse freuen wir uns über Anregungen aller Art!

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

MYST® & RIVEN™

Tauchen Sie ein in mystische Welten!







Gefahren • Geheimnisse Intrigen



Die Adventure Kombination

als Jubiläumsausgabe

Ages of Myst





Myst® und Riven®, die beiden Klassiker der Adventure Games als Kollektion in einer Box	www.agesofmyst.com www.riven.com

Windows®
Macintosh®

Produktinfo 029

The Learning Company • Keltenring 12 • 82041 Oberhaching • Tel: 089 – 14 827 – 0 • Fax: 089 – 14 827 – 400 • www.learningco.de

Vollversion





Die 24-Bit-Grafik glänzt mit hübschen Lichteffekten wie Schatten und Spiegelungen

Handys im alten Rom? Elektrische Türen, Videospiele und Geldautomaten? Da kann doch etwas nicht stimmen! Richtig, die moderne Technik wurde von skrupellosen Zeitpiraten in die Vergangenheit geschafft, die zu finden Ihre Aufgabe in diesem **satirischen Grafikabenteuer** ist. Dabei stolpern Sie über viele Rätsel und einen sagenumwobenen Schatz, treten der römischen Untergrundbewegung bei und reisen sogar in verschiedene Epochen…
Stoff genug also für ein packendes Adventure, das neben einer intelligenten Mausteuerung, optional untertitelten Plaudereien in deutscher Sprachausgabe, Zwischensequenzen, zuschaltbaren Grafikeffekten (Lichtreflexe, Schatten usw.) und launiger Musik auch mit einer wahren Flut an Pointen und Gags aufwartet – Point & Klick allererster Güte eben!



Die einblendbare Menüleiste offeriert der jeweiligen Situation angepaßte Aktionsmöglichkeiten

Das Intro: die römische Wochenschau in stilechtem Schwarzweiß

Startprobleme?

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme Probleme in der DOS-Box von Windows 95/98 bereiten. In diesem Fall beenden Sie Windows mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus starten". Beachten Sie bitte, daß dazu DOS-Treiber für CD-ROM, Soundkarte und Maus installiert sein müssen. Tip: Sollten Sie keinen CD-ROM-Treiber für DOS installiert haben, können Sie zuvor unter Windows eine Vollinstallation vornehmen und das **Spiel unter DOS komplett von Festplatte spielen**.
Sollten Sie beim Programmstart die Meldung erhalten, Sie hätten eine nicht VESA-kompatible Grafikkarte, beenden Sie vor Programmstart das Jokermenü. Alternativ installieren Sie die Shareware-version der UNIVBE-Treiber aus dem Menüpunkt „Goodies" der CD Nr .2.

Problemlöser

Immer noch Probleme beim Starten von DOS-Spielen? Wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarten oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Daher bieten wir den Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für nur **24,95 DM im Joker-Shop** an.

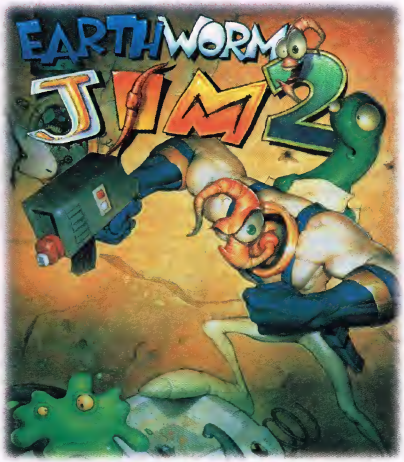


Imperium Romanum
(Rainbow Arts/Funsoft)

Fun-Adventure im alten Rom

Originalwertung	68 Prozent
Features	scrollende SVGA-Grafik bis 24 Bit mit zuschaltbaren Effekten und animierten Zwischensequenzen, Musik und Geräusche
Steuerung	Maus
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	486er oder Pentium mit DOS oder Win 95/98, 8 MB RAM sowie bis zu 268 MB auf der HD
Handbuch, Installation & Komplettlösung	Illustrierte deutsche Anleitung und Komplettlösung auf CD, Installation über das Jokermenü (Win 95/98) oder manuell (DOS)

Vollversion



PC Joker proudly presents: Earthworm Jim, den ungekrönten König der PC-Plattformen! In seinem zweiten, **mehrfach ausgezeichneten Jump & Run** macht sich der kultige Regenwurm auf den Weg nach Lost Vegas, um die Heirat zwischen Prinzessin „What's her name" und seinem Erzrivalen Psy-Crow zu verhindern. Dabei kommen nicht nur abwechslungsreiche Extrawaffen wie Mehrfachschüsse, Explosivgeschosse, Peitsche, Flammenwerfer oder Smartbombs zum Einsatz, oft ist auch Köpfchen gefragt. Mal gilt es, ein witziges Multiple-choice-Quiz zu bewältigen, mal wird der Kopf mit Helium aufgeblasen, und unser Held entschwebt in höhere Sphären!
Kunterbunte und butterweich scrollende Grafik setzt das geniale Gameplay um den Wirbellosen mit der eigenen TV-Serie humorvoll in Szene, dazu ertönen 13 stimmungsvolle Audiotracks direkt von CD. Übrigens: Am Schluß des Plattform-Spektakels erwartet Sie eine abgefahrene Überraschung. Welchen Gag sich Funsoft für den Abspann hat einfallen lassen, soll an dieser Stelle natürlich nicht verraten werden!



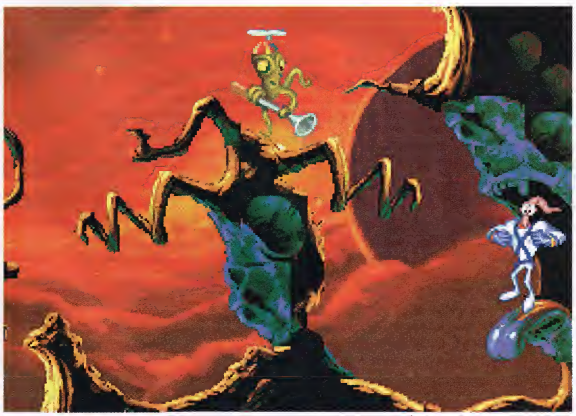
Witzige Aufgaben: Um den Levelausgang zu öffnen, muß Jim Kühe durch die Gegend schleppen



Mit Helium lernen sogar Regenwürmer das Fliegen

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis CDInlets als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen!



Bunte Grafik und weiches Scrolling begleiten Jim auf seinen Abenteuern



Earthworm Jim 2
(Rainbow Arts/Funsoft)

Preisgekröntes Jump & Run mit viel Humor

Originalwertung	85 Prozent, Hit
Features	14 Levels, viele Subgames (z.B. Multiple-choice-Quiz), 13 CD-Audiotracks, 3 Schwierigkeitsgrade
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Sprache	deutsche Version (Ingame-Texte englisch)
Mindestkonfiguration	486er oder Pentium mit DOS oder Win 95/98, 8 MB RAM sowie bis zu 21 MB auf der HD
Handbuch & Installation	Illustrierte deutsche Anleitung auf der CD, Installation über das Jokermenü (Win 95/98) oder manuell (DOS)





Installation und Start

Installation unter Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 2 ein, das Jokermenü startet automatisch. Wählen Sie in der Rubrik „Vollversion" den Menüpunkt „Installation".

Installation unter DOS: Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\), und starten Sie das Installationsprogramm durch Eingabe des Befehls SETUP.

Installation allgemein: Sie können wählen, wieviel Programmdaten auf die Festplatte kopiert werden sollen – werden keine Daten kopiert, läuft das Spiel vollständig von CD. Bei der „kleinen Installation" werden 75 MB an Festplattenplatz benötigt, bei der „Vollinstallation" 268 MB, wobei die CD zum Spielen dann nicht mehr erforderlich ist.

Soundkarteneinstellungen: Wählen Sie Ihr Soundkartenmodell, und geben Sie die korrekten Hardwareparameter an. Tip: Unter Windows 95/98 finden Sie die Einstellungen Ihrer Karte im Abschnitt „Audio-, Video- und Gamecontroller" im Geräte-Manager.

Videoeinstellungen: Je nach verwendeter Grafikkarte können Sie die Farbtiefe auf 8 Bit (256 Farben), 16 Bit (65.000 Farben) oder 24 Bit (16 Millionen Farben) einstellen.

Spielstart unter Win 95/98: Doppelklicken Sie die Datei IMPERIUM.EXE im Installationsverzeichnis bzw. dem Hauptverzeichnis der CD, falls Sie keine Daten auf Ihre Festplatte kopiert haben.

Spielstart unter DOS: Wechseln Sie in das Installationsverzeichnis (normalerweise lautet der Befehl CD C:\IMPERIUM) und starten Sie das Spiel durch Eingabe von IMPERIUM

Weitere Informationen zur Installation und Konfiguration entnehmen Sie bitte dem Originalhandbuch, das Sie auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch" finden.

Handbuch und Komplettlösung

Die **deutsche Anleitung inklusive aller Originalillustrationen** finden Sie als PDF-Dokument auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch". Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie über den Menüpunkt „Goodies" im Jokermenü installieren können – zur manuellen Installation ist auch eine DOS-Version verfügbar. In der Rubrik „Lösungen" finden Sie unter unserer komfortablen HTML-Benutzeroberfläche zudem eine **Komplettlösung**.

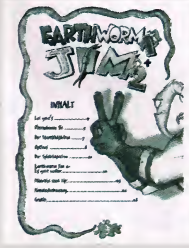


Installation und Start

Installation unter Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 ein, das Installationsprogramm startet automatisch.
Installation unter DOS: Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\), und starten Sie das Installationsprogramm durch Eingabe des Befehls INSTALL.
Installation allgemein: Im Installationsmenü können Sie wählen, ob Sie direkt von CD spielen oder 21 MB an Daten auf die Festplatte kopieren möchten. Die CD muß während des Spiels in jedem Fall eingelegt sein, da die Musik dort in Form von Audiotracks vorliegt. Geben Sie weiters den Typ Ihrer Soundkarte und die korrekten Hardwareparameter an. Tip: Unter Win 95/98 finden Sie die Einstellungen Ihrer Karte im Abschnitt „Audio-, Video- und Gamecontroller" im Geräte-Manager. Bei Unklarheiten konsultieren Sie bitte die Anleitung Ihrer Soundkarte.
Spielstart unter Win 95/98: Beim Einlegen der CD erscheint automatisch ein Menü, in dem Sie „Spiel starten" anwählen. Falls an Ihrem Rechner die Autostart-Funktion deaktiviert ist, doppelklicken Sie SETUP95.EXE im Hauptverzeichnis der CD.
Spielstart unter DOS: Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\), und starten Sie das Spiel durch Eingabe von EWJ2.EXE.
Weitere Informationen zur Installation und Konfiguration entnehmen Sie bitte dem Originalhandbuch, das Sie im CD-Ordner „Handbuch" finden.

Handbuch und Cheats

Die **deutsche Anleitung inklusive aller Originalillustrationen** finden Sie als PDF-Dokument auf der CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch". Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie über den Menüpunkt „Goodies" im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. DOSisten starten das Manual durch Eingabe von HANDBUCH.BAT aus dem Hauptverzeichnis der CD Nr. 1 (normalerweise D:\).



Cheats finden Sie auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".

PIZZA $YNDICATE

... UND MAFIABOSS GUTE NACHT SAGEN

- Bis zu 5 Computergegner mit eigener KI
- individuelle Charaktere in über 800.000 Variationen
- Gründung eines eigenen Syndikats
- Geldwäsche, Bestechung, Sabotage, Waffenhandel
- Actionspiele wie Verfolgungsjagden, Schießereien, Einbrüche

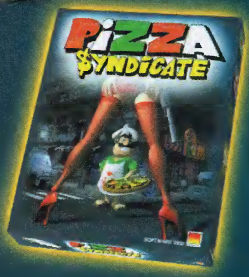


„Pizza Syndicate gefällt mir schon allein wegen der spaßigen Zusammenstellung immer neuer Rezepte... Aber auch das restliche Spielkonzept ist fordernd, ohne in Fitzelfummelei auszuarten"
(GameStar 4/99) 83%

„...Pizza Syndicate ist tatsächlich ein kleines Meisterwerk dieses Genres"
(PC Player 4/99) 82%

„Dank bunt-detaillierter Iso-Optik ißt das Auge mit"
(PC Joker 4/99) 81%

„Spiele mit dieser Tiefe und einem vergleichbaren Gute-Laune-Faktor würden wir uns öfter wünschen."
(PowerPlay 4/99) 85%



SOFTWARE 2000

© 1998 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,21 DM/60 Sek.)
Mo.-Do. von 14 bis 19 Uhr, Fr. von 10 bis 14 Uhr • internet: http://www.software2000.de

Demos, Patches & Goodies

Lamentation Sword



GENRE: Iso-Rollenspiel
UMFANG: Ein- und Mehrspielermodus in 5 Abschnitten
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD, Musik der Vollversion nicht enthalten, keine Speicherfunktion
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX 5 (Version 6.0 auf CD Nr. 2)

Lander

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Action
UMFANG: voll spielbare Mission „Europa Salvage"
BESONDERHEIT: benötigt einen Direct3D-Beschleuniger mit Unterstützung für Alphablending und Fogging (z.B. 3Dfx oder Riva 128)
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) und 23 MB auf der HD

Livewire!



GENRE: 3D-Geschicklichkeit
UMFANG: 3 voll spielbare Einspielerlevels
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX 5 (Version 6.0 auf CD Nr. 2)

Rollcage



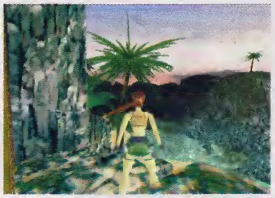
GENRE: SF-Buggyrennen
UMFANG: 3 Runden am Daytona-Kurs („Harpoon Islands") im Arcade-Modus
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt, 17 Einstellmöglichkeiten für Grafikdetails
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 10 MB auf der HD

Skout



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

Tomb Raider 3



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: brandneue Demo mit voll spielbarem Abschnitt im Level „South Pacific"
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Auflösung zwischen 320 x 200 und 1600 x 1200 Pixel wählbar
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) und 20 MB auf der HD

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 in der Rubrik „Goodies" im Jokermenü das Windows-Programm **Winzip 7.0** für Win 95/98/NT.

Akte Europa
Update der deutschen Fassung vom 6.2.99
Bleifuß 2
Update der deutschen Fassung für Mystique und 3D-Blaster
Bleifuß Fun
Voodoo2-Unterstützung für die deutsche Fassung
Bleifuß Rally
Update der deutschen Fassung für Voodoo 1-Karten mit mehr als 4 MB
C&C: Alarmstufe Rot
Update der deutschen Fassung auf V 1.03
Demonworld
Update der deutschen Fassung auf V 1.5
Descent: Freespace
EAX-Soundsystem-Upgrade für die deutsche Fassung; benötigt Update auf V 1.06 (ebenfalls auf der CD)
Die fünfte Dimension
Patch Nr. 1 für die deutsche Fassung
European Air War
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Fallout 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.02d
Kurt
Update der Versionen 1.0 und 1.01 auf V 1.12
Leviathan
Update der deutschen Fassung auf V 1.31
Mad TV 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.45
Siedler 3
Update der deutschen Version 1.25 auf V 1.26 sowie 1.20, 1.23 und 1.26 auf V 1.27
Sub Culture
Patches für Voodoo-Rush-Beschleuniger, Cyrix-CPUs und Fix für die Mission "Eskorte für Gefangenen-U-Boot"
Sports TV: Boxing!
Patch für Voodoo 2-Beschleuniger
Viper Racing
Update aller Fassungen auf V 1.1

Top-Demo: SBK Superbike World Championship

Ein echtes Superbike ist der Hauptdarsteller dieser Superdemo zum Rennspielhit aus der letzten Ausgabe: Mit einer Ducati 916 drehen Sie drei Runden auf dem Traditionskurs von Monza, wobei Ihnen EA Sports die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden im Action-Modus läßt – Direct3D- und Voodoo-Turbos werden unterstützt.
Rufen Sie zunächst den Punkt „Superbike" im Jokermenü der CD Nr. 2 (Rubrik „Demos") auf, und klicken Sie auf „Installation", um die Dateien in ein temporäres Verzeichnis Ihrer Wahl zu entpacken. Starten Sie aus diesem Verzeichnis heraus die eigentliche Installation durch Doppelklick der Datei „StSBK.exe". Nach erfolgter Installation können Sie das temporäre Verzeichnis wieder löschen und Ihren heißen Ofen durch Aufruf von „SuperBike.exe" starten.

GENRE: Motorradrennen
UMFANG: 3 Runden in Monza auf einer Ducati 916
BESONDERHEIT: 2 Schwierigkeitsgrade, Demo wird zunächst in temporäres Verzeichnis entpackt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) und 72 MB auf der HD



Ebenfalls mit von der Partie: Das einminütige, flott geschnittene Intro-Video



Auch grafisch ein Erlebnis: Mit der Ducati 916 über den Traditionskurs von Monza

Top-Demo: Imperialismus 2

Test in dieser Ausgabe

Der rundenbasierte Longseller von Mindscape geht in die zweite Runde. Daher führt Sie das voll spielbare Tutorial unserer Demo behutsam in die Bedienung der komplex-strategischen Wirtschafts- und Aufbausim ein: 17 Episoden lang erlernen Sie die hohe Kunst des Entdeckens, Handelns und Regierens als europäischer Kolonialherr in der Neuen Welt des Jahres 1500. Nach maximal 75 Runden haben Sie Ihre Ausbildung anno 1650 schließlich abgeschlossen. Sind Sie Imperialist genug für diese Spielerfahrung?

GENRE: Rundenstrategie
UMFANG: 17 voll spielbare Tutorial-Episoden
BESONDERHEIT: auf maximal 75 Runden begrenzt
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 2) und 62 MB auf der HD



Das ausführliche Tutorial führt Sie 17 Episoden lang in das komplexe Spiel ein



Ein Klick auf die Schriftrolle am unteren Bildschirmrand links startet das Tutorial

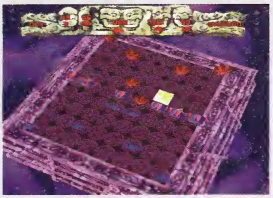
Spielelösungen auf CD

Auch diesen Monat finden Sie auf unserer Begleit-CD wieder eine Reihe umfangreicher Komplettlösungen sowie nützliche Tips und Cheats zu aktuellen Spielen. Die komfortable HTML-Oberfläche beherbergt diesmal einen **Walkthrough durch Imperium Romanum** (eine unserer beiden Vollversionen), eine **Komplettlösung zu Baldur's Gate** sowie als Ergänzung zum Lösungsteil im Heft die ausführliche und ungekürzte **Komplettlösung zu Return to Krondor**. In der Rubrik „Tips & Tricks" finden Sie außerdem **Cheats für Earthworm Jim 2**, die andere Vollversion dieser Ausgabe.
Um die Bonus-Lösungen der CD aufzurufen, klicken Sie auf den Button „Lösungen" in der Benutzeroberfläche der CD Nr. 2 – Sie benötigen einen framefähigen Web-Browser.



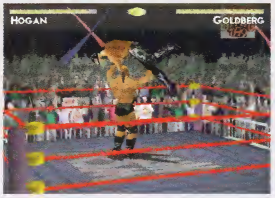
Demos, Patches & Goodies

Twisted Mind



GENRE: 3D-Denksport
UMFANG: 10 voll spielbare Levels plus Tutorial
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Auflösung zwischen 320 x 200 und 1600 x 1200 Pixel wählbar
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 7 MB auf der HD

WCW Nitro



GENRE: Wrestling
UMFANG: voll spielbarer Fight zwischen „Hollywood Hogan" und „Goldberg"
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 23 MB auf der HD

Worms Armageddon



GENRE: Actionstrategie
UMFANG: Schnellstartmodus gegen CPU, 3 Einspielermissionen, 2 Trainingslevels, eingeschränkter Multiplayermodus
BESONDERHEIT: Auflösung zwischen 640 x 480 und 1024 x 768 Pixel wählbar
SYSTEM: P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 2) und 22 MB auf der HD

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win
DirectX 6.0
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
Elsa-Treiber
Treiber für Elsa-Grafikkarten
F-Prot
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98
mIRC v.5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
T-Online Zugangssoftware von 1&1
kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.09
MP3-Player für Win 95/98/NT
Winzip 7.0
Packer/Entpacker für Win 95/98

Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung und tollen Funktionen: **direkter Start bzw. Installation** aus dem Menü heraus, **Screenshots zu jedem Programm**, ein Info-Button sowie Links zu den Hersteller-Websites über den **WWW-Link-Schalter**. Hinter dem Button „Special" verbirgt sich diesmal die leicht bekleidete Lula: Mit dem **Wet Attack Screensaver** macht die Blondine schon vorab Stimmung für das Sequel zu „Wet: The sexy Empire".

Shareware von Lesern

Abgrund 2
Mit der Maus durch das Labyrinth von Felix Spenrath
Anno 1500
Rundenbasierte Wirtschaftssimulation von Armin Krämer
Knippel
Tüftelei von Armin Niggemann
Break
DOS-Breakout von Gunnar Kloke (Freeware)

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 unsere Adresse. Damit Ihre Games, Tools etc. in die engere Auswahl kommen, benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich 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: mhuber@pcjoker.de

Jetzt kommt's ganz dicke ...



... in wirklichem 3D!

Mit der Grafik-Power der *ELSA VICTORY™ II* wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange. Voodoo-Banshee-Grafikchip, 16 MB SGRAM und optimierter Glide- und Direct3D-Support sorgen für grenzenlose Spielfreude.
Und nun gibt es als ideale Ergänzung zur *ELSA VICTORY II* die brandneue 3D-Brille *ELSA 3D REVELATOR™*. Sie verleiht nahezu jedem 3D-Spiel, das mit Direct3D-Beschleunigung arbeitet, eine faszinierende, tatsächliche Dreidimensionalität und zeigt, was mit der neuesten ELSA-Technologie alles machbar ist.



Werden Sie ein Teil Ihres Lieblings-Games!

ELSA 3D REVELATOR

Are You Ready For Coolest 3D ?

Die *ELSA 3D REVELATOR* kann ab dem 19. März für 99,– DM im ELSA-Online-Shop (www.elsa.de) und telefonisch unter 0180-535 7209 vorbestellt werden. Systemvoraussetzungen: ELSA-Grafikkarten *ELSA ERAZOR™ II* oder *ELSA VICTORY™ II* (*ELSA ERAZOR™ III* in Vorbereitung), Rechner ab Pentium II oder AMD K6-2 sowie ein Monitor, der in der gewünschten Auflösung mindestens eine Bildwiederholrate von 120 Hz erreicht.

ELSA

Produktinfo 014 ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · **www.elsa.de**

Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Abbildungen können ähnlich sein. Für fehlerhafte Angaben und/oder Abbildungen keine Haftung.

Wir versilbern Neuabonnenten!





Das neue Mega-Rollenspiel gratis für jeden neu geworbenen Abonnenten!

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

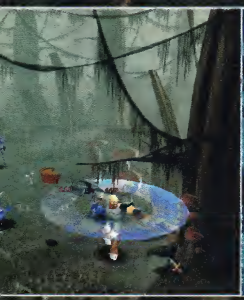
JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

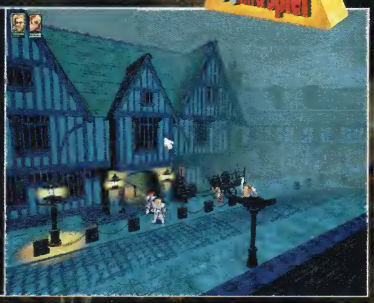
Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger

Für jeden neuen Abonnenten, den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie „SILVER" NEBST BEIGABEN GRATIS! Und das sollte eine der leichtesten Übungen sein, denn ein Joker-Abo ist ohnehin Gold wert: SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF (nur 91,– DM* anstatt der kioskülichen 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. Wer da nicht zuschlägt, hat noch nicht einmal Bronze verdient!

Test ab Seite 74





Abonnenten aufgepaßt!

Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön eine exklusive Treueprämie geschenkt!

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

Besser spät als Bug?

Über die Unzuverlässigkeit von Erscheinungsterminen

Pünktlichkeit mag die Höflichkeit der Könige sein, die der Computerspielhersteller ist es gewiß nicht: Wir haben bei Entwicklern und Vertrieben nachgehakt, warum die Geduld der Fans so oft und hart strapaziert wird.

Wer kann noch zählen, wie oft „Dungeon Keeper" seinerzeit verschoben wurde? Wer glaubt noch den neuesten Releaseterminen für aktuell ersehnte Highlights wie „Ultima 9", „Jagged Alliance 2" oder „Wet Attack"? Gerade Lulas nächster Auftritt ist ein Paradebeispiel: Die seit „Wet – The sexy Empire" zum digitalen Kult-Girl avancierte Sexbombe von New Generation Software bzw. CDV läßt ihre Fans aus verschiedenen Gründen bis zum heutigen Tag warten – dabei hätten wir die Blondine mit den scharfen Kurven eigentlich schon letzten Sommer wiedersehen wollen und sollen…

Statement der Entwickler

Da man sich nicht schon im Vorfeld einschränken will, macht man sich bei der Entwicklung des Spielkonzepts erst mal wenig Gedanken über konkrete Verwirklichungsmöglichkeiten – ob es funktioniert, läßt sich ohnehin erst feststellen, wenn die entsprechenden Teile annähernd fertig sind.
Nachträglich können sich also eventuell zeitaufwendige Korrekturen in punkto Gamedesign



„Der Master-Termin kommt immer zu früh, stets würde man gerne noch hier und da feilen"

(Carsten Korte, New Generation Software)

als notwendig erweisen. Und schlußendlich soll das Spiel ja auf möglichst allen Rechnern laufen – angesichts der heutigen Vielfalt ein nahezu unmögliches, zeit- und kostenintensives Unterfangen. Da ist es nicht leicht, den goldenen Mittelweg zwischen Wirtschaftlichkeit und kreativer Arbeit zu finden!

Statement des Vertriebs

Als Publisher müssen wir mit festen Terminen arbeiten. Andernfalls wären Marketing, Pressearbeit und das zähe Ringen um Regalplatz im Handel nicht möglich. Das Spiel wäre fertig, und kein Hahn würde danach krähen – egal wie gut es ist. Natürlich sichert sich der Vertrieb aus genannten Gründen vertraglich gegen Terminverzögerungen ab – Stichwort Konventionalstrafe. Wem ist jedoch da-



„Sollte „Wet Attack" nicht bis Mai fertig sein, werden wir die Entwickler auf kleiner Flamme rösten!"

(Claudia Rieflin, CDV)

mit gedient, wenn man mitten in einem Projekt, für das über Monate hinweg fleißig die PR- und Marketingtrommeln gerührt wurden, ein Entwicklerteam finanziell ruiniert? CDV jedenfalls glaubt an den Erfolg von „Wet Attack", vertraut auf die Kreativität und Originalität der Arbeit von New Generation.

Der Spätzünder: Wet Attack

Anno 1997 hatte man es bei „Wet – The Sexy Empire" noch mit einer (rein-)rassigen Wirtschaftssimulation zu tun, die durch ihre Unterteilung in drei Stufen mit jeweils eigenen Aktionsmöglichkeiten bzw. Spielzielen für Abwechslung sorgte. Noch mehr Abwechslung verspricht „Wet Attack", werden hier doch gleich **drei Genres miteinander kombiniert**: Space-Action, Renderadventure und Wirtschaftssim im Stil von Bullfrogs „Theme"-Serie – dank Lula natürlich alles mit einer kräftigen Prise Erotik.



Der Test ist für… äh… bald geplant: Wet Attack

Unreal TOURNAMENT



WER SOLCHE "FREUNDE" HAT...

WER GEHT DA NOCH ONLINE?

Einer der erfolgreichsten 1st-Person-Shooter ist zurück.
'Unreal Tournament' setzt neue Maßstäbe im Single- und Multiplayer-Bereich.
Computergesteuerte Bots erlauben Dir Multiplayer-Spiele
wie 'Capture the Flag', 'Assault' oder 'Domination' ohne Online-Kosten!
Stelle einfach Dein Team zusammen - und los geht's.
Aber auch im Netzwerk sind alle Kombinationen von Bots und menschlichen Mitspielern möglich.
Nutze die neuen, gewaltigen Waffensysteme und Deine Gegner haben nicht die geringste Chance.
Über 30 speziell entwickelte Level erwarten Dich.

NUR EIN TEAM KANN DEN TITEL "UNREAL GRAND MASTER" ERRINGEN-...DEINS?



Gestaltung: Epic MegaGames .

Unreal™Tournament™ © 1998 Epic MegaGames and GT Interactive Software, Inc. All Rights Reserved. GT and the GT Games logo are trademarks and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
Unreal and the Unreal logo are trademarks of Epic MegaGames. All other trademarks are the property of their respective companies.

Flightstick und FS-Szenarien zu gewinnen!

Mit den Cockpits, Szenarien und Missionen der fünf neuen Erweiterungs-CDs von Ari Data für Microsofts „Flight Simulator" macht der Zivilflugi richtig Laune – besonders mit dem aktuellen „Jet Leader"-Stick von Guillemot. Daher: Start frei für die Verlosung!



1. PREIS

Die Cebit-Neuheit Jet Leader 3D (programmierbarer USB-Stick, robust, funktionsreich und rechts- wie linkshändertauglich) von Guillemot, dazu Ari Datas aktuelle FS-Erweiterungen („Lufthansa Collection", „Europäische Flughäfen", „Adventure Designer Pack", „Cockpit Collection" sowie „Destination Hongkong") im Paket.

2. BIS 30. PREIS



Je einmal die FS 98 Lufthansa Collection, also 15 Flugmodelle inkl. fotorealistischer Cockpits

Natürlich gibt es die feinen Sachen auch in Kaufhäusern und im Fachhandel. Doch wer umsonst abheben will, sollte die Antwort wissen auf folgende…

PREISFRAGE

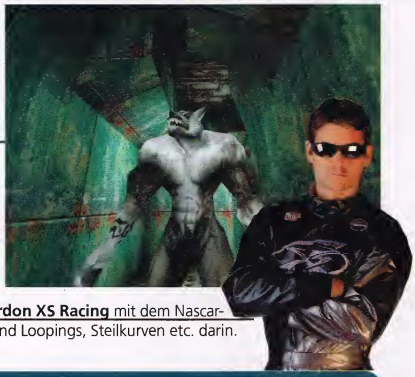
Wie heißt die Airbus-Neuentwicklung für mehr als 400 Passagiere?

Zivilkapitäne mit Durchblick schicken uns die Modellbezeichnung des geplanten Mega-Passagierjets per Postkarte oder E-Mail, Einsendeschluß laut Poststempel ist der 7. Mai. Unter allen richtigen Einsendungen entscheidet das Los, wobei die Mitarbeiter des Joker Verlags, von Ari Data und Guillemot von der Teilnahme ausgeschlossen bleiben. Der Rechtsweg ist ein Holzweg, ansonsten wünschen wir viel Glück und guten Flug!

EINSENDEADRESSE

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

NEUES VON ASC GAMES



In Zusammenarbeit mit White Wolf und Dreamforge („Ravenloft") entsteht bis Ende des Jahres eine PC-Umsetzung des magiebetonten Rollenspielsystems **Werewolf the Apocalypse – The Heart of Gaia**. Die technische Basis auch für Internet-Gaming abseits ausgetrampelter Deathmatch-Wege soll dabei die Engine von „Unreal" ab einem P2/233 mit aktuellem 3D-Turbo liefern.

Kurz davor am Start: **Jeff Gordon XS Racing** mit dem Nascar-Champion auf der Packung und Loopings, Steilkurven etc. darin.

K.O. BOXING

Ab Mai werden bei Data Becker Preisboxer ausgeknockt: Neueste Technologien wie Skeletal-Animation, Bump- und Reflection-Mapping etc. sollen die 20 Fighter zu 3D-Weltmeistern im PC-Ring (ab einem P233 mit 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger) machen, ein Charaktereditor und Trainings- sowie Einzelkämpfe an fünf Austragungsorten garantieren Abwechslung. Als Highlight wird beim deutschen Promoter die aufwendige Steuerung für mehr als 30 Haken, Special-Moves und programmierbare Schlagsequenzen gehandelt.



Wußten Sie übrigens

…daß Electronic Arts die offizielle **Formel 1 Lizenz der FIA** erworben hat? F1-Sims mit authentischen Namen und Designs von Teams, Autos, Fahrern sowie Strecken ergänzen ab sofort die EA Sports Reihe.

…daß Take 2 und Red Storm an einem **Rainbow Six-Sequel** arbeiten? Grafik, Handling und Multiplayeroptionen des Actiontaktik-Mix´ werden überarbeitet.

…daß Activision und Raven einen 3D-Egoshooter zur TV-Serie **Star Trek: Voyager** entwickeln? Ab Januar leitet der Spieler dann das Team um Sicherheitsoffizier Tuvok durch ungeahnte Abenteuer, technische Basis ist die Quake 3-Engine.

…daß das Team von K-D Lab nach „Vangers" erneut an einem abgedrehten Genremix arbeitet? In **Mechosoma** wird man die Abenteuer einer raumfahrenden Sekte miterleben.

…daß Blue Byte den **Starship Creator** als teillokalisierte Fassung veröffentlicht? Trekker und Trekkies können damit Föderationsschiffe bauen und bemannen.

SINISTAR: UNLEASHED

Unsere reiferen Leser fanden bereits 1983 Einlaß in Spielhallen, mögen sich also zumindest theoretisch noch an das Game „Sinistar" von Williams erinnern. Praktisch fällt es in diesem Zusammenhang gewiß leichter, sich der News in PC Joker 11/98 zu entsinnen, als wir das **offizielle 3D-Remake des Arcade-Shooters** unter dem Arbeitstitel „Excession" ankündigten.
Ab Juni laden THQ und GameFX alle Ballerfans also endgültig zum Besuch von 24 Sternennebeln ein, wo rund 25 verschiedene Aliengattungen darauf warten, geröstet zu werden. Dazu werden sechs Jagdschiffe mit neun aufrüstbaren Waffen zur Verfügung gestellt, wobei Force-Feedback-Sticks aufrüttelnde Erlebnisse im All garantieren sollen. Ein Multiplayer-Shootout für maximal acht Piloten ist außerdem versprochen, genau wie atemberaubende Optik für die Besitzer von 3Dfx- oder Direct3D-Grafikbeschleunigern.



FORCE 21

Wenn sich Red Storms **3D-Echtzeitstrategical** ab Juli auf den PC vorkämpft, dann hat ein Veteran des Golfkonflikts tatkräftige Unterstützung geleistet: Damit sich der im Jahr 2015 über die Bildschirmbühne gehende Konflikt zwischen den USA und China glaubwürdig entwickelt, wurde General Franks als Berater verpflichtet.
Im Ergebnis wird der Spieler rund 40 Truppengattungen mit futuristischen Waffensystemen bestücken, Pionierkommandos befehligen, Minenfelder legen und bei Bedarf Luftunterstützung anfordern müssen bzw. dürfen – auch das Training und die Moral der Untergebenen sind zu überwachen. Schauplatz der angekündigten 30 Solo- und zehn Multiplayermissionen



werden China, Rußland und Kasachstan sein; darüber hinaus soll es einen Editor für selbst entworfene Szenarien geben.

Fanpakete von Blizzard zu gewinnen!

Die Fans solcher Strategie-Klassiker wie „Warcraft" und „Starcraft" können die Schlachten nun auch mit hochwertigen Zinnmodellen nachstellen – zum Deutschlandstart dieser Figurensets hat Blizzard sechs tolle Pakete für Joker-Leser geschnürt.

DAS GIBT´S ZU GEWINNEN



Sechs Glückspilze erhalten je ein exklusives Fanpaket, bestehend aus den fünf Zinnmodellen „Human", „Orc", „Protoss", „Zerg" und „Terraner", den Spielen „Warcraft 2 Exklusiv Edition", „Starcraft" „Brood War" und „Diablo", einem bedruckten T-Shirt, einer Baseballcap sowie einem Mauspad mit dem Motiv „Blizzard".

Die handwerklich sehr schön ausgeführten Figuren kosten im Fachhandel 29,95 DM pro Stück und können über die Blizzard-Page im Internet (www.blizzard.de) auch online bestellt werden. Wer hier zum Nulltarif zuschlagen möchte, muß die Antwort auf unsere Preisfrage kennen.

DAS MUSS MAN WISSEN

Wie heißt Blizzards „teuflisch" gutes Actionrollenspiel, das ab Herbst in die zweite Runde geht?

Den richtigen Titel schreiben Sie bitte auf eine Postkarte oder schicken ihn per E-Mail bis zum Einsendeschluß am 7. Mai an nachstehende Adresse – bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Mitarbeiter des Joker Verlags und von Havas/Sierra/Blizzard dürfen nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück!

EINSENDEADRESSE

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

SEXBOMBE GESUCHT!



Ab Mai verdreht das virtuelle Busenwunder den Männern in „Wet Attack" wieder die Köpfe, schon jetzt sucht Publisher CDV nach echten Schönheiten für den **Lula Look Alike Contest**. Wer also Lulas Idealmaße zu besitzen glaubt und zwischen 18 und 26 Jahre alt ist, kann ein eintägiges Shooting für eine Set-Card beim Starfotografen Thomas Emser sowie einen Werbevertrag oder eine 14tägige Karibikreise für zwei Personen gewinnen. Für den Einstieg ins Model-Busineß steckt man seine Bewerbungsunterlagen (Porträt- und Ganzkörperfotos, auf der Rückseite mit Name und Alter beschriftet) in einen Umschlag und schickt sie bis zum 30. April an:

CDV Software GmbH
„Lula Look Alike Contest"
z.Hd. Claudia Rieflin
Postfach 27 49
D-76014 Karlsruhe

Die beiden Siegerinnen der Vorausscheidungen in München (25. Mai) bzw. Hamburg (27. Mai) werden von einer prominent besetzten Jury gekürt, im Finale haben dann auch unsere Leser das Wort: In der Juli-Ausgabe präsentieren wir Ihnen die Nachwuchs-Lulas!

NOVA-LOGISCHES



Die „Comanchen" gehen wieder auf Kriegspfad: Schon im Juni braust die mit Atomwaffen bestückte **F-22 Lightning 3** am Monitor durch realistisches Wetter. Mit optionaler Vollautomation will dieser Flugi vor allem Nachwuchspiloten ansprechen. Einen Monat später steht dann mit **Maximum Overkill** das Sequel zu „Delta Force" Gewehr bei Fuß, um den PC-Landsern die Waffen und Vehikel des 21. Jahrhunderts näherzubringen. Und ab September hebt bei Novalogic schließlich die komplexe Spacesim **Tachyon: The Fringe** ab. Mit an Bord: eine packende Story, furiose Dogfights und Voice-over-Net – ein neues System für gesprochene Dialoge im Multiplayerbetrieb mit bis zu 120 Spielern.



NEUES VON JOWOOD

Aufbaustrategie aus den Alpen: Bereits im Juli kommt aus Österreich ein **Verkehrsgigant**, der als gewinnorientierter Unternehmer oder von der Zufriedenheit des Wahlvolks abhängiger Verkehrsbeauftragter das Straßen- und Schienennetz fest im Griff hat. Personal- und Preispolitik muß man dann betreiben, Bahnhöfe, Bushaltestellen sowie den passenden Fuhrpark aufbauen. Kein Spaziergang, da in jeder Spielwelt bis zu 30.000 Einwohner ein intelligentes Eigenleben führen werden.



Zu Beginn des Jahres 2000 schlägt die Stunde von **Industriegigant 2**. Hier wollen die Entwickler einerseits erweiterte Eingriffsmöglichkeiten und zusätzliche Transportlogistik bieten, andererseits die Benutzerführung gegenüber dem komplexen Vorgänger verbessern und umfassende Soforthilfe-Funktionen einbauen.

Wußten Sie übrigens

...daß bei Midas Anfang Juni die Superbike-Sim **Castrol Honda 2** und im Dezember dann **Isle of Man TT** aus den Boxen rollt?

...daß die 3DO-Spiele **Army Men 2** und **Heroes of Might and Magic 2** sowie Acclaims **Southpark** in den USA bereits erschienen sind? Tests der lokalisierten Fassungen folgen.

...daß Boris Games ab Herbst Eisenbahningenieure für **Frontierlands** sucht? Wer will das digitale Stahlroß in den Wilden Westen bringen?

...daß der dänische Spielwarenkonzern ab Juni **Lego Racers** an den Start stellt? Zu erwarten sind knallbunte Miniflitzer, ähnlich denen aus Enjoys Oktobertitel **Indoor Kart Racing**

...daß das Ulkmovie **Austin Powers** demnächst fortgesetzt wird? Bei Southpeak hat man sich bereits die Rechte an der Versoftung der überdrehten Bond-Persiflage gesichert.

...daß mit Doron Gartner und Ben Haas zwei entscheidende **„Diablo 2"-Entwickler zu Acclaim gewechselt** haben? Unter dem Label Click Entertainment basteln sie bis Mitte 2000 an einem Actionrolli um japanische Samurai.

...daß Poolbillard groß im Kommen ist? Sowohl Virgin (**Billard Nights**) als auch Psygnosis (**Expert Pool**) lassen ab April die Kugeln rollen.

EXPENDABLE

Ein schnörkelloses **3D-Feuerwerk** zündet Rage ab Mai: Als furchtloser Marine landet der Spieler auf 20 Planeten und räuchert angriffslustige Aliens aller Größen, Formen und Farben mit den verschiedensten Explosivkörpern aus. Neben einem Duo-Modus verspricht der Hersteller anspruchsvolle Endgegner, skurrile Angreifer und knallbunte 3D-Grafik auf höchstem Niveau – Spezialeffekte ohne Ende inklusive!



TURRICAN 3D

Rainbow Arts, das 20-köpfige Allvision-Team und „Turrican"-Erfinder Manfred Trenz höchstselbst beleben ab Dezember eine bald zehn Jahre alte Actionlegende wieder: Auf C-64 und Amiga anno 1990 ein Renner, setzt das Action-Jump & Run mit spektakulärer Optik, weitläufigen Innen- und Außenarealen und atemberaubenden Endgegnern zum Sprung ins neue Jahrtausend an.



MIG ALLEY

Das Jahr: 1951. Die Mission: Korea. Im Frühsommer dürfen Jet-Pioniere in dieser Flugsimulation mit Klassikern wie der F-86 Sabre und der Mig-15 in die Luft gehen – für Propeller-Fans werden Mustangs oder eine Flying Fortress im Festplattenhangar geparkt. Mit variablen Kampagnen, auf Satellitendaten basierender 3D-Optik und spannenden Netzwerk- bzw. Internet-Modi will Empire Solisten und bis zu 50 gesellige Piloten zum Dienst in der UN-Friedenstruppe verpflichten.



Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

WIAL VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

ABHOLUNG NACH TELEFONISCHER ABSPRACHE MÖGLICH !!!

BEZAHLEN SIE AB SOFORT GANZ BEQUEM UND OHNE NACHNAHMEGEBÜHR MIT IHRER EUROCARD !!!

EUROCARD MasterCard

CD-ROM GAMES

AGE OF EMPIRES GOLD	**KD**	**79,90**	CABELLA'S BIG GAME HUNTER	E	29,90
AGES OF MYST (MYST+RIVEN)	**KD**	**79,90**	**CAESAR - GROßE SCHLACHTEN**	**KD**	**19,90**
ALPHA CENTAURI	KD	79,90	**COMANCHE 3.0**	**KD**	**34,90**
BALDURS GATE	**KD**	**79,90**	**CONFLICT: FREESPACE**	**KD**	**29,90**
BALDURS GATE EXPANSION (US)	**E**	**64,90**	**CONQUEST EARTH**	**KD**	**24,90**
C & C 2: MEGABOX (06/99)	KD	64,90	**CROC**	**KD**	**19,90**
C & C 3: TIBERIAN SUN (06/99)	**KD**	**89,90**	**DARK COLONY**	**KD**	**19,90**
CABELA'S BIG GAME HUNTER 2	**E**	**39,90**	**DEEP SPACE NINE**	**DA**	**14,90**
CIVILIZATION: CALL TO POWER	**KD**	**79,90**	**DEMONWORLD**	**KD**	**9,90**
CIVILIZAZION 2 MULTIPLAYER	**KD**	**39,90**	**DESTRUCTION DERBY 2**	**KD**	**14,90**
CLOSE COMBAT 3	E	89,90	**DETHKARZ**	**KD**	**29,90**
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	**KD**	**59,90**	**DIE AKTE EUROPA**	**KD**	**14,90**
D-INFO 99	**KD**	**34,90**	**DIE PANDORA AKTE**	**KD**	**9,90**
DARK PROJECT	KD	79,90	DIE BY THE SWORD	KD	19,90
DIE VÖLKER (05/99)	**KD**	**79,90**	**DISCWORLD 2**	**KD**	**14,90**
EVERQUEST (ONLINE-RPG)	**E**	**114,90**	**EARTH 2140**	**KD**	**9,90**
FALCON 4.0	KD	79,90	F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	14,90
FIGHTER SQUADRON	**KD**	**79,90**	FALLOUT	KD	29,90
GRAND THEFT AUTO LONDON	**KD**	**44,90**	FIGHTING FORCE	KD	29,90
HALF-LIFE (DT. VERSION)	KD	79,90	FIGHTERS ANTHOLOGY	KD	19,90
HEAVY GEAR 2*	**DA**	**79,90**	**FLIGHT UNLIMITED 2**	**KD**	**34,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	**E**	**79,90**	**FORGOTTEN REALMS (AD&D)**	**E**	**24,90**
IMPERIALISM 2	**E**	**79,90**	**FORMEL 1 '95**	**KD**	**9,90**
JAGGED ALLIANCE 2	**E**	**89,90**	**FORMEL 1 '97**	**KD**	**19,90**
KÖNIG DER LÖWEN 2	**KD**	**54,90**	**FRANKREICH '98**	**KD**	**19,90**
JEDI KNIGHT & MISSION CD	DA	59,90	GABRIEL KNIGHT ANTHOLOGY	KD	34,90
KURT - DER FUßBALLMANAGER	**KD**	**79,90**	**GRAND PRIX LEGENDS**	**E**	**29,90**
LANDS OF LORE 3 (04/99)	**KD**	**79,90**	HAVE A NICE DAY & TRACKS	KD	19,90
LINKS LS 1999	**KD**	**79,90**	**HUGO GOLD**	**KD**	**39,90**
LÖWENZAHN 3	**KD**	**44,90**	**I-PANZER 44 (3DFX)**	**KD**	**19,90**
MIGHT & MAGIC 7 (04/99)	**E**	**79,90**	**IF-22 V5.0 (3DFX)**	**KD**	**19,90**
MOTO RACER 2	KD	59,90	**IMPERIUM GALACTICA**	**KD**	**24,90**
MYTH 2 - SOULBLIGHTER	**KD**	**84,90**	KKND X-TREME	KD	19,90
OUTCAST	**KD**	**89,90**	**KING'S QUEST 8**	**E**	**44,90**
PIZZA SYNDICATE	**KD**	**79,90**	**KLINGON HONOUR GUARD**	**KD**	**39,90**
PC GAMES CHEAT 3.0	**KD**	**29,90**	**KYRANDIA 3**	**KD**	**9,90**
POPULOUS 3 - THE BEGINNING	KD	69,90	**LIBERATION DAY**	**KD**	**9,90**
POPULOUS 3 DATA CD	**KD**	**29,90**	LIFEFORCE TENKA	DA	19,90
QUEST FOR GLORY 5: DRACHENF.	**KD**	**79,90**	**LUCASARTS 10 ADVENTURES**	**KD**	**39,90**
REQUIEM	**KD**	**75,90**	**M1 TANK PLATOON 2**	**KD**	**39,90**
ROLLERCOASTER TYCOON	**KD**	**79,90**	MADDEN '98	KD	19,90
SANITARIUM	KD	69,90	**MONKEY ISLAND III**	**KD**	**44,90**
SIEDLER 3	KD	75,90	MONOPOLY WM-EDITION 98	KD	29,90
SIEDLER 3 MISSION CD	**KD**	**29,90**	**MONSTER TRUCKS**	**KD**	**14,90**
SILVER	**KD**	**79,90**	NBA LIVE 98	KD	24,90
SIM CITY 3000	KD	89,90	**NEWMAN HAAS RACING**	**KD**	**34,90**
SPORTS CAR GT (05/99)	KD	79,90	**O.D.T.**	**KD**	**39,90**
STAR CRAFT: BROOD WAR	**KD**	**34,90**	**PAX IMPERIA**	**KD**	**19,90**
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	KD	79,90	RESIDENT EVIL	KD	24,90
SUPERBIKE WORLD CHAMPION	**KD**	**79,90**	**SEVEN KINGDOMS ANC. ADVERS.**	**KD**	**19,90**
TOCA TOURING CAR 2	**KD**	**79,90**	**SHADOW MASTER**	**KD**	**19,90**
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	E	79,90	SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	29,90
ULT. CIV 2 CLASSIC COLLECTION	KD	69,90	SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION	KD	29,90
ULTIMA ONLINE 2ND AGE	E	99,90	**STAR FLEET ACADEMY US-VERS.**	**E**	**19,90**
ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	79,90	TEAM APACHE	KD	19,90
UNREAL TOURNAMENT	**E**	**84,90**	**TOMB RAIDER 2 DIR. CUT (MAI)**	**KD**	**39,90**
UPRISING 2	**KD**	**79,90**	**TOTAL ANNIHILATION**	**KD**	**19,90**
WARZONE 2100	**KD**	**79,90**	**ULTIMA ONLINE**	**E**	**29,90**
WCW VS. NITRO	**E**	**44,90**	**UNREAL**	**E**	**44,90**
WORMS ARMAGEDDON	KD	59,90	**UPRISING**	**KD**	**19,90**
WORLD WAR 2 FIGHTERS	KD	79,90	**WARGASM**	**KD**	**34,90**
X-WING ALLIANCE	**KD**	**79,90**	**WARLORDS 3: REIGN OF HEROES**	**KD**	**34,90**
X-WING ALLIANCE (US-VERSION)	**E**	**89,90**	**WIZARDRY GOLD**	**E**	**9,90**
			XENOCRACY	**KD**	**24,90**
3D LEMMINGS	**DA**	**14,90**			
7TH LEGION	KD	9,90	**JOYSTICKS:**		
11TH HOUR	**KD**	**9,90**	**GRAVIS FIREBIRD II**	**DA**	**34,90**
ADIDAS POWER SOCCER 98	KD	19,90	**GRAVIS THUNDERBIRD 2**	**DA**	**29,90**
A-TRAIN	**KD**	**9,90**			
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	**KD**	**19,90**			
ASCENDANCY	KD	19,90			
ATLANTIS	KD	29,90			
AUTOBAHNRASER	**KD**	**34,90**			
BUST A MOVE 2	**KD**	**19,90**			

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

http://www.wial.de

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
Highdensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Beim vorläufig letzten Ausflug von Microprose in die unendlichen Weiten des digitalen Enterprise-Universums beamt man Picard und Crew in **Rundenstrategie à la „Master of Orion"**. Solo oder im geselligen Netzwerkquintett dürfen TNG-Fans eine von fünf Rassen unter ihre Fittiche nehmen: Föderation, Klingonen, Romulaner, Ferenghi und Cardassianer.
Wirtschaftliche Aspekte wie Handel oder Ressourcenmanagement, Erkundung, Forschung, Diplomatie und Spionage/Sabotage werden also wichtig sein, Siege in den 3D-Gefechten noch wichtiger. Der Kommandant erhält freie Manöverwahl, seine Einheiten sammeln fleißig Erfahrungspunkte. Die 25 riesigen Sektoren pro Partei generiert das Game übrigens zufällig, was ungezählte Stunden spannendes Taktieren garantieren soll. Und dank der fünf Schwierigkeitsgrade kommen dabei hoffentlich Rekruten und erfahrene Strategen gleichermaßen auf ihre Kosten.





STREETWARS

Wie der Name schon sagt, sind im **„Constructor"-Nachfolger** von Studio 3/Infogrames eher destruktive Zocker gefragt; dank Multiplayermodus können via Netzwerk bis zu vier am Straßenkrieg teilnehmen. Bereits nächsten Monat wird man als Bandenboß sein Revier in fünf Städten bzw. Kampagnen über jeweils zehn Missionen hinweg verteidigen und vergrößern.



In zehn Trainingslektionen wird der Spieler auf den knallharten Kampf um Zaster, Immobilien, Mieter, Einfluß und Macht gegen konkurrierende Mafiosi vorbereitet. Dazu zählt etwa der durchdachte Einsatz illegaler Mittel, die hier den Zweck heiligen: Psychopathen, Langfinger, Bordsteinschwalben, Bombenleger oder gar Geister. Weil die Auflösung auf 800 x 600 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe geschraubt wurde, soll das verbrecherische Treiben in den Iso-Metropolen gegenüber dem Vorgänger nicht nur deutlich hübscher anzusehen, sondern auch wesentlich übersichtlicher zu handhaben sein.



SWORDS & SORCERY

D.W. Bradley („Wizardry 6 & 7") bastelt derzeit für Westwood an einem **Fantasy-Rollenspiel**, dessen Welt man wahlweise aus First- oder Third-person-Perspektive mit variablen Kameraeinstellungen erforscht. Hunderte von NPCs, Artefakten und Waffen werden in der dreidimensionalen Polygon-Umgebung ihrer Entdeckung harren, während unterschiedliche Wetterbedingungen, Tag- und Nachtwechsel sowie dynamische Lichteffekte das Auge verwöhnen sollen.
Abwechslungsreichtum wartet aber wohl schon bei der Heldengenerierung: 10 Rassen, 15 Klassen, 8 Attribute sowie 42 Fähigkeiten stehen zur Verfügung, später dann die Wahl zwischen Runden- oder Echtzeitkämpfen. Bei Bedarf wird man seine bis zu sechs Mann/Frau starke Party ab Herbst auch in kleinere Grüppchen aufsplitten dürfen – oder die Charaktere in einem Multiplayermodus für Netzwerk und Internet mit Freunden teilen.





http://www.infogrames.de

V-RALLY

MULTIPLAYER CHAMPIONSHIP EDITION

PC CD-ROM

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Produktinfo 023



- **Endlich auf PC**
  mit allen Features für grenzenlose Rally-Action!
- **Ultimative Drift-Orgie**
  mit ultraschneller Grafik, die Dir alles abverlangt!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
  mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
  mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!

Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

Microsoft gamestock 99



Dauerregen über dem Microsoft-Campus nahe Seattle

„Peace, Love and Games"; unter dem Motto stand auch dieses Jahr wieder der Tag der offenen Türe in Redmond. Im US-Hauptquartier präsentierten die Entwickler der angereisten Presse persönlich ihre Neuheiten, dann durfte man ein wenig hinter die Kulissen der Gates-Company blicken.

Als Begrüßungsgeschenk wurden Schirme gereicht: Ganze 86 Regentage zwischen November '98 und Februar '99; dieser Schlechtwetterrekord hatte die ohnehin nicht von Sonne verwöhnten Bewohner der naßkalten Stadt Seattle im Bundesstaat Washington für die Nöte der Besucher sensibilisiert. Redmond liegt nur wenige Meilen entfernt; hier unterhält Microsoft seit Februar 1986 ein 300.000 Quadratmeter großes Firmenareal. Dazu kommen nochmals 60.000 Quadratmeter im nahe gelegenen Red West. Die gigantischen Ausmaße werden nachvollziehbar,

FRÜHJAHR

Baseball 2000



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: Major League Baseball zum Budget-Preis

SOMMER

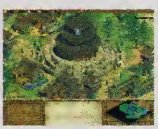
Midtown Madness



ENTWICKLER: Angel Studios
KURZINFO: Verfolgungsjagden durch Chicago bei freier Routenwahl

HERBST

Age of Empires 2



ENTWICKLER: Ensemble Studios
KURZINFO: Echtzeitstrategie mit historischen Kampagnen für 13 Völker

Asheron's Call



ENTWICKLER: Turbine Entertainment
KURZINFO: Internet-Rollenspiel für die MSN Gaming Zone

MS Football (Arbeitstitel)



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: Football mit allen 31 originalen Teams und Stadien der NFL

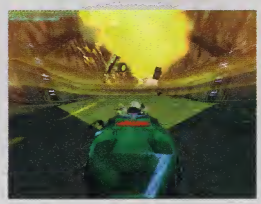
Full Auto



ENTWICKLER: Pseudo Interactive
KURZINFO: 27 Missionen in individuell bewaffneten SF-Flitzern

Full Auto

Der Fahrer vor Ihnen pennt mal wieder? Schießen Sie ihn doch einfach von der Straße! Mit diesem Titel des Teams von Pseudo Interactive will Microsoft vom aktuellen Trend der ballerlastigen Arcade-Racer profitieren. Der Spieler darf sich 17 Missionen lang in mit Waffen und sonstigen Extras aufrüstbaren Boliden austoben, dazu werden sich im Spätherbst zehn Multiplayer-Arenen für Deathmatches und Capture-the-Flag-Wettbewerbe gesellen.



MS World Championship Soccer 2000



...lautet der Arbeitstitel für Microsofts FIFA-Konkurrenten: Wenn hier neun Modi vom Freundschaftsspiel bis zur WM über die Bildschirmbühne gehen, sollen nicht zuletzt die 200 Motion-Capture-Animationen der Kicker (insgesamt über 9.000 Einzelbilder) begeistern – auch mit starken Siegerposen. Die acht authentischen Stadien flimmern in 1024 x 768 Pixeln schon jetzt absolut flüssig über den Monitor, eine neuartige „One-Touch-Steuerung" löst je nach Situation die geeignete Aktion aus. Und damit der Erfolg nicht an mangelnder KI scheitert, wurden Fußballcoaches aus England als Berater verpflichtet.



„Unsere Spiele werden die Vormachtstellung des Fernsehens brechen!"

(Ed Fries, General Manager der MS-Games Group)

wenn man weiß, daß mittlerweile weltweit über 29.000 Menschen für den Softwaregiganten arbeiten.
Immer mehr Manpower und Kapital investiert Microsoft dabei in die Entwicklung neuer Spiele, schließlich läßt sich mit PC-Entertainment kräftig Geld verdienen: Der einstige Nischenmarkt hat sich zu einem Business mit rund 30 Milliarden Dollar Jahresumsatz gemausert. Und die Mannen um den umstrittenen Digital-Visionär Bill Gates wollen nicht nur ein möglichst großes Stück vom Kuchen, sie backen ihn quasi weiter. Für Ed Fries, dem die Oberaufsicht über die MS-Spieleentwicklung obliegt, ist es erklärtes Ziel, das Fernsehen irgendwann als hauptsächliches Unterhaltungsmedium abzulösen.

Das verkündet der ehemalige Programmierer und jetzige General Manager mit einem Lächeln im Gesicht, weiß er als Spielefreak doch (zu seinen persönlichen Favoriten zählen u.a. „Wing Commander", „Command & Conquer" sowie natürlich „Age of Empires" aus eigenem Hause), daß ohne Windows im Rechner nichts geht. Und war es mit der Einführung des Direct3D-Standards nicht wieder seine Firma, die den aktuellen Siegeszug von 3D-Games erst ermöglicht hat?
Wer jetzt mit gemischten Gefühlen eine Monopolstellung befürchtet, wie sie Microsoft mit dem Internet Explorer anstrebt (oder auch nicht: Man denke an die Gerichtsverfahren in

HERBST

NBA Drive 2000



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: Basketball mit allen 29 originalen Teams und Hallen der NBA

MS Pandora's Box



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: 10 Knobeleien vom Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov

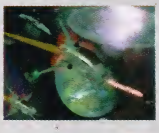
MS World Championship Soccer 2000 (Arbeitstitel)



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: Motion-Capture-Fußball mit 9 Spielmodi

WINTER

Allegiance



ENTWICKLER: In-House Microsoft
KURZINFO: Weltraumaction im Internet für die MSN Gaming Zone

Conquest: Frontier Wars



ENTWICKLER: Digital Anvil
KURZINFO: 3D-Echtzeitstrategie im Weltall von Chris Roberts' Bruder Erin

Starlancer



ENTWICKLER: Digital Anvil
KURZINFO: 3D-Weltraumaction von Erin Roberts mit Rendervideos vom Team um „Wing Commander – The Movie"

jüngster Zeit), der rufe sich nur einmal Electronic Arts ins Gedächtnis. Gegen deren Vormachtstellung im Sportspielbereich hegt man in Redmond sogar eine ausgeprägte Abneigung, weshalb gerade Titel aus den Genres Basketball, American Football, Baseball und Fußball entstehen. Insgesamt will Microsoft bis Jahresende noch ein Dutzend neuer Games veröffentlichen; wir geben Ihnen hier erste Einblicke. (mh)

Microsoft gamestock 98

JAHR 2000

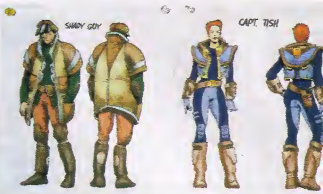
Loose Cannon
ENTWICKLER: Digital Anvil
KURZINFO: 3D-Kopfgeldjagd zu Fuß oder mit 15 aufrüstbaren Autos in 9 US-Städten



Freelancer
ENTWICKLER: Digital Anvil
KURZINFO: 3D-Weltraumepos von „Wing Commander" Chris Roberts



Freelancer



Geheimniskrämerei im Weltraum: Fotografieren war bei der Vorführung verboten, diese Designskizzen sollen den Mund wässerig machen

Der „Wing Commander" ist bei Microsoft gelandet: Seit Stardesigner Chris Roberts Origin verließ, um sich mit Digital Anvil selbständig zu machen, wird der inoffizielle Nachfolger zu „Privateer" als Kronjuwel in der Produktpalette gehandelt. Viel Geheimniskrämerei also – für einen ersten Blick auf die Space Opera mußten wir unsere Kameras abgeben… Inhaltlich wartet wieder ein legitimer 3D-Erbe des Kultklassikers „Elite". Mit einem zunächst dürftig ausgestatteten Schiff wird man ein riesiges Universum voller Planetensysteme, Asteroidenfelder, versteckter Basen und Raumstationen erkunden, während wechselnde Alien-Allianzen für Dramatik sorgen. Weil dabei alle Sequenzen aus ein und derselben Grafikengine kommen, werden Direct3D-Beschleuniger im All, auf Planetenoberflächen oder in Bars gleichermaßen für effektreiche Optik bürgen. Der Vorführrechner (ein P2/450 mit einer Riva TNT Karte) hatte jedenfalls schon jetzt, also über ein Jahr vor Veröffentlichung, keine Probleme, beeindruckende Schlachtschiffgiganten aus bis zu 12.000 einzelnen Polygonen flüssig über den Bildschirm zu schieben.
Wichtiger als die aufwendige Präsentation ist den Schöpfern die Handlungs- und Entscheidungsfreiheit der Spieler. Ob friedliebender Händler, gieriger Raumpirat oder actionhungriger Multiplayer, bei Freelancer sollen alle zum Zuge kommen. Besonders die Letztgenannten dürfen sich auf eine interessante Innovation freuen: Bei der Auftragsvergabe wird der Rechner die Leute hinterhältig gegeneinander ausspielen, indem er etwa zwei Menschen mit gegensätzlichen Missionen ins selbe Gebiet beordert – ohne daß diese davon wissen!

Neue Waffe für 3D-Shooter: Zulu

Autorennen spielt man am besten per Lenkrad, für Flugsimulationen gibt es Flightsticks und für Plattformspiele Gamepads – doch die Freunde der gerade so populären Egoshooter müssen sich immer noch mit Maus und Tastatur abplagen? So kann es nicht weitergehen, weshalb Microsoft unter dem Codenamen „Zulu" ein neuartiges Pad entwickelt. Neben sechs Buttons, zwei Feuerknöpfen sowie einer Umschalttaste für alternative Buttonfunktionen wird es ein **Kugelgelenk** mitbringen, **mit dem Rechtshänder durch schlichte Drehung die Blickrichtung in 3D-Games wechseln können**. Ende September soll das USB-Gerät erscheinen, genau wie eine neue Version des klassischen Sidewinder-Pads mit analogem Steuerkreuz.



Der Nachfolger des Sidewinder Pads mit analogem Steuerkreuz

Etliche Prototypen wurden geboren und wieder verworfen, bis das endgültige Design des Zulus feststand



Action, Fun, Adventure. Und ein gutes Feeling beim Preis.

* unverbindliche Preisempfehlung

39,95* — **Airline Tycoon**
Managen Sie Ihre eigene Fluglinie!

19,95* — **Pax Imperia**
Komplexes Weltraum-Strategiespiel.

29,95* — **Dethkarz**
Rasante Rennspiel-Action in 3D.

19,95* — **Obsidian**
Mystery-Adventure in surrealen Welten.

49,95* — **Starshot**
Knallbuntes 3D-Aktion-Adventure mit schwarzem Humor.

29,95* — **John Sinclair**
Der Geisterjäger als Held eines Action-Adventures.

39,95* — **Total Air War**
Realistische Flugsimulation gemischt mit Strategie und Action.

19,95* — **Der vergessene Gott**
Mystery-Adventure auf den Spuren der Menschheitsgeschichte.

39,95* — **Perry Rhodan**
Spannende Weltraum-Strategie mit der Scifi-Kultfigur.

29,95* — **Mayday**
Strategie-Spektakel auf der Erde des 21. Jahrhunderts.

39,95* — **Wargasm**
3D-Action und Strategie im virtuellen Krieg der Zukunft.

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

Alles Originalspiele, komplett in Deutsch.

Außerdem noch bei SOFT PRICE:
Der Industriegigant 29,95* – Floyd 19,95* – Flottenmanöver 29,95* – Herrscher der Meere 19,95* – Holiday Island 29,95* – Star Wars Monopoly 39,95* – Titanic 49,95* – Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 33 45 55

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

Vertrieb in der Schweiz: Genesis
Vertrieb in Österreich: DYNAMIC SYSTEMS
Vertrieb in Deutschland: INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

MECHWARRIOR 3





Flugzeugverspätungen, überteuerte Taxis und steile Straßenkuppen: Willkommen in San Franzisko! Doch war uns keine Mühe zu groß und kein Weg zu weit, um das neueste Game von Microprose zu sehen – immerhin stehlen deren originale Battlemechs der gesamten Robo-Konkurrenz die Schau.

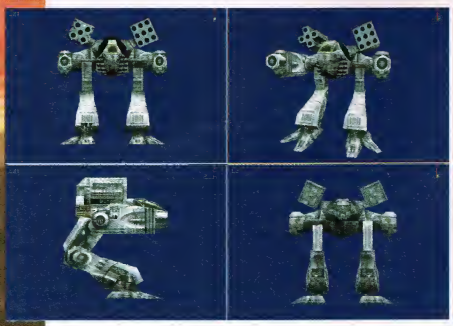


Die Kampfmaschinen dürfen u.a. mit gelenkten und ungelenkten Raketenmodellen ausgerüstet werden

FASAs Battletech-Szenario ist quasi das gelobte Land der Kampfroboter, und lange hatte Activision hier das Sagen. Derzeit liegen die Versoftungsrechte (noch) bei Microprose, wo man sie gemeinsam mit dem Team von Zipper Interactive dazu nutzen will, die zahlreichen Mitbewerber im Genre einzustampfen. Und in der Tat sieht Mechwarrior 3 bereits als Betamuster um einiges besser aus als etwa das in dieser Ausgabe getestete „Starsiege" von Sierra/Dynamix. Storytechnisch sind seit „Mechwarrior 2" mehr als die zweieinhalb Jahre seit Erscheinen des Vorgängers vergangen: Der Clan der Smoke Jaguars hat die Bewohner der Inneren Sphäre überfallen, Krieg ist die Folge. Und der wird im 31sten Jahrhundert bekanntermaßen mit schwerbewaffneten Kampfrobotern, den sogenannten Mechs ausgetragen. Um als Spieler diese turmhohen und rund 20 Tonnen schweren Stahlkolosse zu pilotieren, empfiehlt sich etwas Übung. Daher wird es vier kommentierte Tutorials mit Schießübungen, Basisverteidigung und Deathmatch geben. Danach steht Instant-Action für schnelle Gefechte mit in Zahl und Ausrüstung variablen Gegnern oder eine Großkampagne am Programm.

Im Streben nach Karriere und Auszeichnungen hat der

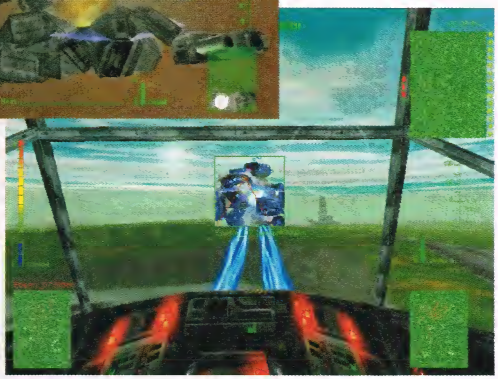




Ein Mech als CAD-Modell und in der fertigen Spielgrafik



Ausgebrannt: das unrühmliche Ende eines Kampfroboters



Die feine Zoomfunktion vergrößert ausschließlich das Ziel

Robo-Jockey vier Aufträge zu erfüllen, die sich über 20 Missionen erstrecken werden. Dabei muß die Maschine stetig weiter hochgerüstet, an mobilen Feldbasen munitioniert und betankt sowie sicher auch mal repariert werden. Im ärgsten Fall halten die besagten Basen auch Ersatzmechs bereit, weshalb sie bis zur letzten Diode zu verteidigen sind: Wer alle drei verliert, hat auch die Mission verloren. Auf siegreiche Krieger dagegen warten Nachrichten und Rendervideos, die die Story auch während des Spiels vorantreiben.

Die individuellste Bewaffnung, seit es Battlemechs am PC gibt

Neu gegenüber dem Activision-Vorgänger ist zudem die differenziertere Bewaffnung. All die verschiedenen Laser, MGs und Raketen können nun nämlich viel individueller an die drei Waffenstationen eines Mechs geflanscht werden – abhängig von Menge und Gewicht der Ausrüstung sind beliebige Konstellationen an beiden Armen und dem Rumpf möglich. In ganz prekären Situationen darf man zudem begrenzt Artillerieunterstützung anfordern. Insgesamt 18 originale Modelle vom Madcat bis zum Champion wird Microprose auffahren, alle mit missionsspezifischen Vor- und Nachteilen. So wäre es sicher falsch, einen zwar schwerbewaffneten, aber trägen Riesenmech wie den Daishi für Aufklärungsmissionen einzusetzen, während schnelle Flitzer wie der Owens im Feuergefecht unterlegen sind. Nur wer die Missionsziele sorgfältig analysiert, soll die richtigen Mittel gegen das Arsenal des Feindes (Roboter, Panzer, stationäre Raketenwerfer und mehr) finden.

Die epochalen Schlachten werden aus drei schwenkbaren Kameras



In den animierten Gewässern lassen sich überhitzte Waffen abkühlen



„Mechwarrior 3 wird der Höhepunkt der Serie!"



Michael Mancuso, Senior Producer von Mechwarrior 3

?: *Das Battletech-Szenario mit all seinen Spielen und Büchern ist ein Zugpferd von FASA – wieviel Freiheit hatten Sie bei der Versoftung?*
MM: *Wir konnten nahezu alles tun und lassen, solange wir den Geist der Serie bewahrten. Nur einmal legte FASA bisher ein Veto ein. Als wir die Mechs mit ziemlich cool aussehenden Schutzschilden ausstatteten, mußten wir das wieder rückgängig machen – so was gibt es im Original nämlich nicht. Schade eigentlich…*

?: *Wie grenzen Sie Ihr Produkt von den noch bei Activision entwickelten Vorgängern ab?*
MM: *Natürlich ist da die bessere Grafik mit den Wettereffekten und das ausgefeilte Physiksystem. Außerdem ist das Gameplay jetzt actionreicher, die Bedienung etwas einfacher. Trotzdem können unsere Mechs nun auch zur Seite blicken und feuern.*

?: *Inzwischen ist die Battletech-Lizenz aber an Microsoft gegangen…*
MM: *Ja, die nächsten Roboter werden in der Garage von Bill Gates zusammengeschraubt; für uns ist nach einer Mission-CD wohl Schluß. Die werden wir etwa ein halbes Jahr nach dem Hauptprogramm veröffentlichen – und das soll der Höhepunkt der Serie werden, schon um für Microsoft die Meßlatte so hoch wie möglich zu legen!*

perspektiven gezeigt, wobei sich die Grafik auch ohne die natürlich mögliche 3D-Beschleunigung sehen lassen kann. Es kam die bereits aus Virgins „Recoil" bekannte Entwicklungsengine zum Einsatz: Eher schlichte Wüsten und Steppen, aber viele Bauten und liebevolle Details wie Schattenwurf, Spuren am Boden und schwappende Gewässer bestimmen das Bild. Darin gehen vielfältig gestaltete Mechs (die vom Spieler vorgenommene Ausrüstung ist jeweils gut erkennbar) schön animiert ihrem kriegerischen Handwerk nach – dank Jetpack auch mal in der Luft; sich hinter Hügelketten abzuducken, ist ebenfalls möglich.

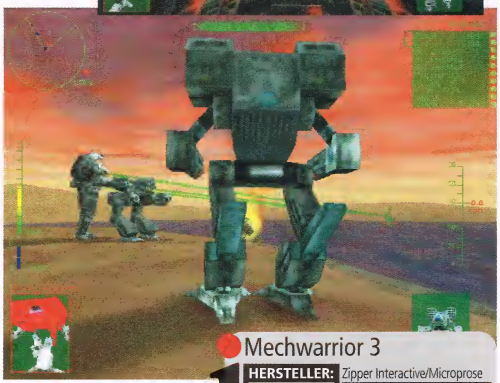
Dramatische Musikuntermalung und bombastische Surround-Effekte via Direct3D-Sound schaffen eine packende Atmosphäre, die nicht von einer überkomplizierten Steuerung zunichte gemacht wird. Tastatur oder Stick genügen, die Maus wird eigentlich nur für punktgenaue Treffer bei weit entfernten Gegnern benötigt. Dank einer praktischen Zoomfunktion, die nur das Ziel vergrößert und den Rest des Sichtfeldes nicht beeinträchtigt, ist auch das kein Problem.

Last, not least sollte der Multiplayermodus für bis zu acht Stahlgiganten erwähnt werden. Via Netzwerk oder Internet sind zunächst Deathmatches und Teammodi angekündigt, eine bereits geplante Mission-CD soll später mehr und umfangreichere Spielvarianten bereithalten. Erste Bildschirmgefechte gegen eine Microprose-Auswahl machten uns schon jetzt den Mund wässerig! (pk)





Die Umgebungsgrafik mag für sich genommen etwas langweilig sein, doch an 3D-Effekten herrscht kein Mangel



Die drei verfügbaren Kameraperspektiven sind beliebig schwenkbar

Mechwarrior 3

HERSTELLER:	Zipper Interactive/Microprose
GENRE:	Robo-Action
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO	www.microprose.com

Blechsalat in drei Geschmacksrichtungen

	Mechwarrior 3	Heavy Gear 2	Starsiege
			
Präsentation	Microprose macht die etwas karge Landschaftsdarstellung durch feine Animationen, liebevolle Umgebungsdetails und atmosphärische Sounduntermalung ganz locker wett.	Activisions Battletech-Alternative will bereits nächsten Monat mit deutlich schöneren Szenarien auftrumpfen, allerdings klingt die akustische Begleitung noch etwas blechern.	Sierra verliert trotz gefälligem 3D-Terrain den Schönheitswettbewerb, zu schwach sind die Animationen von Freund und Feind. Dafür sind Musik und Sprachausgabe exzellent.
Atmosphäre	Mechwarrior 3 punktet mit einer spannenden Story aus dem traditionsreichen SF-Background. Demgegenüber schienen uns die Einsätze auf Anhieb ein wenig abwechslungsarm.	Die kleineren Heavy Gears werden durch herausfordernde und kreative Missionen stampfen: Wo sonst hatte man bislang Gelegenheit, auch unter Schwerelosigkeit anzutreten?	Storytechnisch mischt Starsiege mit seinen prägnanten Charakteren ganz oben mit, allerdings sind auch hier die sehr ähnlichen Missionen ein Schwachpunkt im Design.
Gameplay	Was zählt, ist Action. Taktik wird allenfalls in Teameinsätzen gefordert, schon weil das Landschaftsdesign nicht für Versteckspiele prädestiniert zu sein scheint.	Die Mini-Mechs sind beweglicher, manche gleiten sogar auf Rollerskates in die Schlacht. Strategische Geländeausnutzung dürfte hier eine große Rolle spielen.	Bei Sierra macht's die Mischung: eher lineare Missionen, die nach einer taktischen Planungsphase sehr actionorientiert werden; dazu eine Extraportion Teamwork.

GRANDTHEFTAUTO

Mission Pack #1: London 1969



PC Games Hardware & Spiel
Spiel des Jahres 1998
1. Preis
Leser-Sonderpreis
HIT

Swingin' London

PC CD ROM

30 neue Autos • über 50 neue Missionen • Supersound der 60er Jahre
über 2.000 km Straßennetz • fiese Typen, leichte Mädchen und viel britischer Humor

FLASH POINT



IF YOU SEE THE FLASH, IT'S ALREADY TOO LATE.

Strategisch veranlagten 3D-Schützen bescherte DID im Januar einen schönen „Wargasm", demnächst will Interactive Magic für gute Gefühle unter PC-Kriegern sorgen – mit ähnlichem Konzept, aber vereinfachter Bedienung, besserer Grafik und noch mehr Teamwork.

Seit dem Orwell-Jahr 1984 gehen die Uhren bei I-Magics Storyautoren anders: Der kalte Krieg zwischen der Sowjetunion und den USA wurde nicht friedlich beigelegt, sondern eskalierte in der Zündung mehrerer Atombomben. Schmelzende Polkappen und eine globale Flutkatastrophe waren die Folge, doch Einsicht hat sich deshalb nicht breitgemacht – Amis und Russen kämpfen nach wie vor um die Weltherrschaft. Einer der beiden Seiten soll sich der Spieler bald als Feldsoldat, Panzerfahrer und/oder Pilot anschließen.

Weil eine solche Militärsimulation trotz optischer Ähnlichkeiten kein bloßer 3D-Shooter ist, will uns Flashpoint mit Karriereaussichten bei der Stange halten. So werden nach erfolgreicher Basisverteidigung oder gelungenen Offensiven nicht nur Orden die Brust zieren, sondern auch bessere Teams und neue Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Insgesamt 50 realistisch umgesetzte Vehikel sind da angekündigt, vom Jeep bis zum Flugzeug. Prinzipiell wird man sich aber eher auf diverse Waffen (MG, Granaten, Bazooka usw.) sowie die eigenen Führungsqualitäten verlassen: Neben Standardbefehlen wie „Rückzug" oder „Verteidigung" halten während der Schlachten fünf Angriffsorder die weitgehend selbständig agierenden Kameraden auf Trab.

Neuer Wargasmus für Infanteristen, Panzerfahrer und Piloten

Sinn und Zweck der Übung wird es aber natürlich sein, persönlich in die Gefechte einzugreifen. Dafür spricht auch die optional via Voodoo- oder Direct3D-Karte beschleunigte Polygongrafik, deren fotorealistische Texturen, detaillierte Landschaften, feine Wetter- und Lichteffekte durch vier Kameraperspektiven zu sehen sind. Da die Umweltbedingungen dabei in Echtzeit berechnet werden, kann ein Wetterwechsel während des Spiels ebenso schnell hereinbrechen wie die Nacht. Lediglich die Animationen vermochten in unserem Vorabmuster noch nicht recht zu gefallen; zu hölzern bewegen sich die Truppenteile durch Prärie, Wald und Stadt. Ebenfalls noch Handlungsbedarf gibt es bei den etwas dünnen Soundeffekten, doch an der handlich-akkuraten Steuerung mittels Tastatur oder Maus brauchen die Programmierer wohl nicht mehr zu feilen. Das Wichtigste steht also schon, die deutsche Lokalisierung und Multiplayereinsätze im Netz oder Internet sollen samt Testmuster in wenigen Wochen folgen. (pk)



Sämtliche Fahr- und Flugzeuge zeichnen sich schon jetzt durch extrem einfaches Handling aus



Dank der cleveren KI kämpfen die Kameraden des Spielers immer mit, lassen sich aber auch sieben Befehle erteilen



Die vier Innen- und Außenansichten lassen sich beliebig zoomen und schwenken

Flashpoint

HERSTELLER:	Interactive Magic
GENRE:	3D-Militäraction
ERSCHEINT:	Juni 1999
ONLINE-INFO:	www.flash-pnt.com



HIDDEN & DANGEROUS

Der Titel ist Programm: Quasi aus dem Hinterhalt tauchen die tschechischen Programmierer mit dieser Stratego-Action auf, um zu einer Gefahr für Genregrößen wie „Rainbow Six" oder „Spec Ops" zu werden.

Eine hochexplosive Mischung aus packend in Szene gesetzten 3D-Gefechten und taktischer Planung, die Illusion Softworks im Auftrag von Take 2 da bald an die Genrefront bringt: Von 1943 bis zum Kriegsende wird der Spieler einen Trupp aus bis zu vier alliierten Elitesoldaten durch 23 auf sechs Einsatzgebiete wie Italien oder die Donauregion verteilte Missionen dirigieren – kooperativer Multiplayer-Modus inklusive.

Schon die coolen Briefings mit der Beschreibung primärer sowie sekundärer Ziele auf einer zoomenden und rotierenden 3D-Karte können sich dabei sehen lassen. Und das gilt erst recht für die mittels hauseigener Engine umwerfend präsentierten Szenarien.

Im Osten was Neues

Wenn die per Motion-Capturing lebensnah animierten Kämpfer ihrem kriegerischen Handwerk nachgehen, zählen etwa Leuchtraketen über dem Schlachtfeld, gewaltige Explosionen oder verschneite Fußspuren im winterlichen Norwegen zu den optischen Schmankerln. Die Soldaten durchstreifen das jeweilige Terrain wahlweise aus der First- oder Third-person-Perspektive und verfügen über ein reichhaltiges Bewegungsrepertoire: Laufen, Gehen, Abknien, Robben, Schleichen und Springen. Zudem lassen sich herumstehende Vehikel wie LKWs, Limousinen, Panzer, Motorräder mit Beiwagen usw. mitsamt eventueller Bordwaffen nutzen.

Nicht minder beeindruckend ist die Fülle an Ausrüstungsgegenständen im Marschgepäck. Insbesondere das umfangreiche Waffenarsenal läßt viel Spielraum für taktisches Vorgehen, das anhand der jederzeit aufrufbaren Übersichtskarte akribisch geplant werden kann. Dank der Zeitbalken dürfte auch das perfekte Timing bei der Koordination der Aktionen innerhalb des Teams kein Problem darstellen. Überhaupt wirkt das Handling schon in der Vorabversion deutlich komfortabler und übersichtlicher als beim vergleichbaren „Rainbow Six".

Für Realismus (z.B. durch Rückstöße beim Abfeuern von Waffen) soll Force-Feedback-Unterstützung sorgen, für zusätzliche Dramatik der Sound – etwa, wenn idyllisches Glockengeläut oder Vogelgezwitscher urplötzlich von peitschenden Schüssen unterbrochen wird. Gute Aussichten für das tschechische Kommando also, beim Test in der kommenden Ausgabe tatsächlich zur Genre-Elite vorzustoßen. (st)



Herumstehende Fahrzeuge können requiriert und benutzt werden



Die Optik weiß nicht nur dank solcher Lichteffekte zu begeistern



Auf der Einsatzkarte wird den bis zu vier Untergebenen das strategische Vorgehen verklick(er)t

Hidden and Dangerous

HERSTELLER:	Illusion Softworks/Take 2
GENRE:	3D-Actionstrategie
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.illusionsoftworks.com

Noch einen Monat, dann halten Freunde gepflegter 3D-Action endlich den neuesten Teil der Kultserie in Händen! Wir durften die Vorabversion bereits jetzt probespielen und konnten das Erfolgsrezept entschlüsseln.



DESCENT3

Die Zutaten

Man nehme ein kleines, aber wendiges und bis an die Tragflächen bewaffnetes Raumschiff und bemanne es mit einem Spieler. Um die Sache etwas interessanter zu gestalten, errichtet man anschließend labyrinthische und massiv dreidimensionale Tunnelsysteme, denen mit Hilfe von Selbstschußanlagen und aggressiven Robotern mehr oder minder intelligentes Leben eingehaucht wird. Schicken Sie nun den tapferen Piloten unter einem beliebigen, möglichst plausibel klingenden Vorwand („Besorgen Sie eine Laborprobe und sabotieren Sie den Reaktor, wir zählen auf Sie!") in diese Todesfallen. Jetzt kann man in Ruhe abwarten, ob der Kandidat als Held zurückkehrt, jämmerlich zugrunde geht oder entnervt an einer geschlossenen Tür scheitert. Da die letzte Alternative am wenigsten Unterhaltungswert verspricht, stelle man seinen Versuchskaninchen eine automatische 3D-Karte sowie den sogenannten „Guide Bot" zur Seite, welcher im Zweifelsfall den richtigen Weg weisen soll. Des weiteren kann es nicht schaden, verschiedene Bereiche des Fluggebiets unterschiedlich auszuleuchten, um eine bessere Orientierung nebst Atmosphärebonus zu gewährleisten.

Eine Prise Neues

Um zu vermeiden, daß sich der Serienkenner über mangelnde Innovationen beschwert, sollte auch an Außenwelten gedacht werden, in denen die Guerilla-Taktiken des traditionellen Tunnelkampfes nicht oder nur ansatzweise funktionieren. Da die offenen Planetenoberflächen praktisch keine Versteckmöglichkeiten bieten, darf nicht vergessen werden, dem Spieler zehn durchschlagskräftige Bordgeschütze (s. Kasten) und ebenso viele Raketentypen auszuhändigen. Diese soll er sich – wie auch seine Schild- und Energieboni – entweder im Kampf Mann gegen Roboter verdienen oder in möglichst gut versteckten und gesicherten Bonusräumen entdecken.
Apropos „sicher": Stellen Sie sicher, daß der Käufer nicht mit einer überladenen Steuerung zu kämpfen hat! Drehungen um drei Achsen bei gleichzeitigem Beschleunigen/Abbremsen sowie seitliche Bewegungen in acht Richtungen sind schon kompliziert genug, Waffenmenüs und Zusatzfunktionen sollten also möglichst leicht bedienbar sein. Am besten empfehlen Sie die Verwendung eines modernen Allround-Sticks mit Schubregler, Querruder sowie Coolie-Hat und gestatten die individuelle Belegung der Buttons.



Für (noch) mehr Übersicht lassen sich die Cockpitarmaturen ausblenden



Ja, wo isser denn? Die zoom- und drehbare Automap ist leider nur sehr schwer durchschaubar



Die ultimative Rakete: „Black Shark" erzeugt ein Schwarzes Loch, das auch das Spielerschiff verschlingen kann

Auf die Mischung kommt es an

Haben Sie dies alles beachtet, können Sie zum Fein(d)tuning übergehen. Hier wäre zu gewährleisten, daß sämtliche Gegnertypen über unverwechselbare Angriffsmuster sowie kleinere Schwächen verfügen – der Spieler soll ja eine faire Chance erhalten. Die Herausforderung wird größer, wenn Fern- und Nahkämpfer zugleich attackieren. Nehmen Sie Ihre potentiellen Opfer vor dem Bildschirm ruhig hart ran, schließlich hält so ein Raumschiff schon einige direkte Treffer aus. Der Chancengleichheit halber können Sie ja verschiedene Schwierigkeitsgrade (sagen wir fünf) anbieten.

Ganz hinterlistig wäre es außerdem, die Umgebung aktiv ins Spielgeschehen einzubeziehen, indem beispielsweise Lavaeruptionen die Bewegungsfreiheit des Helden-Shuttles einschränken oder sich Lasertürme in besonders dunklen Ecken verbergen. Speziell wichtig sind solche Verstecke übrigens für die obligatorischen Deathmatches im Netzwerk, welche ja seit jeher ein zentrales Element der „Descent"-Reihe darstellen. Am besten packen Sie also gleich einen Internet-Modus für 64 Teilnehmer mitsamt einer kompletten Weltliga dazu und streuen ein paar Gerüchte über spezielle Multiplayer-Waffen.

So, was jetzt noch fehlt, ist eine leistungsstarke Grafikengine, die alle gängigen Hardwarebeschleuniger unterstützt und ab einem P200 flüssigen Spielablauf garantiert. Geben Sie eine gehörige Portion Lichtspielereien sowie Nebeleffekte hinzu, und schmecken Sie mit 3D-Sounds ab. Last, not least: Gönnen Sie Ihren Programmierern noch einen Monat für das Ausräumen der letzten Unstimmigkeiten, und bringen Sie das Produkt kurz vor dem Sommerloch (viel Käuferinteresse, wenig Konkurrenz…) in den Handel! Na, war doch gar nicht so schwer, oder? (mz)





Unvorsichtige Piloten werden in größeren Räumen schnell von den cleveren Gegnern umringt

Die 10 Bordwaffen



Laser: Standardwaffe mit eigenem Energievorrat



Superlaser: Laser mit verbesserter Durchschlagskraft



Vauss Cannon: Schnellfeuergeschütz, ein echter Munitionsfresser



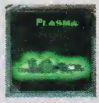
Mass Driver: aufladbarer Energiestoß mit Sniper-Funktion (Zoom)



Napalm: Flammenstrahl, entzündet Gegner



Microwave: hübsche, aber nicht sehr effektive Energieringe



Plasma: extrem hohe Feuerrate, verbraucht Laserenergie



EMD Gun: vergleichbar mit Plasma, höherer Energieverbrauch



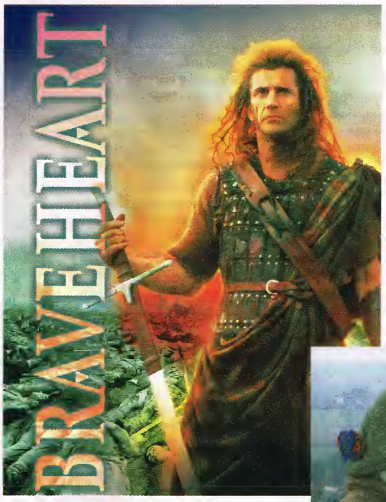
Fusion: lange Aufladezeit, imposanter Schaden



Omega: zielsuchende Energietentakel, leider extrem energieaufwendig

Descent 3

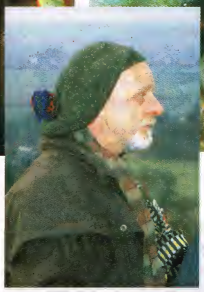
HERSTELLER:	Outrage/Interplay
GENRE:	3D-Shooter
ERSCHEINT:	Mai 1999
ONLINE:	www.outrage.com



Schlimm genug, daß Mel Gibson Australier ist! Ergo sollte zumindest die 3D-Echtzeitstrategie um den schottischen Nationalhelden William Wallace in Schottland entstehen. Wir haben den Highlandern von Red Lemon in Glasgow bei der Umsetzung des oscargekrönten Leinwandepos über die Schulter geguckt.



Opulente Rendersequenzen und Originalfilmausschnitte sollen die Atmosphäre des Kinohits transportieren – hier der gerenderte Mel Gibson



Seoras Wallace, direkter Nachfahre von William und Oberhaupt des Wallace-Clans war Choreograph der Massenschlachten des Braveheart-Films und begleitete die Journalisten auf ihrer Reise in die Geschichte Schottlands

Der 1293 geborene Wallace einte durch Charisma und Feldherrengenialität die zerstrittenen Clans und fegte die drückend überlegenen Engländer aus den Highlands – „Braveheart" hatte wahrlich ein tapferes Herz. Mit entsprechend viel Herzblut stellten uns die Programmierer ihre Arbeit an der von Eidos gekauften Filmlizenz vor…

Das Projekt soll bis zum Herbst abgeschlossen sein und wird einen komplexen Wirtschaftsteil bieten, in dem der Spieler als Oberhaupt eines von insgesamt 60 Clans auf getrennten Screens für Handel, Städtemanagement, Militär sowie Waren, Arbeitskräfte- und Ressourcenverteilung sorgt. Eine taktische Karte dient der Gruppierung von Truppen und dem Aussenden von Scouts oder Spionen. Jederzeit kann hier in eine frei zoom- und drehbare 3D-Perspektive gewechselt werden, um in Echtzeit in die Schlacht zu ziehen. Über diese Ansicht im Stil von „Myth 2" hinaus, darf jede Einheit auch direkt aus der Egoperspektive gesteuert werden. Besonders reizvoll wird wohl die Übernahme eines Clan-Leaders, auf dessen Eigenschaften vor Beginn jeder neuen Partie in Rollenspielmanier aus einem Pool Erfahrungspunkte verteilt werden können.

Ein Spiel mit 5 Oscars?

Das 3D-Terrain ist von Satellitenbildern eingescannt, extrem zoombar, sehr ansehnlich und umfaßt topographisch korrekt Schottland und England. Ziel aller Mühen ist es, ganz Schottland zu befreien – besonders wagemutige Bravehearts können gar nach England übersetzen, um König Edward die Krone zu entreißen. So oder so ist mit spektakulär in Szene gesetzten Kämpfen und dramatischem Gameplay zu rechnen: Anstelle des üblichen Baus von Basen und anonymen Einheiten, muß der Boden für den Sieg durch überlegtes Planen und Wirtschaften bereitet werden. Da die Truppenteile mit Erfahrung immer stärker werden, sollen sie dem Spieler so richtig ans Herz wachsen.

Was wir vorab sahen, hat uns jedenfalls gefallen: Bei ausgewogener Balance zwischen Wirtschaftspart und Klingenkreuzen sowie einer übersichtlichen Steuerung für den Echtzeitteil könnte das Spiel ebenso erfolgreich werden wie der gleichnamige Film. (mt)

Braveheart

HERSTELLER:	Red Lemon/Eidos
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999
ONLINE-INFO	www.eidos.co.uk

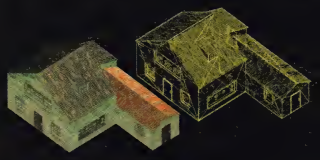




Motion-Capturing belebt nun auch Echtzeitstrategie; im linken Bild die eingeblendeten Kontrollicons.

Shadow Company

Im Schatten des Todes



3D-Freiheit!
Mehr
(komplett rotier- & zoombare 3D-Welt)



Grosse Ereignisse werfen ihre Schatten voraus

Waffen!
Mehr



Szenarien!
Mehr



Objekte!
Mehr interaktive



GameStar 11/98: " Einer der potentiellen 3D-Echtzeit-Hits ... Shadow Company bedient sich gekonnt bei Genrekollegen und addiert tolle Features wie die realistische 3D-Umgebung."



PC Games 11/98: " ... sieht schon jetzt mächtig cool aus."

PC Joker 11/98: "Quasi 'Jagged Commandos' vor perfekter 3D-Kulisse."

GamesMania: "Commandos in 3D."

Infos & Demo unter
www.imagicgames.de

INTERACTIVE MAGIC

Mehr Feuer unterm Hintern!

Von Lemmingen, Panzern und Schafen:

NEUES VON DMA DESIGN

Die 40 Entwickler von DMA Design haben ihren Ruf als innovative Köpfe zu verteidigen – man denke nur an Titel wie „Lemmings" oder „Grand Theft Auto". Im schottischen Dundee entstehen derzeit zwei förmlich mit Ideen gepanzerte Projekte im Auftrag von Gremlin.



Die eigenwilligen Tank-Kreationen werden im Stil von Echtzeitstrategie auf den Feind gehetzt



Aus Rohstoffen wie Felsen, Gegnerschrott und Schafen macht die „Part-O-Matic" neue Panzerteile



Die wolligen Gesellen dienen u.a. auch als tierischer Motor – kein Wunder, wenn sie ständig mitleiderregend blöken

TANK TICS

Volle drei Jahre schraubt DMA Design nun schon an dieser Actionstrategie, was für den bevorstehenden Release nicht unbedingt Gutes verheißt: Hat der originelle Panzerbau bereits im Katalog Rost angesetzt? Ein erstes Probespielchen zerstreute diese Befürchtung, zumindest für die Freunde typisch britischen Humors.

Den findet man hier bereits in der abstrusen Rahmenhandlung. Da geht es um fiese, schwarze Tanks, die den friedliebenden Rest der kettenrasselnden Welt knechten. Die Widerstandsbewegung reist daher per Zeitmaschine in die Prähistorie, das Mittelalter, die Gegenwart und die Zukunft, um sich dort ihrer Peiniger zu entledigen – eine witzige Anspielung auf „Terminator" & Co. Je nach Ära kommandiert der Spieler einen Flugsaurier, Drachen, Hubschrauber oder ein UFO als Vehikel für einen Magneten. Das Gerät wird benötigt, um am Boden herumliegendes Material einzusammeln, aus dem sich eine Panzerarmee aufbauen läßt. Die soll es dann den schwarzen Kollegen in Manier von Echtzeitstrategie (Zugrahmen usw.) zeigen.



„Bitte keine Fotos!"

Dave Jones, oberster Schafscherer bei DMA Design, gibt sich lichtscheu

Nun werden aber keine Fertigbausätze in den „epochalen" Landschaften zu finden sein, was die Recyclingmaschine „Part-O-Matic" in Spiel bringt: Wird sie mit Felsbrocken, zerkrümelten Gegnern oder gar Schafen gefüttert, spuckt sie die benötigten Teile aus. Die wolligen Viecher dienen darüber hinaus als Antrieb für das Gerät, (zuvor durchnäßt) als Feuerlöscher bei Bränden oder als Ablenkungsmanöver für den Feind. Kurzum, Humor ist, wenn man auch noch über das mitleiderregendste Geblöke lachen kann…

Was der kunterbunten Cartoon-Grafik dabei an Details fehlt, macht sie durch Übersichtlichkeit und Tempo wett. Auch der Sound verströmt galligen Witz – von der schrägen Musik über die Effekte bis hin zur vorläufig noch englischen Sprachausgabe. Auf die überlange Entwicklungszeit ließ beim ersten Eindruck somit eigentlich nur die fehlende Multiplayerunterstützung schließen.

1 Tanktics

HERSTELLER:	DMA Design/Gremlin
GENRE:	3D-Actionknobelei
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.dma-design.com



Auch hier wird es um Panzer gehen, waren es doch solche amoklaufenden Maschinen, welche die Menschen einst aus dem Theric-System vertrieben. Ein paar Kriege später soll der Sternenhaufen endgültig zurückerobert werden – mit dem Spieler als Kommandanten eines komplexen 3D-Shooters.

Rund 25 Tankmodelle werden die Energiekonverter der drei Theric-Planeten bewachen; in neun Missionen müssen jeweils acht davon erobert werden. Dazu bekommt man im Spielverlauf acht Waffen für den eigenen Panzer sowie vier verschiedene Minen an die Hand – die Feuerwerkskörper (u.a. Magnetraketen und Atomsprengköpfe) werden am Schlachtfeld zum Aufsammeln bereitliegen oder von zerstörten Gegnern zurückgelassen.



„Marketing ist zweitrangig, der Spielspaß zählt!"
(Brian Baglow, Marketingleiter von DMA)

Da Turm und Rumpf des Heldenfahrzeugs getrennt zu steuern sind, hinterließ das Handling zunächst einen etwas überkomplizierten Eindruck. Doch zusammen mit der hervorragenden Umgebungs- und Fahrphysik ergibt sich ein so realistisches Spielgefühl, daß man schon fast von einer Actionsimulation sprechen könnte. Dieser Eindruck wird noch von der optional 3D-beschleunigten Grafik verstärkt: Riesige und abwechslungsreich gestaltete Kampfgebiete zwischen Steppe und Winterlandschaft, flüssige Animationen, dicke Explosionen und wirklichkeitsnaher Schattenwurf bestimmen das Bild. Für die passende Sounduntermalung sorgt eine neuartige 3D-Audio-Engine mit „Dynamic Sampling", welche Lautstärke und Volumen jedes Geräusches abhängig von der Entfernung zum Objekt berechnet. Die entsprechende Einstellung der Option „Nachbarn da/nicht da" garantiert durch zusätzliche Bässe zudem wahrhaft markerschütterndes Kampfgetöse.

Weil das „Wilde Metall-Land" eine Idee neueren Datums ist, werden hier auch die Multiplayer zum (Panzer-)Zug kommen: Über Internet oder Netzwerk warten diverse Spielmodi für bis zu acht Aktionisten. Wir haben ein paar Runden gegen die Entwickler bereits hinter uns und können bestätigen, daß da Laune aufkommt! (pk)

Wild Metal Country

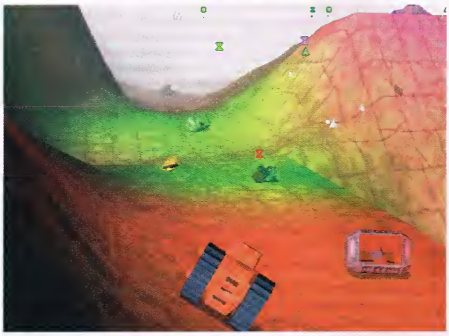
HERSTELLER:	DMA Design/Gremlin
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE:	www.dma-design.com

Die schottischen Lemminge

Im Dundee Technology Park steht das grüne „Discovery House", dessen zwei untersten Stockwerke seit 1990 von den unabhängigen Spielemachern um DMA-Gründer Dave Jones belegt sind. Hier entstanden solche Klassiker wie **Blood Money**, die **Lemmings**-Serie und zuletzt **Grand Theft Auto**, dem der Leser-Sonderpreis in Gold bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres 1998 zuteil wurde. Neben den beiden vorgestellten Titeln arbeitet man derzeit an der Datadisk **GTA London**; außerdem soll bis Jahresende **Grand Theft Auto 2** veröffentlicht werden.



Im Trophäenschrank finden sich viele Auszeichnungen für DMA-Hits, allen voran der Klassiker „Lemmings"



Das Spielziel: In neun Missionen müssen jeweils acht dieser blinkenden Energiekapseln erobert werden



Bei Beschädigungen muß man einen Reparaturheli anfordern – und bis zu seinem Eintreffen ein bis vier Minuten überleben



Dank Unterstützung für 3D-Karten darf mit gewaltigen Explosionen sowie massig Licht- und Wettereffekten gerechnet werden

Might and Magic VII
For Blood and Honor

Fast fünf Jahre mußten Fans der Rollenspielserie auf den sechsten Teil warten und wurden dafür mit einer Flut an Neuerungen überschüttet. Nur zwölf Monate später will New World Computing den Kampf um Blut und Ehre eröffnen – gehören Innovationen also zu den ersten Opfern?

Neues Abenteuer, neue Vorgeschichte: Nach den blutigen Ereignissen des Strategen-Spin-offs „Heroes of Might and Magic 3" schwelen noch immer kleinere Unruheherde in Erathia. Besonders die Menschen und Elfen der Region Harmondale hören nicht auf, sich zu bekriegen, was den ansässigen Landbesitzern gewaltiges Kopfzerbrechen bereitet. Duke Markham beispielsweise ist die Sorgen leid und bietet den Siegern eines Wettkampfes sein Gut als Preis. Wie nicht anders zu erwarten, gewinnt das Heldenquartett des Spielers die fröhliche Schnitzeljagd und darf sich fortan um das Wohl der Provinz kümmern.



„Mehr als 4.000 Zuschriften sorgten dafür, daß die digitalisierten Charakterköpfe rollten"

Peter Ryu, Produzent von Might and Magic 7



Die Polizei, dein Freund und Helfer: Lockt man Monster in die Stadt, greifen die Wächter ein

Damit fangen die Schwierigkeiten natürlich erst an, denn die örtliche Burg ist gerade von Goblins besetzt. Nachdem die unliebsamen Untermieter verscheucht wurden, soll man ein Auge auf die kriegsführenden Parteien werfen und den zahlreichen Dungeons einen Besuch abstatten – für ganz Kampfeswütige wird zudem ein nahezu unbezwingbarer Mega-Drache das Land heimsuchen. Um all diesen Aufgaben gewachsen zu sein, warten Detailverbesserungen bei der Charaktergenerierung. So wurden die vormals sechs Berufsstände um Jobs als Dieb, Mönch und Ranger erweitert. Hinzu kommen einige neue Skills sowie ein komplett überarbeitetes Repertoire an Zaubersprüchen. Die insgesamt 99 Spells sind allerdings nicht mehr von jedem magiebewanderten Helden nutzbar, sondern streng nach Klassen unterteilt. Am flexibel-



Das unterhaltsame Bonus-Kartenspiel „Arcomage" muß gefunden werden, ehe man damit in Dorfschänken sein Glück versuchen darf

Neuheiten

* 9 Charakterklassen (neu: Dieb, Mönch, Ranger)
* neue Skills: Alchimie, Ausweichen, unbewaffneter Kampf
* 99 klassenspezifische Zaubersprüche
* 26 neue Monstertypen
* verbessertes Automapping
* Tutorial für Einsteiger
* Tastaturbelegung variabel
* Unterstützung von Direct3D-Grafikbeschleunigern



Als Großmeister können 11 Sprüche pro Zauberkategorie erlernt werden

In Schmieden lassen sich jetzt zu jeder Waffe die passenden Grundkenntnisse erwerben

sten sind dabei aber nicht die Magier mit 55 möglichen Hexereien, sondern die Druiden, welche über ihre 77 Sprüche hinaus noch die Kunst der Alchimie erlernen können.

Um Anfängern das Heldenleben zu erleichtern, wird der Einstieg über ein simples Tutorial führen, wo ein Nichtspielercharakter der Truppe mit Ratschlägen und Erklärungen zur Seite steht. Apropos: Die Party kann um maximal zwei anheuerbare Computerhelfer zum Sixpack aufgestockt werden, wobei die CPU-gesteuerten Recken mit Hilfe eines hochstufigen Schwarzmagie-Zaubers neuerdings auch als Kanonenfutter im Kampf verheizbar sind. Eingedenk ihrer Kommentare wäre ihr Opfer freilich ein echter Verlust. Auch bei den übrigen Figuren wird großes Augenmerk auf natürliche Verhaltensweisen gelegt. Beispielsweise greifen Stadtwachen selbständig herumstreunende Monster an, und wer eine Burg nicht gänzlich erobert, braucht sich beim nächsten Besuch nicht über die verstärkte Besatzung zu wundern.

Ob all dieser inhaltlichen Details und Gimmicks (auch diesmal gibt es wieder die Büros von New World Computing als versteckten Dungeon) wurde offenbar die Optik ein wenig vernachlässigt. Zwar unterstützt die aus dem Vorgänger bekannte Grafikengine nun Direct3D-Karten mit mindestens 8 MB RAM, doch müssen die gefilterten Texturen und schöneren Lichteffekte mit Abstrichen bei der Charakterdarstellung erkauft werden. Bleibt bloß noch die Frage, wann das bislang nur in Einzelstücken existierende Programm vollständig zusammengesetzt und lokalisiert sein wird. 3DO hat dem Entwicklerteam jedenfalls kürzlich den „Flying Pigs Award" verliehen, frei nach dem Motto: „Wann kommt das Spiel? Na, wenn Schweine fliegen!" (mz)



Die digitalisierten Charakterporträts des Vorgängers wurden durch animierte Renderbilder ersetzt

„Vor einem Jahr hielt man uns noch für tot!"

?: Nur ein Jahr Entwicklungszeit zwischen Teil 6 und 7? Kein Wunder, wenn es kaum echte Neuerungen gibt?!

TH: *Im Idealfall möchte man ein bewährtes Konzept nicht vollständig abändern, nur eben verbessern – z.B. durch mehr Einsteigerfreundlichkeit. Auch die neue KI unserer NPCs dürfte im Genre einmalig sein. Und was den Zeitrahmen betrifft: Früher schrieb ein 17jähriger innerhalb weniger Wochen ein Klassespiel. Es ist allein der technische Aufwand, der die Produktionszeiten verlängert.*

?: Wo bleibt der technische Aufwand, wenn man eine Grafikengine nahezu unverändert vom Vorgänger übernimmt?

TH: *...und um eine Version für 3D-Karten erweitert. Aber bei einem Rollenspiel kommt es auf derlei Äußerlichkeiten ohnehin nicht so an. Wir legen mehr Wert auf die Gesamtatmosphäre sowie ein motivierendes Gameplay voller kleiner Erfolgserlebnisse. Und der Erfolg gibt uns recht: Vor einem Jahr hielt man uns noch für tot, dieses Quartal warf erstmals Gewinne ab, und die Zukunft wird mit Sicherheit noch viel „Might and Magic" sehen!*

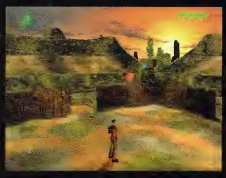


Trip Hawkins, Gründer von 3DO

Might & Magic 7
For Blood and Honor

HERSTELLER:	New World Computing/3DO/Ubi Soft
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	Juni 1999
ONLINE-INFO:	www.nwcomputing.com








Jungs, ihr verderbt euch

www.outcast-game.com

Boebel/Adam

die Augen. Ich mach mal eben Licht.



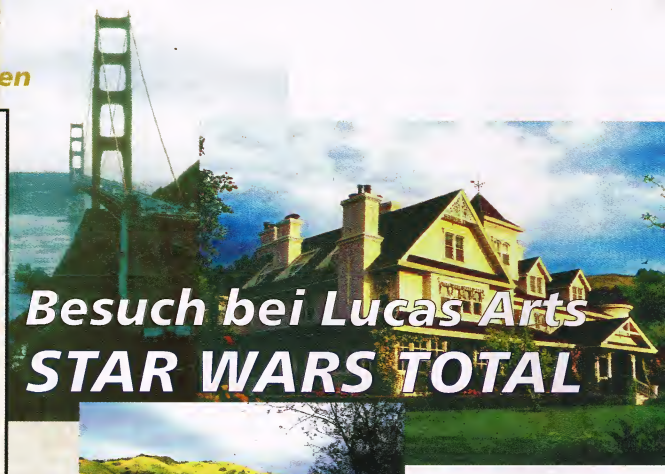
real virtuality

OUTCAST

APPEAL

INFOGRAMES

Produktinfo 006 © 1999 APPEAL © 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT



Besuch bei Lucas Arts
STAR WARS TOTAL





Wenn George Lucas im September die deutschen Kinos wieder mit dem Krieg der Sterne überzieht, sind die PCs schon fest in Jedihand: Bereits im Mai sollen die ersten Spiele zum Film „Episode 1: Die dunkle Bedrohung" auf den Markt kommen – wir waren am Ort der Entstehung.

Der Starregisseur residiert stilgerecht auf der Skywalker Ranch im malerischen Lucas Valley nahe San Franzisko. Freilich wurde das Tal nicht wirklich nach George Lucas benannt, vielmehr geht der Name auf einen Pionier aus Wild-West-Tagen zurück. In der vor rund 150 Jahren erschlossenen Schlucht liegt eine 13 Jahre alte Villa viktorianischen Stils, wo heute ein wichtiger Teil des Lucas-Imperiums angesiedelt ist: Story, Ton, Schnitt und Marketing werden von der Skywalker Ranch aus verwaltet, für Dreharbeiten weicht man in Studios aus.

Der Ort, an dem Lucasfilm derzeit an der Postproduktion von „Episode 1" arbeitet, ist Normalsterblichen nicht zugänglich. Auf dem gewaltigen Grundstück werden ausschließlich Mitarbeiter an laufenden Projekten geduldet, Journalisten dürfen das Gelände allenfalls mit Begleitschutz erkunden. Nur einmal gelang es einem Eindringling, die hohen Zäune des von Videokameras überwachten Grenzstreifens zu überwinden. Bevor er allerdings wie geplant George Lucas sein selbstgedrehtes Video überreichen konnte, wurde er vor dem Hauptkomplex der Skywalker Ranch gestellt. Seither herrscht hier auch striktes Fotografierverbot.

Passend dazu machte die 1982 noch unter dem Namen Lucasfilm Games gegründete Softwareschmiede um die beiden ersten Spiele zum Prequel der Filmsaga lange ein großes Geheimnis. Am Arcaderennen „Episode 1 – Racer" beispielsweise strickte ein 17 Mann starkes Team zwei Jahre, ohne daß ein Sterbenswörtchen nach außen drang – in Zeiten grenzenloser Internet-Kommunikation eine beispiel-

The Art of Lucas: Meilensteine

1982 bis 1986: „Ballblazer", „Rescue on Fractalus", **Koronis Rift**, „The Eidolon" – Lucasfilm Games setzt erste Maßstäbe für 3D-Technik.

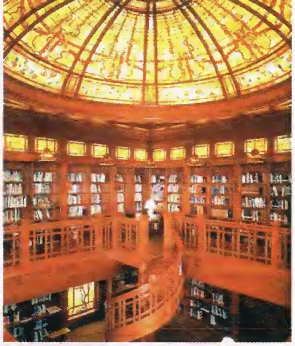


1987 bis 1992: „Labyrinth", „Maniac Mansion", „Zac McKracken", die Serien um „Indiana Jones" und **Monkey Island**, „Der Tag des Tentakels" – unvergessene Adventure-Highlights.



1992 bis 1995: „Star Wars: Rebel Assault" verhilft der CD-ROM als Speichermedium zum Durchbruch und überflügelt die hauseigenen Simulationen „Secret Weapons of the Luftwaffe" und „X-Wing" an der Verkaufsfront.

1996 bis 1998: Nach zwei schwachen Jahren läßt Lucas Arts mit dem Egoshooter „Jedi Knight" und dem abstrakten Adventure „Grim Fandango" wieder alte Stärke erkennen.



In der atemberaubenden Bibliothek der Skywalker Ranch wird derzeit für den kommenden Indiana-Jones-Streifen recherchiert

lose Leistung! Die Verpflichtung zum Stillschweigen ist freilich schon im Arbeitsvertrag aller Beteiligten verankert; das Team wurde sogar in den Keller abkommandiert: „Wir durften noch nicht einmal Bilder, Poster und Skizzen an die Wand hängen, falls versehentlich doch mal ein Unbefugter reingucken sollte", beschreibt Co-Projektleiter Eric Johnston die strengen Hausregeln.

Auch die 15 Entwickler des 3D-Actionabenteuers „Episode 1 – Die dunkle Bedrohung" hatten zu leiden. „Wir basteln jetzt seit über zwei Jahren an der Story, die sich streng an der Filmhandlung orientiert. Unzählige Male hat George Lucas in dieser Zeit Kinoszenen gekürzt, gekippt oder verändert. Und jedesmal mußten wir das Gameplay anpassen – das hat uns viele zusätzliche Wochen und graue Haare gekostet!", so Projektleiter Dean Sharpe. Jede Änderung zieht freilich einen ganzen Rattenschwanz von Korrekturen hinter sich her, denn „die vielleicht größte Herausforderung an einer Movie-Versoftung sind die Alternativen zum vorgegebenen Handlungsfaden – eingebaut, um Kenner des Films nicht zu langweilen".



„Ich arbeite schon so lange an noch geheimen Spieleprojekten zum neuen Film, daß ich die beiden ersten Games schon fast vergessen habe!"
(Jack Sorensen, Leiter von Lucas Arts)

Doch stehen diese Lucas Artisten mit ihren Sorgen nicht alleine da: Andere Entwicklerteams basteln derzeit im stillen Kämmerlein schon an weiteren Spielen zum cineastischen Großereignis. Genaueres will Lucas Arts freilich erst auf der E3-Messe im Mai verraten – wir geben die Geheimnisse dann brandheiß in der Juli-Ausgabe an Sie weiter! (rl)

Star Wars im Internet

www.starwars.com
www.lucasarts.com
countingdown.com/starwars
queenamidala.com



Das Kino-Ereignis

Ab 21. Mai werden die amerikanischen Fans die Filmtheater stürmen, in Deutschland läuft „Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace" unter dem voraussichtlichen Titel **Krieg der Sterne: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung** erst am 2. September an. Die Handlung erhellt die Hintergründe der bekannten Filmtrilogie: Luke Skywalker ist noch nicht geboren, sein Vater Anakin (Jake Lloyd) als Kind noch Lichtjahre von seinem späteren Schicksal als Darth Vader entfernt. Wir werden erleben, wie er auf den jungen Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) trifft, der gemeinsam mit dem Jediritter Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) und Prinzessin Amidala (Natalie Portman) gegen die Handelsblockade der Föderation am Planeten Naboo kämpft. Und wir dürfen uns auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten wie Jabba, Yoda und dem Roboter C3PO freuen.

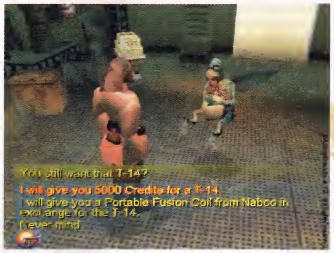
Vom ursprünglichen Vorhaben, den Streifen nur in THX-tauglichen Kinos zu zeigen, ist Lucasfilm inzwischen zwar abgerückt, dafür werden es mit Dolbys brandneuem Surround EX-System ausgerüstete Filmtheater so richtig krachen lassen. Schon im April startet Filmverleiher 20th Century Fox eine gewaltige Marketingkampagne, unterstützt durch TV-Spots und ab Juni mit einem (neuen) Kinotrailer. Und das ist längst nicht alles: In den Jahren 2002 und 2005 sollen weitere Star-Wars-Movies folgen; einzelne Szenen wurden bereits bei den Arbeiten an „Episode 1" mitgedreht.





STAR WARS EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG

Krieg der Sterne ist angesagt, 3D-Actionabenteuer auch – was könnte also angesagter sein als ein 3D-Actionabenteuer aus dem Krieg der Sterne? Ab Mai dürfen wir die Story des neuen Films am Monitor nachspielen.



Die Synchronsprecher des Kinofilms leihen auch den rund 4.000 Dialogen des Actionabenteuers ihre Stimme



Sandleute, Wachen, Droiden und fiese Zwischengegner liefern den vier Helden und Heldinnen harte Kämpfe



An den derzeit etwas irreführenden Kamerafahrten wird noch gearbeitet, um maximale Übersicht zu garantieren

Ausgangspunkt ist der belagerte Planet Naboo, zu dessen Rettung der Spieler in der Jedi-Kutte von Obi-Wan Kenobi ausrückt. Im Verlauf einer Palastrevolution, der Flucht im Raumfrachter und Stippvisiten auf rund einem halben Dutzend Gestirnen (u.a. Coruscant, dem Sitz der Galaktischen Regierung) stehen dann noch drei weitere Filmprotagonisten im Rampenlicht: der Jediritter Qui-Gon Jinn, Captain Panaka und die junge Prinzessin Amidala.

Der Weg zum Happy-end wird mit maximal fünf bis sechs Satzbausteine tief verschachtelten Multiple-choice-Dialogen, einsteigerfreundlichen Schalterknobeleien und anspruchsvollen Kämpfen



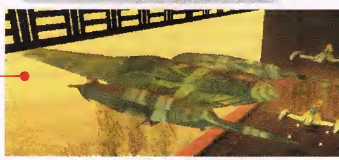
„Ein Spiel zu einem so großartigen Film zu entwickeln, ist eine tolle Herausforderung!"
(Dean Sharpe, Projektleiter beim Team von Big Ape)

gepflastert sein. Allein der Nahkampf mit dem Laserschwert basiert schon auf 15 Schlagvarianten, ergänzt um Special-Moves, die über komplexe Feuerknopfkombinationen ausgelöst werden. Dazu kommen Ferngefechte mit Blastern oder der „Macht" der Suggestion – welche Aliens immun gegen die Beeinflussung durch Gedankenkraft sind, wird der Jedi vor dem Monitor selbst herausfinden müssen. Doch keine Sorge, die Entwickler legen bei aller Spieltiefe größten Wert auf Bedienungskomfort. Das zeigen schon Details wie die Quicksave-Option oder daß die Steuerung trotz der gebotenen Aktionsvielfalt mit drei Buttons an Pad oder Stick auskommt.

Originale Musikstücke und Soundeffekte aus dem Kinostreifen sollen die von der sehr lebendig in den Spielverlauf eingebundenen 3D-Grafik erzeugte Atmosphäre vertiefen. Ein Beispiel: Während grasende Tiere und animierte Gewässer eine friedvolle Stimmung verbreiten, genügen in der belebten Tatooine-Metropole Mos Espa ein paar Handgreiflichkeiten, um die zunächst friedliebenden Passanten gegen den Helden aufzuwiegeln. Für die zehnminütigen, nahtlos zwischen den zwölf Missionen eingeschobenen Renderfilmchen griff man gar auf Filmszenen und Daten der bekannten Lucasfilm-Tochter ILM (Industrial Light & Magic) zurück, ebenso für das Design der Gebäude und Charaktere sowie die aufwendigen Außenszenen. Man darf sich also quasi auf ein Prequel zum Prequel freuen!

Star Wars: Episode 1 Die dunkle Bedrohung

HERSTELLER:	Lucas Arts/Big Ape
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	Mai 1999
ONLINE:	www.lucasarts.com







STAR WARS EPISODE I RACER

Auch Arcaderacer erfreuen sich aktuell größter Beliebtheit, auch vor diesem Genre macht Star Wars nicht halt: Zeitgleich mit dem 3D-Abenteuer veröffentlicht Lucas Arts das erste Rennspiel der Firmengeschichte!

17 Jahre lang hat Lucas Arts das rasende Genre nur mit Versatzstücken bedacht – das Bonus-Derby im Biker-Abenteuer „Vollgas" und die Landspeeder-Sequenz im 3D-Shooter „Shadows of the Empire". Anakin Skywalker hat die Ehre der Premiere: In sogenannten Podracern tritt der zukünftige Darth Vader gegen elf Konkurrenten an.

Stellen Sie sich Antigrav-Monocoques vor, die mit Kabeln hinter mächtigen Turbinen hängen. Davon warten 23 Modelle, die auf den 21 Kursen maximal 1.200 km/h erreichen. Das scheint um so rasanter, als die bis zu 70 Kilometer langen Strecken mit Rampen, Weichen und



„Wir wollen das Tempo der entsprechenden Kinosequenz noch übertreffen!"
(Brett Tosti, Production-Manager bei Lucas Arts)

weiteren Überraschungen gepflastert sind. Sie siedeln auf sieben Planeten, was u.a. Insel- und Unterwasserrouten auf Aquilaris oder Nullgravitation am Asteroiden Govo IV verspricht. Und auf der Vulkanwelt Malastare kann gar Methan mit den Auspuffgasen entzündet werden, um Verfolger auf Distanz zu halten.

Die Vehikel werden ganz konventionell mit (Force Feedback-)Lenkrad oder Pad gesteuert, dazu sollen sich zwei etwas komplexere Varianten für Maus oder zwei Sticks gesellen. Man wird also auch mit dem einen Knüppel lenken und mit dem anderen Schub, Luftbremse oder Schräglage kontrollieren können. Waffen kommen weder in den Trainings-, Einzel- und Meisterschaftsläufen für Solisten zum Einsatz, noch beim Wettstreit unter bis zu acht vernetzten Piloten. Statt dessen sollen Rivalitäten unter den in Zwischensequenzen vorgestellten CPU-Fahrern für Dramatik sorgen – manchmal verwetten sie sogar ihren Untersatz!

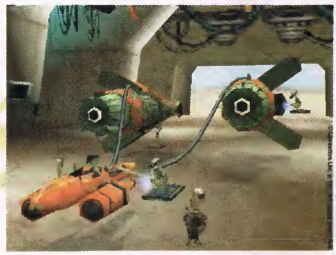
Wie beim 3D-Actionabenteuer basiert auch hier die Direct3D-Grafik in Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel auf Daten der ILM-Tricktechniker, ergänzt um Schnee und Regen, Lensflares, schicke Reflexionen sowie Fernsicht ohne störende Nebelbänke. Die von John Williams' Filmscore hergeleitete Musik variiert mit der Umgebung, die Turbinengeräusche waren bei der Testfahrt allerdings noch außer Betrieb. Doch der angekündigte Surround-Mix aus einem F1-Motor und einer startenden Boeing 747 läßt schon jetzt aufhorchen. (rl)

Star Wars: Episode 1 Racer

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	3D-Arcaderennen
ERSCHEINT:	Mai 1999
ONLINE:	www.lucasarts.com



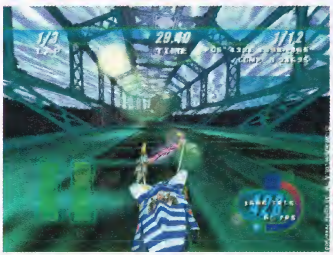




Über Siegprämien finanziert man Tuningkits und Pit-Arbeiten: je mehr Droiden, desto sorgfältiger werden Reparaturen ausgeführt



Sieben Hinterbord- und Alternativ-Kameras ergänzen die etwas nervöse Fahrerperspektive



21 Rennstrecken auf sieben Planeten, jede mit ganz eigenen Herausforderungen



AUFBAUEN

Drei völlig verschiedene Völker auf einem Planeten - kann das wirklich gutgehen?

Werden die friedlichen Pimons in Ruhe ihre Pilze züchten und des Abends ihren geliebten Pilzschnaps trinken können? Haben die Amazonen eine Chance, unbehelligt die Früchte ihrer Arbeit - ihre heiß begehrten Schokotörtchen - zu geniessen? Oder werden die gefräßigen Sajikis alle Pläne zunichte machen?

ENTDECKEN

Wählen Sie ein Volk Ihres Vertrauens und machen Sie sich einen ganzen Planeten untertan. Erbauen Sie Städte und sorgen Sie dafür, daß Ihr Völk wächst und gedeiht. Denn es braucht nicht nur Nahrung, sondern will auch mit Wirtshäusern, Theater, Zirkus uvm. bei Laune gehalten werden.

FORSCHEN

Treiben Sie die Forschung voran, damit Sie nicht vom Gegner überrumpelt werden. Kurbeln Sie den Handel an, um die Staatskasse zu füllen. Die richtige diplomatische Strategie verhindert plötzliche Überfälle. Aber seien Sie trotzdem gerüstet - der Kampf wird unvermeidlich sein.

KÄMPFEN

Einige Features:

- Drei grundverschiedene Völker
- Ausgefeiltes Rohstoffsystem
- Forschung, Handel, Diplomatie
- Über 25 verschiedene Gebäude pro Volk
- Über 25 Berufe pro Volk
- Tutorialmissionen und drei Kampagnen
- Unendlich viele Endlosszenarien
- Liebevolle und detailreiche Grafik
- Multiplayer bis 3 Personen

Exklusivvertrieb Schweiz
http://www.gmh-city-line.ch
Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de
Exklusivvertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

die VÖLKER



Ab Mai 1999 im Handel

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

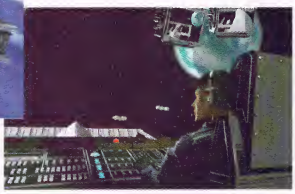
Mehr Infos: htttp://www.dievoelker.com

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

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Während das Prequel zu „Star Wars" in deutschen Kinos noch bis Herbst auf sich warten läßt, geht es am Monitor ab sofort zurück in die Zukunft: Lucas Arts hat den neuen SF-Flugi storytechnisch zwischen dem zweiten und dritten Film angesiedelt.





Während des Renderintros bleibt die Händlerfamilie Azzameen noch weitgehend vom Krieg der Sterne verschont





Für die ersten sieben Missionen stehen lediglich zwei Frachter (YT 2000 oder Han Solos Modell) im 3D-Hangar bereit...



Wer die Missionsziele wie diesen Angriff auf einen Außenposten nicht punktgenau abarbeitet, muß den gesamten Einsatz wiederholen.

Der Krieg der Sterne

...interessiert den Spieler als Sproß der Händlerfamilie Azzameen freilich nur am Rande – daß die Allianz soeben ihren Außenposten auf dem Eisplaneten Hoth verloren hat, verspricht allenfalls lukrative Waffenlieferungen an die Rebellen. Während Prinzessin Leia, Luke Skywalker und der Rest der Filmcrew (die man hier leider nie zu Gesicht bekommt) sich also in Kämpfen gegen Darth Vader & Co. aufreiben, plagt sich der geschäftstüchtige PC-Pilot mit Piraten, unredlichen Handelspartnern und der leidigen Konkurrenz ab.

Die ersten sieben von insgesamt 50 fortlaufenden Missionen beschäftigen sich denn auch mit eher banalen Problemen. Da soll man eine Bestandsaufnahme seiner Raum-Container vornehmen, (Schmuggel-)Ware abliefern oder den Mitbewerbern mit fingierten Angriffen in die Suppe spucken. Doch irgendwann holt der Krieg das Familiengeschäft ein: Sobald das Imperium dahintergekommen ist, daß die Raumhändler nicht nur Banta-Futter und Kartoffeln an den Feind liefern, glühen die Laser um einige Millionen Watt stärker.

Das Imperium schlägt zurück

...und legt die Heimatbasis des Spielers in Schutt und Asche. Nach einer waghalsigen Flucht schließt man sich mitsamt den verbliebenen Clan-Mitgliedern daher der Rebellion an. Ab diesem Punkt werden die gut gepanzerten Frachter gegen flinke Polygonjäger vom Typ X-Wing oder Y-Wing eingetauscht – insgesamt stehen fünf Modelle zur Verfügung bzw. Wahl. In einem zwei Aufträge umfassenden Crashkurs wird der Umgang mit Laserkanone, Ionenwerfer und Raumtorpedos eingeübt, dann wartet Militärdienst nach Vorschrift.

Wer die Spiele der Serie kennt, weiß, was das bedeutet: Hypersprungpunkte müssen abgeklappert, Scheinangriffe geflogen, Raumschlachten bestanden und imperiale Konvois zerbombt werden. Am Ende stellt Han Solo sogar seinen geliebten Millennium Falcon zur Verfügung, auf daß man zum Waldmond Endor aufbrechen und dort den Reaktor des zweiten Todessterns mitsamt Imperator in die Luft jagen kann. Planetare Landungen sind freilich in keinem Einsatz vorgesehen.

Die Rückkehr der Jediritter

...ist in den teils knallharten Missionen gefragt, Weicheier und Warmduscher dürften trotz der drei Schwierigkeitsgrade schnell überfordert sein. Da sollen relevante Ziele bestimmt, Waffen ausgewählt und Befehle an die Flügelmänner erteilt werden; außerdem muß man ständig die Energieverteilung für Antrieb, Bewaffnung und Schilde regulieren. Wenn man dazu noch die Verteidigungssysteme (Chaffs oder Flares) bedienen, einen im All treibenden Container orten und aufklauben sowie gleichzeitig ein halbes Dutzend Tie-Fighter, ein Kanonenboot und einen ausgewachsenen Sternenzerstörer ausmanövrieren will, kann man sich ohne Joystick mit Coolie-Hat, Schubregler und Quersteuerung auch gleich dem Imperium ergeben.

So unpräzise die Aufträge anhand einiger 2D-Karten oft erläutert sind, so pedantisch muß das Soll erfüllt werden: Wer sich auch nur kleine Abweichungen vom vorgesehenen Ablauf erlaubt, wird zum Neustart der Mission verdonnert. Dabei lädt die wenig detailfreudige Spielgrafik nicht unbedingt zur Wiederholung ein. Erst recht nicht ohne 3D-Beschleuniger, weil flüssiger Flugverkehr dann durch eine niedrigere Auflösung, weniger Texturen und abgeschalteten Raummüll erkauft werden muß. Die gerenderten Zwischensequenzen verströmen aber ebensoviel Atmosphäre wie der je nach Situation wechselnde Movie-Soundtrack und die deutsche Sprachausgabe.

Fazit: Wir hätten uns vom neuen X-Wing zwar ein bißchen mehr versprochen, doch läßt sich die Wartezeit bis zum Filmstart so immerhin in Lichtgeschwindigkeit überbrücken. (rf)



An Bord eines Frachters kann der Spieler wahlweise auch eine der beiden Kanonen besetzen; die Maschine pilotiert dann ein geschwätziger Droide



Die Cockpits der Raumfahrzeuge lassen sich schwenken, die transparenten Anzeigen wegschalten, doch gibt es nur eine starre Außenansicht

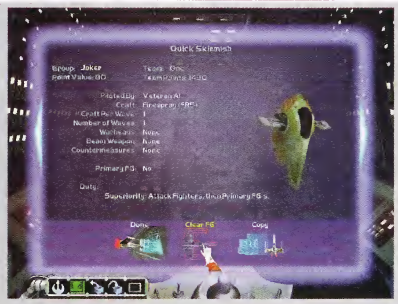


Die texturierten Polygonobjekte und Lichteffekte schreien nach einem 3D-Beschleuniger, den Fliegern fehlt es an Details



Multiplayer an die Front

Bis zu acht Spieler dürfen sich hier gleichzeitig Gefechte liefern, entweder im Team (auch gegen CPU-Verbände) oder gegeneinander. Dazu steht ein **Pool aus knapp 30 Schiffen** zur Verfügung, darunter auch Boba Fetts galaktische Sklavengaleere und bisher unbekannte Modelle. Vorteil Computer: Vom Rechner gesteuerte Gegner oder Flügelleute können sogar mit ausgewachsenen Sternenzerstörern, Raumbasen oder Laserbatterien antreten.



Der vielfältige Auswahlscreen für Multiplayer

Star Wars: X-Wing Alliance

(Lucas Arts/THQ)

Wenig Neues, altbackene 3D-Grafik: Sternenkrieg vom Fließband

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

73%



Grafik	70%
Sound	84%
Steuerung	72%
Motivation	76%

Datenträger	2 CDs, 390 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM (besser: P300 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Sprachausgabe, Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 4 via Internet, 8 im LAN
Online-Info	www.thq.de

STARSIEGE



Die auf Simulationen spezialisierte Sierra-Tochter Dynamix greift nach den Sternen: Genügte in „Earthsiege 2" vor exakt drei Jahren noch die Erde als Schlachtfeld, so kämpfen die Riesenroboter nun um die Vorherrschaft im Weltraum.

Seit dem Vorgänger sind im Spieluniversum bereits zwei Jahrhunderte verstrichen, wir erinnern uns: Damals wurde die üble Computerintelligenz Prometheus in die Tiefen des Alls verbannt. Inzwischen ging der allgemeine Rüstungswettlauf weiter, es entstanden auf beiden Seiten neue Technologien und damit auch neue „Herculean Battle Tanks", kurz Hercs genannt. Mitte des 29sten Jahrhunderts nutzt Prometheus nun eine Rebellion der Marskolonien, um mit seinen Herc-ähnlichen Cybrid-Horden auf der geschwächten Erde einzufallen – das Gemetzel hat begonnen!

Je nachdem, für welche Seite sich der Spieler entscheidet, erlebt er die Geschehnisse aus gänzlich verschiedenen Blickwinkeln. Ergreift man nämlich Partei für die Cybriden, muß das gesamte Sonnensystem systematisch von menschlichem Leben „gesäubert" werden. Der Reiz dieser Zerstörungskampagne liegt hauptsächlich in der Verschlagenheit des Cyber-Gehirns und den Missions-Briefings. Beispielsweise steht zunächst der Planet Merkur auf der Todesliste, weil er sich gerade in einem Übertragungsloch hinter der Sonne befindet und die Erde nicht um Verstärkung anfunken kann… Genauso logisch, doch deutlich komplexer gestaltet sich der Überlebenskampf der Menschheit. Nachdem man als Mitglied der Rebellenbewegung die imperialen Streitkräfte auf dem Mars gehörig dezimiert hat, entsendet der Kaiser die „Knights", eine knallharte Spezialeinheit. Kurz vor dem endgültigen Sieg über den Widerstand wird jedoch ein Großteil der Flotte zur Verteidigung der Erde abgezogen. Die restlichen Einheiten verbünden sich notgedrungen mit den Aufständi-





Auf Basis solcher Skizzen entstanden die cineastisch gerenderten Intro- und Abspannvideos

Das etwas andere Starsiege: Tribes

Nur als Import für ca. 50 US-Dollar ist dieser **actiongeladene Online-Ableger** erhältlich. Zwar sprechen auch hier die Waffen, die Hercs bleiben jedoch im Hangar. Statt dessen ziehen bis zu 32 Infanteristen in die Schlacht, um für vier Clans Stellungen einzunehmen oder kriegswichtige Gegenstände zu bergen. Eine Besonderheit dieses komplexen Egoshooters ist der optionale Kommandant, der von einem Taktik-Screen aus seine Untergebenen durch 3Dfx-beschleunigtes Gelände lotsen darf.



Auch Fahrzeuge wie dieser Truppentransporter dürfen und müssen von den bis zu 32 Online-Kriegern pro Schlacht benutzt werden



Neben den Walker-Modellen dürfen auch Kettenfahrzeuge und Gleiter gefahren werden

schen, um die Kolonisten gegen die Cybriden zu beschützen und vom Planeten zu evakuieren.

Die Geschichte wird vor wichtigen Missionen in echtzeitberechneter Spielgrafik fortgeführt, am Ende der Kampagnen warten noch sehenswerte Rendervideos. Im Game selbst spielt die Optik freilich eine eher untergeordnete Rolle. Denn zwar vermögen die zerklüfteten 3D-Landschaften hier durchaus zu überzeugen, die Polygonmodelle der Gebäude und speziell die Animationen der Hercs erreichen jedoch nicht ganz die Qualität des kommenden „Mechwarrior 3". Echte Highlights sind dafür die aufpeitschenden Begleitstücke und englischen Sprachsamples: Ob nun ein Teammitglied Unterstützung anfordert oder einfach nur gelangweilt vor sich hinsummt, hier sind Sie mittendrin statt nur dabei! Bleibt zu hoffen, daß die komplett lokalisierte Version in wenigen Wochen diesen hohen Qualitätsstandard halten kann.

Robo-Rebellion für gewiefte Simulanten

Keine Hoffnung haben wir naheliegenderweise für eine Vereinfachung der etwas überkomplizierten Steuerung. Selbst wenn man sich auf die notwendigsten Befehle beschränkt, reicht hier ein (individuell konfigurierbarer) Zehn-Button-Stick mit Schubregler noch immer nicht aus, so daß zusätzlich Tastatur und/oder Maus bemüht werden müssen. Dafür wurde der Schwierigkeitsgrad zumindest in der Menschenkampagne sehr niedrig angesetzt, was auch Einsteigern schnelle Erfolgserlebnisse garantiert. Da außerdem an fünf Multiplayer-Modi und speicherbare Missionsreplays gedacht wurde, ist Starsiege mehr als nur einen Blick wert – sogar für die Nicht-Simulanten unter den Mechkriegern. (mz)



In der schwenkbaren Außenansicht muß zwischen Herc- und Kamerasteuerung umgeschaltet werden



Im Fahrzeughangar werden die Maschinen der vier Staffelmitglieder ausgerüstet und die Feuersequenzen der aufgepflanzten Waffensysteme konfiguriert

Starsiege
(Dynamix/Sierra)

Genretypische Mech-Schlachten in packender Story

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

76%

Grafik	73%
Sound	84%
Steuerung	69%
Motivation	78%

Datenträger	2 CDs, 325 MB auf der HD (270 MB für Netzwerkspiel)
System	ab einem P166 mit 3D-Karte (ohne: P200), 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und OpenGL-kompatible 3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	18 CD-Audiotracks auf 2 CDs, 3D-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 32 im Netzwerk oder Internet für Deathmatches, Capture-the-Flag, War usw.
Online-Info	www.starsiege.com

Ganz persönlich



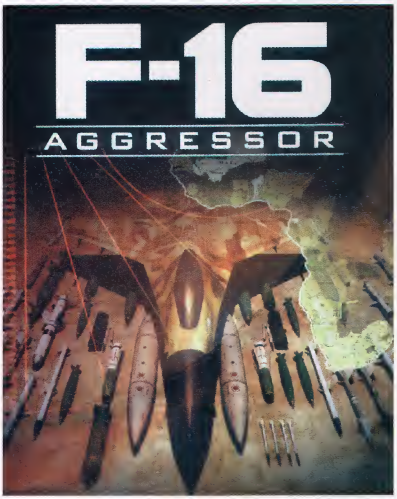
Markus

Eine gute Story ist die halbe Miete: Was mich an Starsiege fasziniert, sind weder die hektischen Kämpfe mit klobigen Feindmechs noch die Verbeserung meines Teams bzw. seiner Ausrüstung. Nein, viel spannender ist es, mitzuerleben, auf welche Weise die menschliche Rasse den Cybriden zu entkommen und wie Prometheus dies zu verhindern sucht – um so mehr, als die Handlung in derart schicken Echtzeitsequenzen präsentiert wird, daß so mancher Kollege beim ersten Hingucken auf zusätzliches Rendering getippt hat.

Der Wahrheitsgehalt von Verpackungstexten ist ja nicht unumstritten, weshalb wir einmal die Probe aufs Exempel gemacht haben: Kann Virgins neue Flugsimulation in der Praxis halten, was die Werbung verspricht?



Knapp daneben ist auch vorbei: Die Gegner sind alles andere als treffsicher



„...das konkurrenzlos realistische Flugverhalten" ist schon mal eine schamlose Übertreibung: Eine echte F-16 läßt sich wohl kaum auf dem Vorderrad landen – dabei ist hier die Wirklichkeitsnähe noch nicht einmal, wie sonst im Genre üblich, variabel. Außerdem wirkt die Steuerung im direkten Vergleich mit „Falcon 4.0", dem aktuellen Referenzprogramm von Microprose (PCJ 2/99: 88%), via Joystick und Tastatur gleichermaßen hakelig.

„...die aufwendigste grafische Umsetzung der F-16" kann sich sehen lassen; auch die mannigfaltigen Gegner vom Hubschrauber bis zum Panzer wissen zu gefallen. Weniger beeindruckend ist das Fluggebiet: Öde Steppen mit ein paar Objekten, zu betrachten durch ein viel zu kleines HUD. Auch die aus einem einfachen Grauschleier bestehende Wolkendecke, die lieblosen Textbriefings und die selbst mit 3D-Triebwerk nur spärlichen Grafikeffekte sind nicht ganz das Gelbe. Addiert man noch den faden Sound, ergibt sich ein eher bescheidenes Bild der Gesamtpräsentation.

„...die einzigartige künstliche Intelligenz" kann nur ein Scherz sein – das blinde Dauerfeuer der Computergegner erinnert eher an eine Schießbude denn an einen Flugsimulator!

Mit der Wahrheitsliebe der Werbetexte ist es also nicht weit her, aber das dürfte kaum überraschen. Und das Programm hat ja auch seine positiven Seiten: Die 40 Aufträge, von Eskortmissionen bis zum koordinierten Staffelflug über afrikanischem Boden, sind abwechslungsreich, die Tutorials kommentiert, Mehrspielerunterstützung für bis zu acht Internet- oder Netzwerkpiloten fehlt nicht. Für Draufgänger gibt es zudem den Modus „Instant Action", wo man sich ohne Vorbereitung in Luftschlachten stürzen kann.
Fazit: Verglichen mit „Falcon 4.0" mag Virgins aggressiver Falke für Hardcore-Simulanten eher ein zahmes Täubchen sein, doch für launige Action am Bildschirmhimmel ist auch hier gesorgt. (pk)



Die krümeligen HUD-Anzeigen sind in keiner Auflösung besonders gut lesbar



Die F-16 aus einer der vier frei schwenk- und zoombaren Außenansichten

F-16 Aggressor
(Virgin Interactive)

Altbacken präsentierte Flugsim – kein Höhenflug

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

61%



Grafik	69%
Sound	57%
Steuerung	60%
Motivation	63%

Datenträger	1 CD, 350 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Qualität und Lautstärke von (Titel-)Musik und Soundeffekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.vid.de

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)







Echtzeit-Strategie in 2 und 3D für PC CD-Rom. Ab März 1999

Produktinfo 022

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

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

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Wenn die Freunde anspruchsvoller Spiele das Wort „Civilization" hören, glänzen die Augen auch 7 Jahre nach Veröffentlichung des Klassikers noch. Entsprechend hoch sind die Erwartungen an das Sequel von Activision – zumal Civ-Papa Sid Meier kürzlich „Alpha Centauri" auf derselben Schiene nachgeschoben hat.





7000 Jahre Menschheitsgeschichte im schnellen Intro-Durchlauf





Hübsch und informativ: Die Lexikothek zu historisch korrekt recherchierten Errungenschaften und fiktiven, aber logisch hergeleiteten Einheiten



Die animierte Stadtansicht zeigt die Arbeitskräfteverteilung und erlaubt Umgruppierungen per Maus



Praktisch: In der Städteübersicht lassen sich Bauaufträge zentral vergeben und ändern, ohne daß jede Siedlung einzeln aufgesucht werden müßte

Alpha Power

Aufbaustrategie, insbesondere in ihrer globalen Variante, lebt von der Größe ihrer Aufgaben: Baum pflanzen, Haus bauen und Kind zeugen verblassen als klassische Lebensleistungen natürlich gegen titanische Herausforderungen wie die Kultivierung eines Urwalds, das Gründen von Metropolen oder die Führung eines Millionenvolkes zu zivilisatorischer Blüte. Auch die schönste Modelleisenbahn kann das ewige Kind im Manne nicht mehr befriedigen, wenn die Erschaffung einer eigenen Welt wartet. Noch dazu, wo dort jeder bedingungslos der Stimme seines Herrn gehorcht – zumindest *sollte* das Gamedesign in diesem Genre eine derart totale Kontrolle ermöglichen…
Entsprechend lang sind die Entwicklungszyklen solcher Spiele. „Civilization 2" ist mittlerweile drei Jahre alt, 1999 schlagen sich gleich zwei Titel um die Nachfolge: Hat Call to Power das Zeug, es mit Sid Meiers jüngstem Geniestreich aufzunehmen? Immerhin konnte die ähnlich gestrickte Sternenstrategie vom Civ-Urvater aufgrund überragender Komplexität trotz bescheidenster Präsentation vor zwei Monaten einen Hit einfahren. Zumindest grafisch wissen die sattgrünen Landschaften, blauen Ozeane und adrett animierten Einheiten hier schon mal viel besser zu gefallen als das altbackene Grafikdesign und die geschmacklose Farbgebung auf „Alpha Centauri".

Vom Kral zur Raumkolonie

Von der wuseligen Aufgeregtheit eines „Siedler 3" ist natürlich auch Call to Power weit entfernt: Spielprinzipgemäß findet man sich auf einer zunächst verdunkelten Iso-Karte wieder, die es rundenweise zu erkunden gilt. Dafür muß vor allem Zeit mitgebracht werden, denn wer dem „Ruf zur Macht" folgt, hat einiges vor sich. 7000 Jahre historischer und fiktiver Menschheitsgeschichte, um genau zu sein: Von 4000 vor bis 3000 nach Christus reicht die maximale Zeitspanne des Geschehens. Pro Zug vergehen dabei anfangs 50 Jahre, mit zunehmender Komplexität verkürzt sich dieser Zeitraum auf fünf, zwei und irgendwann um das 25. Jahrhundert herum gar auf ein Jahr.
Auf das dynamisch geschnittene Renderintro folgt aber zunächst die Qual der Wahl zwischen 41 Nationalitäten – auf den Spielverlauf hat die Entscheidung freilich keinerlei Einfluß; der sechsfach variable Schwierigkeitsgrad zwischen zart und hart dafür um so mehr. In jedem Fall beginnt die Zivilisation mit einem einsamen Siedler, der ausgeschickt wird, an geeigneter Stelle (also in Nähe von Wasser und Bodenschätzen) die erste Stadt zu gründen. Je nachdem, ob diese auf Wüstensand, Felsen, in der Prärie, dem Dschungel oder sonstwo errichtet wird, schwankt die Nahrungsausbeute pro Runde. Daher lassen sich per Rechtsklick Infos zu allen Geländefeldern abrufen. Stehen später entsprechende Technologien zur Verfügung, kann der Ertrag der Einzugsgebiete rund um die Städte durch Bewässerung usw. maximiert werden. Ja, im weiteren Spielverlauf dürfen selbst Tiefsee und Weltraum als Lebensraum erschlossen werden.

Handel, Wandel und Weltwunder

Besonderes Augenmerk sollte auf die Rohstoffverteilung im Siedlungsgebiet gelegt werden. Ein Buddha beispielsweise signalisiert Jadevorkommen, ein Alligator verspricht ein blühendes Handtaschengeschäft – durch Besetzung aller Felder eines Symbols sind sogar Monopolstellungen möglich. Karawanen transportieren außerdem Perlen, Erdöl, Elfenbein, Diamanten, Zucker, Felle usw. zu potentiellen

So spielt sich Call to Power





Die Röhrensysteme, die futuristische Unterwassermetropolen verbinden, sind anfällig gegen Angriffe, darin befindliche Einheiten saufen ab

Aufbaustrategie im Vergleich

	Call to Power	Alpha Centauri	Imperialismus 2
Hersteller:	Activision	Firaxis/EA	Mindscape
Note:	85%	85%	78%
Szenario:	historisch bis Science-fiction	Science-fiction	historisch
Weltwunder:	35	32	–
Kampfsystem:	rundenbasiert	rundenbasiert	rundenbasiert
Einheitenzahl:	65	durch Einheitendesigner unendlich	42
Grafik:	2D-Iso	3D-Iso	2D-Iso
max. Auflösung:	1280 x 1024	1024 x 768	800 x 600
Farbtiefe:	16 Bit	16 Bit	16 Bit
Rendervideos:	ja	ja	nein
Fog of War:	ja	ja	nein
Multiplayer:	max. 8 Spieler	max. 7 Spieler	max. 6 Spieler

Die Grafik



Call to Power hebt sich durch detaillierte Einheiten ab, deutlich wird der Vorsprung aber erst bei den Kampf- und Bewegungsanimationen



Von Alpha Centauri hatte man mehr erwartet als lieblos gezeichnete Einheiten und derart häßliche Farbgebung



Die biedere Landschaftsgestaltung und die minimalen Bewegungsanimationen von Imperialismus 2 sind enttäuschend

Dreimal ganz persönlich



Trille

Das Rad wurde mit **Call to Power** (wieder) nicht neu erfunden, doch das Spiel hat unbestreitbare Qualitäten – allen voran die originellen Spezialeinheiten und damit verbundenen Möglichkeiten der Kriegsführung, ohne ein Schlachtfeld zu betreten. Dazu kommen die ansehnliche Präsentation und die durchdachte Bedienung; nie fühlt man sich in einem Dschungel aus Menüs und Regeln verloren. Gerade Einsteiger werden das zu schätzen wissen, wie auch die liebevoll gestaltete Lexikothek und die umfangreichen Hilfefunktionen.

Die Stärken von **Alpha Centauri** liegen auf einem anderen Gebiet. Hier sind es die sieben sehr unterschiedlichen Fraktionen mit ihren differenzierten Reaktionen, welche fein abgestufte Möglichkeiten der Diplomatie offerieren. Der logisch verzahnte Zusammenhang zwischen Ökologie, den einheimischen Aliens und den irdischen Siedlern tut ein übriges, um Langzeitfaszination à la Sid Meier zu schaffen Der ganze Spielablauf wirkt wie aus einem Guß, Alpha Centauri ist fast perfekte Strategenkost – bis auf die unzeitgemäße In-Game-Grafik

Das altbacken aufbereitete **Imperialismus 2** mit seiner Spielzeitspanne von lediglich 300 Jahren und der gewöhnungsbedürftigen Benutzerführung kann im Vergleich nur ein Nischendasein führen. Auch mit dem düdeligen Barock-Sound und den überladen wirkenden Menüs werden sich nicht alle Strategen anfreunden können. Spezialisten werden aber am Optionsreichtum und den mehr als umfangreichen Anpassungsmöglichkeiten und Automatikfunktionen ihre Freude haben. Das authentische Ambiente sorgt für ein Spielerlebnis mit historischem Flair.

Handelspartnern. Im Unterschied zu „Civ 2" darf hier um die Preise aller Waren gefeilscht werden, der Mammon fließt dann in jeder Spielrunde. Doch Vorsicht vor Piraten: Militäreinheiten lassen sich durchaus auch zum Plündern von Handelsrouten anstiften!
Das Feintuning der städtischen Infrastruktur wird im Multifunktionsdisplay am unteren Bildschirmrand vorgenommen. Das Bruttosozialprodukt jeder Ansiedlung kann man hier durch insgesamt 43 Erweiterungen wie Marktplätze, Tempel, Theater, Universitäten etc. auf allen Gebieten ständig verbessern. Wie schnell es neue und effektivere Bauoptionen gibt, hängt vom Forschungsdrang des Spielers ab. Dies gilt gleichermaßen für die von Renderfilmchen in Szene gesetzten 35 Weltwunder, deren segensreiche Auswirkungen unabhängig vom Standort für die gesamte Zivilisation gelten. So reduziert der Bau der Sphinx die Unterhaltskosten für Militäreinheiten um satte 50 Prozent, das Genom-Projekt erhöht den Gesamtproduktionsausstoß um 10 Prozent, während das Anti-Virus-Pflaster die Zufriedenheit der Bevölkerung erhöht und Schutz vor biologischen Angriffen bietet. Kurzum, die Produktion der Weltwunder mag langwierig und teuer sein, aber sie stellt den erfolgversprechendsten Weg dar, Macht zu erlangen und auszubauen.

Viele Wege führen zur Macht

Aber auch der weitverzweigte Wissenschaftsbaum bestimmt den Werdegang des Volkes. So werden philosophisch orientierte Regenten schnell eine modernere und damit effektivere Staatsform etablieren können. Eher praktische Naturen sind dagegen über die Eisenverarbeitung und die Erfindung des bahnbrechenden Kampfsteigbügels in der Lage, Ritter zu produzieren und so ruckzuck ein schlagkräftiges Heer aufzubauen.
Der besondere Charme dieses Games liegt aber in den mannigfaltigen Mög-



Wunderbar: Der Bau der Sphinx halbiert die Militärausgaben

lichkeiten, dem Feind auch ohne „konventionelle" Waffen (vom Schwert bis zum Weltraumkreuzer) schweren Schaden zufügen zu können. Durch den Anwalt Embargos erlassen oder gegnerische Produktionszweige lahmzulegen, mit unterschwelligen Werbebotschaften irrationale Bedürfnisse und Unzufriedenheit schüren oder per Tele-Evangelist der Bevölkerung Geld abzocken – derart originelle Konzepte ziviler Kriegsführung bringen Schwung und Motivation ins Spiel!
Die Möglichkeiten der Diplomatie sind dagegen recht eingeschränkt, denn die wenigen Verhandlungsoptionen lassen nicht viel Spielraum für den Tanz auf dem glatten Parkett internationaler Beziehungen. Kommt es zu militärischen Auseinandersetzungen, präsentieren sich die Rundenkämpfe auf einem eigenen Bildschirm. Einheiten, die auf einem Feld „gestapelt" wurden, lassen sich hier einzeln beobachten. Taktiert wird indessen auf der Hauptkarte, wo immer nur der gerade aktive Truppenteil pro Feld sichtbar ist. Komfortabel ist die Möglichkeit, solche zusammengefaßten Verbände als Ganzes zu bewegen statt jeden Trupp einzeln anklicken zu müssen. Überhaupt ist die Steuerung durchdacht, alle Funktionen sowie Hilfen zu sämtlichen Aspekten des Spiels sind meist nur einen Mausklick entfernt.

Äußerlichkeiten und innere Werte

Auf künstlerischem Gebiet darf man von Call to Power keine Innovationen erwarten; zu sehr gehen auch hier Form und Funktion ein pragmatisches Bündnis ein – aber immerhin ein ansehnliches. Der sich vor Müdigkeit reckende Siedler oder die im Gleichtakt geschwungenen Ruder der ersten antiken Schiffsmodelle lassen das Szenario lebendiger erscheinen als bei der Konkurrenz. Dazu trägt auch der angenehme Ethno-Soundtrack bei, während die deutsche Sprachausgabe der Befehlsempfänger eher nervt, aber abschaltbar ist.
Unter dem Strich muß man den Activision-Entwicklern also ein großes Kompliment machen: Ihr Civilization kann es sowohl mit Sid Meiers Originalen wie auch mit dessen jüngstem Baby aufnehmen, was Tiefgang und Spielspaß betrifft. Und weil die Präsentation sogar noch eins draufsetzt, darf mit Fug und Recht von der gelungenen Wiederbelebung einer Legende gesprochen werden! (mt)



Civilization: Call to Power
(Activision)

Globale Aufbaustrategie mit Spielwitz und -tiefe

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

85%



Grafik	69%
Sound	74%
Steuerung	82%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 400 oder 630 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA-Isografik bis 1280 x 1024 Pixel
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe separat regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.activision.de



Der Kampfscreen illustriert Standorte und Kräfteverhältnisse; eingreifen kann hier niemand mehr



Es ist ratsam, stets einige Einheiten entlang der eigenen Grenzen postiert zu haben – der „echte" Fog of War kann sonst böse Überraschungen bergen

IMPERIALISMUS II
DIE EROBERER



Spätestens seit der Serie um den „Panzer General" ist SSI jedem Strategen ein Begriff. Mit dem imperialistischen Sequel lassen die Spezialisten für Dauermotivation jetzt Welteroberer im Kielwasser von Kolumbus und Cortez schippern.

Zu Beginn entscheidet sich der Spieler für eine von sechs Nationen, wählt unter fünf vorgegebenen Schwierigkeitsgraden oder legt seine Hürden via Schieberegler selbst fest. Der Hauptscreen präsentiert sich dann wie gehabt als Iso-Karte: Während die „Alte Welt" (das Europa des 16. Jahrhunderts) von Anfang an einsehbar ist, bleibt die „Neue Welt" Amerika bis zu ihrer Entdeckung abgedunkelt.
Fortan werden rundenweise Minen gebaut, Felder bestellt und Schaf- oder Pferderanchen angelegt. Alles mit dem Ziel, die Versorgung der Bevölkerung sicherzustellen, eine Armee aufzubauen und Vorräte für den Handel anzulegen. Über Straßennetze und Häfen gelangen die Güter in die Produktion und zu den Handelspartnern. Hat man über den Bau von Botschaften und die Entsendung von Flotten auch Kontakt mit den Nachbarn aufgenommen, spielt das Game seine Stärken aus: Zollabkommen, Bündnisse, Verträge usw. verschaffen dem diplomatischen Imperialisten die Plattform, von der aus er eine Provinz nach der anderen unter seine Kontrolle bringt – sei es durch schiere Wirtschaftsmacht, sei es durch militärische Intervention. Weil die CPU clever dagegenhält, ist hier wirklich Köpfchen gefragt!

Diplomatie für kluge Köpfe



Die Anzahl der Kampfrunden pro Schlacht ist limitiert; wenn ein General das Heer kommandiert, sind bis zu 16 möglich

Kämpfe laufen rundenweise ab, insgesamt 40 Einheitentypen sowie gut 100 Technologien und Entdeckungen über einen historischen Zeitrahmen von 300 Jahren bilden das Rüstzeug für eine erfolgreiche Übernahme der Weltherrschaft. Die erste Verwirrung angesichts der zahlreichen Untermenüs und Optionen wird dabei durch das kleinschrittige Tutorial und per Rechtsklick leicht erreichbare Onlinehilfen aufgefangen. Trotz verbesserter Optik wirkt die Präsentation altbacken. Auch sonst bleibt das Sequel der Tradition des Vorgängers verhaftet: Imperialismus 2 ist Komplexität pur und erfordert Einarbeitung. (mt)



Die komplex verzahnten Produktions- und Handelsabläufe werden auf Extrascreens verwaltet – optional von der CPU



Der Spielbildschirm ist längst nicht mehr so blaß wie anno Vorgänger

Siehe auch Begleit-CD

Imperialismus 2 – Die Eroberer
(Mindscape/SSI)

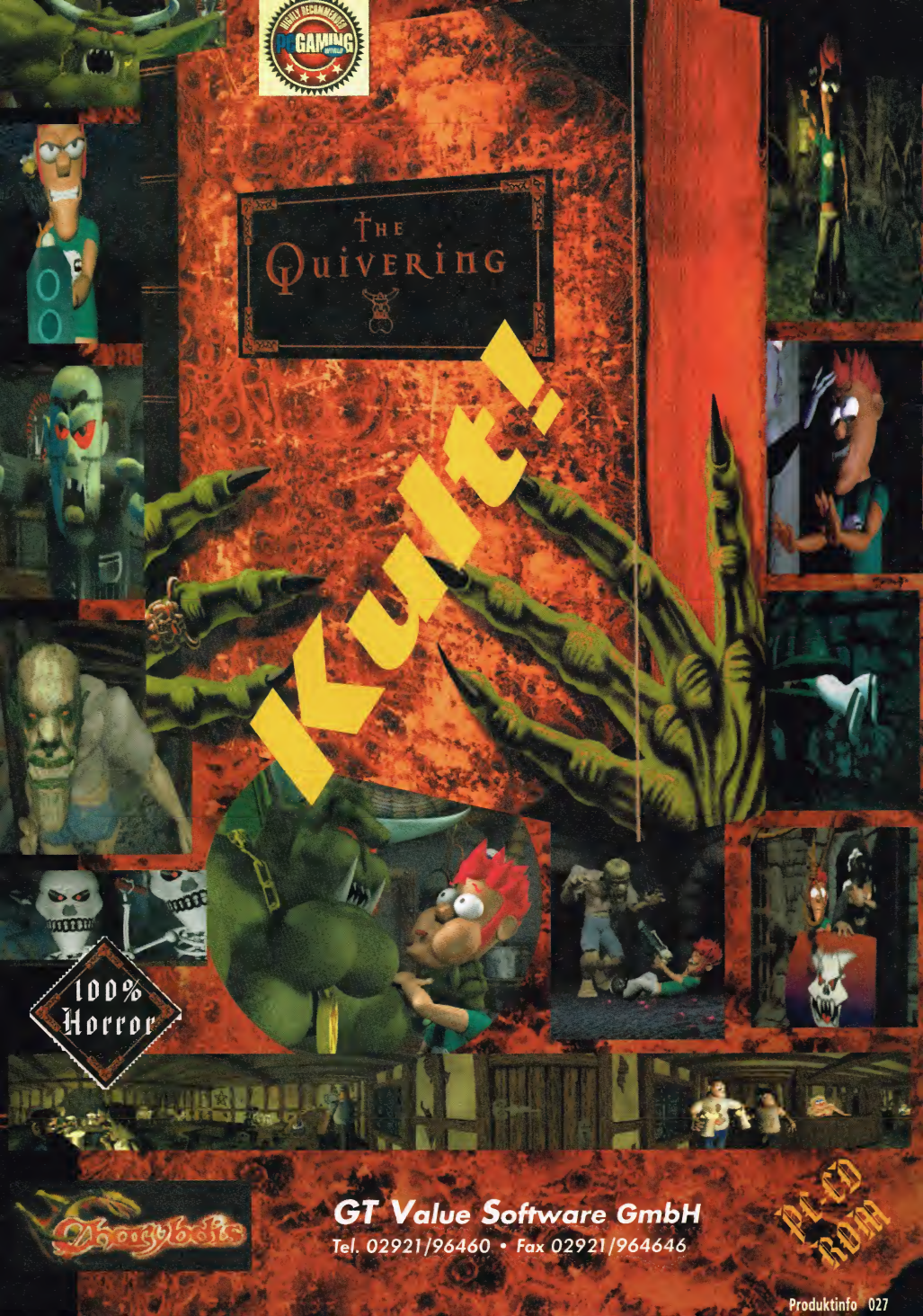
Komplexe Aufbaustrategie für gewiefte Rundentaktiker

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	89,– DM

78%

Grafik	60%
Sound	64%
Steuerung	72%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 110 MB auf der HD
System	ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA, 800 x 600 Pixel
Sound	klassizistische Barockmusik; Effekte und Musik separat regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch (inkl. Infotainment-Programm „Entdecker der Neuen Welt")
Multiplayer	bis zu 6 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.imperialismii.com


THE QUIVERING
Kult!
100% Horror
Boogybodies
GT Value Software GmbH
Tel. 02921/96460 • Fax 02921/964646
PLAYROOM



MACHINES

Der Name ist Programm: Statt Roboter nur als Reservisten für deutsche Jugendschützer in Echtzeitgefechte zu schicken, beordern Charybdis und Acclaim in ihrem Maschinenkrieg von vornherein bloß Blechkameraden an die Front.

Die hiesigen Kampfmaschinen wurden vor langer Zeit zur Planetenbesiedelung konstruiert und dann von ihren Schöpfern allein gelassen. Als nun weitere Robo-Siedler in ihrem Hoheitsgebiet auftauchen, mißinterpretieren die eifrigen Blechgolems ihre ursprünglichen Befehle und erklären den Kollegen kurzerhand den Krieg. Jetzt muß sich der Spieler mit sturen Stahlbirnen identifizieren – ein Schwachpunkt des an sich recht gelungenen Programms.

In fünf Trainingsaufträgen dürfen Truppenbewegungen, Gebäudebau, Ressourcenmanagement und der Kampf eingeübt werden, um dann die Konkurrenz in 20 Missionen von fünf Planeten zu tilgen. Zwecks Materialnachschub müssen Minen, Schmelzöfen und Transporter gebaut werden, anschließend Kanonen und Fabriken. Für zivile und militärische Anlagen sind jeweils drei Ausbaustufen nötig, um alle Optionen auszuschöpfen: 19 Modelle wie Bauroboter, Rohstoffsucher, Transporter, Schrottsammler oder Techniker auf der einen sowie gleich 30 rollende, fliegende oder stampfende Kampfeinheiten auf der anderen Seite. Geschossen wird zunächst mit MGs, Plasmakanonen, Raketenwerfern oder Lasern, nach intensiver Forschung in bis zu vier Labors darf auch mal eine Atombombe gezündet oder eine Ionenkano-



Gefochten wird auf fünf Planeten, in einigen Missionen muß man sich auch durch eine Raumstation kämpfen



Die Grafik mit Nebel, farbigem Rauch, schönen Lichteffekten und grandiosen Explosionen setzt einen 3D-Beschleuniger voraus



Die beeindruckend visualisierte Explosion einer Atombombe zieht auch die eigenen Gebäude und Einheiten in Mitleidenschaft



Insgesamt können rund 50 Polygon-Einheiten produziert werden, wobei die Anzahl der Augen als Indikator für ihre Intelligenz dient



ne im Orbit stationiert werden. Ebenfalls möglich: riesige Mechs, Spione, Flugtransporter oder gar ein mobiles Schwarzes Loch. Via Maus werden die Einheiten einzeln oder im Zugrahmen gebündelt im bis zur Erkundung abgedunkelten Schlachtfeld zu Patrouille, Angriff oder Verteidigung verdonnert – relevante Ziele nehmen sie automatisch unter Feuer. Da die Krisenherde auf der kleinen Zusatzkarte nicht deutlich hervorgehoben sind, bereitet die Übersicht im hügeligen Gelände ein bißchen Probleme. Die jederzeit mögliche Wahl zwischen einer scroll-, zoom- und schwenkbaren Iso-Ansicht und der frei beweglichen Bodenkamera bringt da etwas Besserung. Dazu gibt es für jeden Roboter eine Egoperspektive à la „Battlezone", die sich jedoch nur für Erkundungsfahrten wirklich empfiehlt.

Schwarze Löcher in bunter 3D-Grafik

Weil ein 3D-Beschleuniger zwingend vorausgesetzt wird, staksen schön animierte Stahlspinnen durch vielfarbigen Rauch, Feinde zerbersten in grellen Lichtexplosionen, und die Wirkung von Spezialwaffen wie dem „Vortex-Singularitäts-Erzeuger" wird nachgerade filmreif visualisiert. Sogar der Bitmap-Horizont samt Wolken und fernen Planeten scrollt langsam über den Bildschirm, um den spielwichtigen Wechsel zwischen Tag und Nacht zu unterstreichen. Der Sound mit den nervigen Rückmeldungen, ganz netten Hintergrundmelodien und soliden Effekten ist da weit weniger beeindruckend. Trotzdem: Diese Maschinen produzieren Actionstrategie auf Hochtouren! (rf)

Pro & Kontra

* 3 optionale Grafikperspektiven
* 26 mögliche Gebäude
* ca. 50 zivile und militärische Einheiten

* sehr abstraktes Szenario
* Mängel bei der Übersicht
* schwacher Sound

Machines
(Charybdis/Acclaim)

Launige Echtzeitstrategie in 3D

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 90,– DM

80%





Grafik	81%
Sound	68%
Steuerung	70%
Motivation	82%

Datenträger	2 CDs, 280 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Auflösungen von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleuniger erforderlich (alle gängigen Modelle werden unterstützt)
Sound	Musik, Sprachausgabe und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler über (Null-)Modem, bis zu 4 via LAN oder Internet
Online-Info	www.acclaim.net

Produktinfo 042

LAMENTATION SWORD



Erforschen Sie eine Welt, die von Satan und seinen Knechten unterdrückt wird. Bestehen Sie zahlreiche Aufgaben, erobern Sie neue, mächtige Waffen im Kampf mit abscheulichen Monstern, und rüsten Sie Ihre Krieger damit aus, um dann in die Unwirkliche Welt von Lamentation Sword zu gelangen, wo sich der Satan selbst versteckt hält. Um die Menschen wieder aus der Herrschaft Satans zu befreien, sind Mut, Macht und Magie unabdingbar.

Komplexes Echtzeit Rollenspiel, aufgeteilt in die Wirkliche- und die Unwirkliche Welt, mit atemberaubendem Soundtrack in CD-Qualität und wunderschönen 16-Bit Grafiken. Garantiert wochenlangen Spielspass! Ab sofort erhältlich für PC CD-ROM.



Lamentation Sword - Ab sofort erhältlich!

Tolle Wertungen in der Fachpresse: SuperGames 4/5 99: 79% Spielspaß PowerPlay 3/99: 82% (Single-Player) bzw. 84% (Multiplayer)



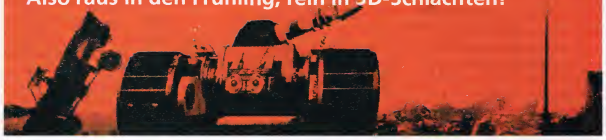
Im Exklusiv-Vertrieb von Lomax

Lomax Software
Ketteler Str. 27
48485 Neuenkirchen
Germany

www.lomax-online.com

WARZONE 2100

Im Winter lag das Echtzeitstrategiespiel der Pumpkin Studios aus Marketinggründen noch bei Eidos auf Eis, jetzt hatte man das Warten auf den großen Mitbewerber „Command & Conquer 3" aber wohl endgültig satt. Also raus in den Frühling, rein in 3D-Schlachten!



Was wir schon lange ahnen, wird sich laut Renderintro im späten 21. Jahrhundert bewahrheiten: Die Welt geht an einem Computerfehler zugrunde! Zumindest fast, denn nach einem scheinbar irrtümlich ausgelösten Nuklearangriff und den unvermeidlichen Vergeltungsschlägen treibt sich kaum noch eine Million Menschen auf der Erdoberfläche herum. Statt sich nun über die drastisch gesunkenen Grundstückspreise zu freuen und gemeinsam an den Wiederaufbau zu gehen, machen die Splittergruppen im alten Trott weiter – Krieg!

Dabei geht es in erster Linie darum, die begrenzten Ölvorräte gegen Übergriffe zu sichern. Aber auch die Techno-Relikte aus der Vorkriegszeit sind begehrt. Die Händel erstrecken sich über drei nordamerikanische Schlachtfelder (Mittlerer Westen, Stadtgebiete, Rocky Mountains) und konfrontieren die Fraktion des Spielers mit zunehmend besser bewaffneten und organisierten Gegnern. Dazu kommt, daß der Nexus-Computervirus den endgültigen Untergang der Menschheit mit Orbitalwaffen besiegeln will.

Praktisch wartet Dienst nach (Genre-) Vorschrift: Mittels der eingängigen Mausteuerung und vieler Tastaturkürzel errichtet man auf jeder der drei Hauptkarten zunächst seine Basis – bestehend aus Hauptquartier, Ölpumpen nebst Generatoren, Forschungseinrichtungen und Fabrikanlagen. Sind die passenden Artefakte gefunden und untersucht, kann das HQ mit Radarstationen, MG-Nestern, Raketentürmen und Flugabwehrgeschützen gesichert werden. Über 400 Technologien, von der MG-Munition bis zum Jet-Triebwerk, lassen sich entwickeln und zu rund 2.000 Einheiten verbinden. Als Konstrukteur sollte man sich freilich auf sinnvolle Designs beschränken (eine schwere Haubitze auf einem fragilen Jeep bringt einfach nix…), diese dürfen jedoch jederzeit modifiziert oder verworfen werden.

Mit der Zahl der Abschüsse steigen die Eigenschaftswerte der kämpfenden Einheiten in maximal neun Stufen. Hierin liegt aber auch ein Schwachpunkt des Games: Während nämlich in den ersten, sehr übersichtlichen Missionen kaum Units verlorengehen, die Truppenteile also schnell den Rang „Veteran" oder höher erreichen, arten spätere Scharmützel zu wahren Materialschlachten aus. Zwar darf man jedem einzelnen Soldaten den Befehl geben, sich schon bei oberflächlichen Beschädigungen zur Basis zurückzuziehen, doch gelingt das im Kampfgetümmel nur selten. Da zudem die wirklich durchschlagenden Technologien wie Kettenantrieb, Senkrechtstarter usw. erst später entwickelt werden, ist es schwierig, sich starke *und* erfahrene Untergebene heranzuzüchten.

Dazu kommt, daß mit rund 100 Fahrzeugen die Obergrenze erreicht ist und die Produktion erst mal eingestellt wird. Was

Das Interface







Im Design-Menü lassen sich rund 2.000 Einheiten entwerfen, die sich jedoch äußerlich stark gleichen

also tun, wenn gerade eine neue Waffengattung erforscht wurde? Na, man verheizt seine schwächsten Einheiten in sinnlosen Gemetzeln und produziert anschließend unerfahrene, aber stärkere Truppen. Andernfalls lohnt es sich, seinen Stoßtrupps einige Reparaturpanzer mit auf den Weg zu geben, speziell auf den 24 Extrakarten. In diesen meist durch ein Zeitlimit gewürzten Aufträgen verschlägt es zehn Gefährte (oft läßt sich noch Nachschub anfordern) mittels eines Transport-Shuttles in unbekannte Regionen, wo es in aller Regel einen Stützpunkt auszuheben bzw. ein Artefakt zu beschlagnahmen gilt. Hierbei rentiert es sich nur in den seltensten Fällen, eine komplette Basis zu errichten. Die bessere Taktik ist es, seine Einheiten in einen Kampf- sowie einen Reparaturtrupp zu unterteilen und die feindlichen Stellungen per „Hit and Run“ zu zermürben.

Das alles mag nicht aufregend klingen, spielt sich aber sehr unterhaltsam. Auch weil die Computerintelligenz bis auf wenige Ausnahmen (mangels Rückwärtsgang bleiben die Fahrzeuge etwa gelegentlich an Berghängen stecken) keinen Grund zur Klage bietet. Schon eher stört die trotz 3D-Beschleunigung reichlich triste Landschaftsdarstellung: Der anfängliche Reiz der Zoom- und Drehfunktion ist rasch verflogen; es bleibt der grau-braune Alltag. Erst in den Rocky Mountains, und damit relativ spät im Spiel, erfreuen verschneite Hügel und Bäume sowie Grafikspielereien (u.a. Schneeflocken) wieder das Auge. Zusatzsequenzen gibt es, abgesehen von kleinen Animationen und den informativen Briefings, nur zwischen den drei Kampagnengebieten. Und obwohl auch die Soundeffekte keinen General aus der Uniform reißen, ist Warzone 2100 doch ein netter Strategiehappen für zwischendurch – nicht zuletzt wegen des moderat ansteigenden Schwierigkeitsgrades. (mz)



Auf Wunsch folgt die Kamera den anvisierten Fahrzeugen

Warzone 2100
(Pumpkin Studios/Eidos)

Dank origineller Ansätze überdurchschnittliche 3D-Strategie

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

77%



Grafik	70%
Sound	66%
Steuerung	78%
Motivation	79%

Datenträger	2 CDs, 75 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	3D-Sound, Sprachunterstützung in Multiplayer-Partien
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet bei einer CD pro PC
Online-Info	www.pumpkin.co.uk

T-Online

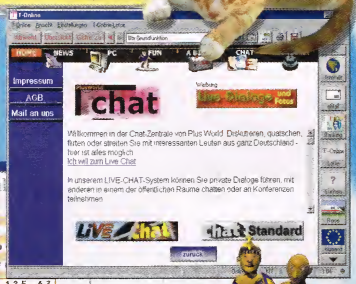
Setzen Sie auf Europas Nr. 1* – T-Online!

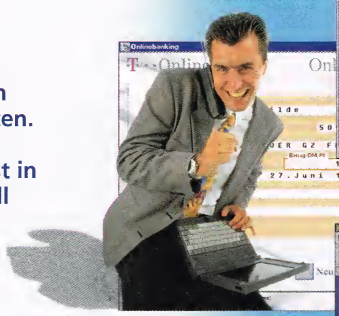


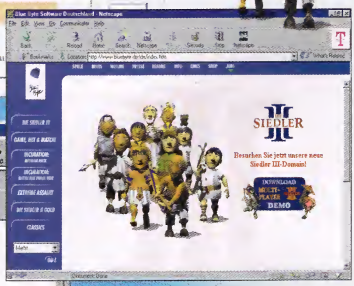
Mehr als 2,8 Millionen Kunden sind von T-Online, Europas größtem Online-Service, begeistert. Kein Wunder bei so vielen Vorteilen:

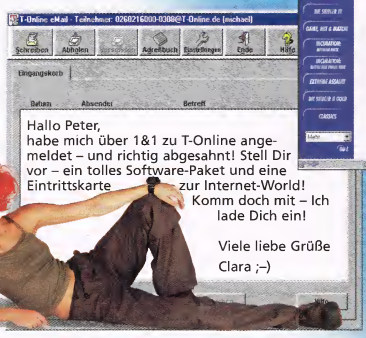
- ★ **Highspeed** – mit ISDN bis zu 64.000 bit/s und jetzt auch per Modem 56.000 bit/s im **superschnellen V.90 Standard.**
- ★ **10 MB** Speicherplatz für die **Homepage.**
- ★ **Onlinebanking** bequem, einfach und sicher – schon 6,6 Millionen Online-Konten.
- ★ **eMail** – elektronische Post in alle Welt, sekundenschnell und supergünstig.
- ★ **Einwahl** aus rund 150 Ländern **weltweit.**
  (beim internationalen Zugang gelten besondere Preise)











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

Mit 1&1 zu T-Online:

1&1

Jetzt einsteigen!

Eintrittskarte

zur „Internet World" in Berlin im Wert von 120,– DM **inklusive!**

Zwei Wege führen zum Ziel:





1.

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!

CeBIT-Neuheit!



CONEXANT
A Member of ROCKWELL Technologies

powered by ELSA

56 k Modem inkl. T-Online Anmeldung (8,- DM monatl. Grundgebühr)

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).
12 Monate Garantie!

Bestell-Hotline 01 80-5 00 00 26

(24 Pf/Min.)

Bitte unbedingt die Kennziffer angeben: 002159 L

T-Online Bestellcoupon – schnell per Fax 01 80-5 67 28 29 (24 Pf/Min.) oder Post versenden!

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

Bitte senden Sie mir das 1&1 Start-Paket bestehend aus T-Online Software, NetPack und NetBook versandkostenfrei zu (Bestel 9826). Außerdem erhalte ich eine Eintrittskarte zur „Internt World" im Wert von 120,– DM.

☐ **Zusätzlich bestelle Ich 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.

Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Kosten richten sich nach der aktuellen Preisliste der Deutschen Telekom Online Service GmbH, die bei der 1&1 Telekommunikation unter 01 80/5 00 00 26 (24 Pf/Min.) angefordert werden kann. Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Telekommunikation mit den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie die Preisliste der Deutschen Telekom Online Service GmbH. Diese können ebenfalls unter o. g. Rufnummer abgerufen werden. Hierbei sind insbesondere auch die Hinweise zum Datenschutz zu beachten. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom Online Service GmbH kündigen.

K1059001

✗ _____

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
Eigendorfer Straße 57
56410 Montabaur
http://www.online.de

Deutsche Telekom Leistung

Kennziffer: 002159 L

Verlagskooperation PC Joker

SILVER

Reden ist Silber, Schweigen ist Gold. Und über dieses digitale Edelmetall von Infogrames wird man noch viel reden: Das 3D-Rollenspiel mit seinen stilvollen Echtzeitprügeleien vermag wie kaum ein anderes Game über Genregrenzen hinweg zu begeistern!



Das Intro schwört den Spieler über mehrere Minuten auf das Fantasy-Reich Jarrah ein

David gegen Goliath

Minutenlang berichtet das Renderintro aus dem Leben und Wirken des Namensgebers: Silver nimmt seinen Job als oberster Bösewicht des Fantasyreichs Jarrah bitterernst – der Magier erklärt nicht nur sämtliche Zauberbücher zur verbotenen Lektüre, sondern beauftragt auch noch seinen mißratenen Sprößling Fuge mit der Brautschau. Also treibt Sohnemann alle Frauen des Landes auf der Burg zusammen. Jennifer, die Angetraute unseres Helden David, hätte er allerdings besser nicht entführt…

Damit es David mit dem silbernen Goliath und seinen Schergen aufnehmen kann, genügt eine simple Schleuder freilich nicht. Statt dessen wird der Strohwitwer von seinem Großvater und Mentor im Schwertkampf unterrichtet. Ein Tutorial, das sich in vielen Echtzeitkämpfen auszahlen wird: Bei gehaltener Control-Taste und einigen beherzten Mausbewegungen führt das Alter ego des Spielers kraftvolle Attacken und gefinkelte Paraden gegen Kobolde, Trolle und weitere 76 Gegnertypen. Im Spielverlauf erlernt man zudem acht Special-Moves. Kurzum, es stehen viele und komplexe Handgemenge bevor, die wegen der nicht immer optimalen Übersicht nur mit Training zu meistern sind.



Einmal im Inventory aktiviert, sind die acht möglichen Special-Moves wie das „Netz des Todes" nach kurzen Regenerationsphasen immer wieder einsetzbar



Gemeuchelte Gegner hinterlassen oft Ausrüstungsgegenstände oder Gold, das sich gegen Nahrung, Waffen und Heiltränke eintauschen läßt

Dem Bösen auf der Spur

Die Reiseroute umspannt acht markante Schauplätze: Vom heimatlichen Heaven aus führt der Weg über das frostige Eiland Winter und das verregnete Städtchen Rain bis zur Toteninsel mit ihrer „knochigen" Architektur. Im einzelnen besucht der Polygonprotagonist zumindest 270 vorgerenderte SVGA-Lokationen, die in den meisten Fällen wegen ihrer Größe auch noch scrollbar sind. Wechselnde Kameraperspektiven, animierte Hintergründe und verschiedenste Wetterbedingungen findet man allüberall, die rund 80 Geheimräume des Spiels naturgemäß nicht ganz so leicht.
Mögen die energiespendende Nahrung, die Zaubertränke und Extrawaffen nebst Munition in den Bonuskammern das Heldenleben auch erleichtern, im wesentlichen geht es bei Silver um rollenspieltypische Aufgabenstellungen: Wo ist der Schlüssel zur Tür, wer hat die magischen Kugeln, wie bringt man den Heizkessel in Gang usw.

Partytime in Jarrah

Kurze, aber teilweise urkomische Dialoge mit Zufallsbekanntschaften bringen Humor ins Abenteuer, doch ist der Ausgang solcher Gespräche ebenso fest vorgegeben wie die Partybildung. Zu Beginn kann man da noch auf den Großvater als Schildbruder zählen, später wechseln sich in dieser Funktion bis zu zwei weitere Charaktere ab. Die Teammitglieder dürfen entweder solo oder im Zugrahmen gebündelt durch die Örtlichkeiten gescheucht werden, lassen sich individuell bewaffnen sowie heilen und verteidigen sich im Kampf automatisch. Dabei sind die Begleiter theoretisch zwar unsterblich, stellen beim Versiegen ihrer Kräfte bis zur Heilung aber auch jede Aktivität gegen die zahlreichen Silver-Anhänger und Endgegner ein.
Interessantes Feature: Statt David kann fast immer auch ein Begleiter im Gefecht gesteuert oder als Quasselstrippe und Fundstückaufklauber eingesetzt werden. Diese Option bietet sich zum Schutz des Helden an, denn der muß überleben, damit das Spiel nicht verloren ist.



Die Partymitglieder können vom Spieler alternativ zum Hauptheldenauch direkt gesteuert werden



Das Inventory ist allen Partymitgliedern zugänglich, die Echtzeitkämpfe laufen jedoch während der Benutzung weiter



Ist diese Karte gefunden, können alle bisher besuchten Orte per simplem Mausklick aufgesucht werden

Die Macht der Acht...

Wichtig ist der Umgang mit dem grafisch schlicht gehaltenen Inventar, das – wie so vieles in Silver – auf der Zahl acht basiert. Acht verschiedene Schlagwaffen können eingesackt werden, ebenso viele Fernwaffen (von der endlos munitionierten Steinschleuder über eine Armbrust bis hin zum Langbogen mit verschiedensten Pfeilen), acht Zaubertränke oder magische Sprüche in drei Stufen lassen sich via Tastendruck oder per Maus aktivieren. Für das Gold der erschlagenen Gegner darf man den Rucksack mit zusätzlichen Nahrungsmitteln, Waffen oder Munition auspolstern, ein befreundeter Druide mixt zudem Heil-, Zauber- und Schutztränke zum Sondertarif.

Praktischerweise findet irgendwann auch eine Karte ihren Platz im Heldengepäck. Darauf sind bzw. werden alle bereits besuchten Orte eingetragen und lassen sich fortan auf einen Mausklick hin ohne nennenswerte Verzögerung aufsuchen.

Mit Schwert und Maus

Die Führung des Schwertes ist in der Theorie zwar einfach, in der Praxis führt zielloses Herumklicken aber geradewegs ins Pixel-Grab. Hier eine kleine Einführung in den mausgesteuerten Schwertkampf als bevorzugte Form der Selbstverteidigung in Silver.



Ctrl und kurzer, linker Mausklick: Drehung in die angegebene Richtung mit einfachem Hieb



Ctrl und langer, linker Mausklick: Special-Move



Ctrl und Maus nach oben: langsamer, aber wirkungsvoller Stich



Ctrl und Maus nach unten: Nach einer schnellen Drehung um 90 Grad attackiert man Gegner im Rücken des Helden



Ctrl und Maus nach links oder rechts: großer bzw. kleiner Ausfallschlag



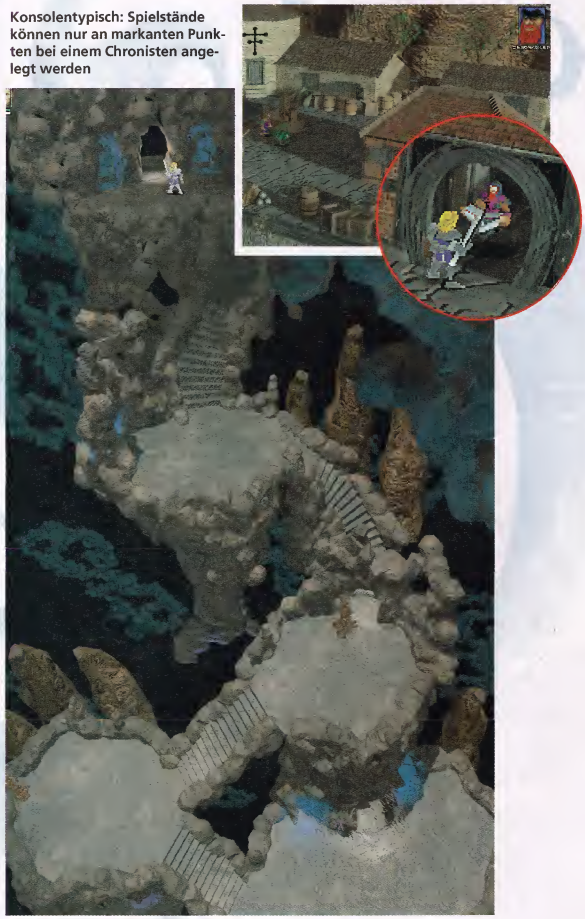
Ctrl und kurzer, rechter Mausklick: Ausweichschritt nach hinten



Ctrl und langer, rechter Mausklick: Schild zur Verteidigung hochnehmen

Sound and Vision

Was die Präsentation angeht, weiß insbesondere der Sound zu beeindrucken: tolle Effekte und selten schöne Orchesterklänge – von schaurig-düster in tiefen Kellergewölben bis leicht und heiter bei den verbündeten Räubern. Auch die deutschen Dialoge mit mehr als 50 Charakteren sind ganz große Klasse. An die grundsätzlich sehr effektreiche 3D-Grafik muß man sich als PC-Abenteurer dagegen etwas gewöhnen, denn überdimensionierte Köpfe und Schwerter sind eher für japanische Konsolentitel typisch. Das gilt erst recht für die eingeschränkte Speicheroption, welche das Anlegen von Spielständen nur erlaubt, wenn gerade ein Chronist in der Nähe ist.
Daß Silver trotz konzeptioneller Ähnlichkeit in Sachen Rätseltiefe und Subquests nicht ganz mit „Final Fantasy 7" konkurrieren kann, ist dagegen halb so wild – welches Spiel kann das schon? Und auf der anderen Seite sind Gamedesign, Story, Atmosphäre und vor allem Zugänglichkeit hier wahrlich Gold wert! (rf)



Konsolentypisch: Spielstände können nur an markanten Punkten bei einem Chronisten angelegt werden

Die Räume umfassen teilweise mehrere Bildschirme und können horizontal oder vertikal gescrollt werden

Silver Final Fantasy 7

	Silver	Final Fantasy 7
Partybildung	1 Hauptheld, 2 Mitstreiter	3 wechselnde Helden
Charakterwerte	steigen automatisch	steigen automatisch
Kämpfe	nur Echtzeit	Mischung aus Runden und Echtzeit
Gameplay	geradliniger Storyverlauf	viele Subquests
Grafik	SVGA-Rendering mit Polygonfiguren	VGA-Hintergründe mit SVGA-Polygonfiguren



Silver
(Infogrames)

Stimmungsvolles 3D-Abenteuer im Stil von „Final Fantasy 7"

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 80,– DM

85%

Grafik	84%
Sound	90%
Steuerung	78%
Motivation	87%

Ganz persönlich

...bin ich eher Actiongames denn Rollenspielen zugetan. Trotzdem oder vielleicht gerade deshalb hat mich Silver fasziniert: Fernab vom Anspruch traditioneller Genrebeiträge und jenseits des Tiefgangs von „Final Fantasy 7" habe ich hier ein Bildschirmabenteuer entdeckt, das packende Kämpfe geschickt mit einer schönen Fantasy-Story, gut lösbaren Aufgaben und viel, viel Atmosphäre verbindet. Hat man sich erst mal an den japanophilen Look (und die limitierten Speichermöglichkeiten) gewöhnt, erweist sich David als wahrer Goliath in Sachen Spielspaß – auch und gerade für Genre-Neulinge.



Jack

Datenträger	2 CDs, 142 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger
Sound	Soundeffekte und Musik getrennt regelbar, deutsche Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus (wandelbarer Cursor)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.infogrames.de

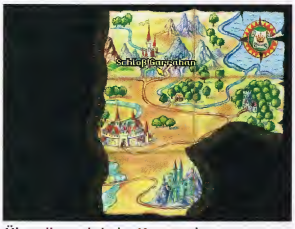
OKAY SOFT
Spiele Versand
Am Graben 2 92557 Weiding
09674-1279 Fax -1294 news -8405 okaysoft@T-online.de
Low Budget
A Bugs Life DV 72,90
A10 Warthog * DV 74,90
Abe's Exodus DV 73,90
ACM 1918 * DA 74,90
Age of Empire DV 61,90
- Expansion Pack DV 41,90
- neue Epoche 1+2 DV 34,90
Age of Empires 2 * DV i.V.
AH64D Longbow 2 DV 72,90
Alien Intelligence * DV 69,90
Aliens vs. Predator * DV 72,90
Allens vs. Predator * EV i.V.
Alpha Centauri DV 76,90
Anno 1602 DV 71,90
- neue Insel, neue Abent. DV 33,90
Anstoss 2 Gold Edition DV 59,90
Anstoss 3 * DV i.V.
Army Men 2 * DV 74,90
Asghan DV 73,90
Baldurs Gate DV 76,90
Baldurs Gate US 75,90
- AddOn * DV 25,90
- off. Mission * DV 34,90
Bophomets Fluch 2 DV 71,90
Battlespire * DA 73,90
Bleg 2 * DV 71,90
Billard Nights * DA 67,90
Biosys DV 68,90
Black & White * EV i.V.
Black Dahlia * DV 71,90
Blade * DA 72,90
Blaze & Blade * DA 66,90
Bundesliga 99 DV 74,90
C+C 1 Megabox * DV 33,90
C+C 2 Megabox * DV 63,90
C+C 3: Tiberian Sun * DV 88,90
C+C 3: Tiberian Sun * EV i.V.
Caesar 3 DV 78,90
Civilization 2 Ult.Ed.+ DV 66,90
Civilization Call t Power * DV 76,90
Close Combat 3.0 * DV i.V.
Colin McRae Rally DV 74,90
Camanche 3.0 Gold DV 74,90
Combat Flightsimulator DV 89,90
- Combat Pilot DA 51,90
Commandos DV 79,90
- Im Auftrag der Ehre * 58,90
Conflict Freesp. Mission DV 33,90
Creatures 2 DV 67,90
Cromagnan * DV 72,90
Daikatana * DV 78,90
Daikatana * EV i.V.
Dark Project DV 81,90
Darkstone * DV 76,90
Delta Force DA 78,90
Der Kanzler * DV 72,90
Descent 3 * i.V.
Diablo 2 * i.V.
Diablo Hellfire DA 35,90
Die Siedler 3 DV 69,90
- affizielle MissionCD * DV 27,90
Dis Völker * DV 75,90
Heroes of Might + M. 3 *DV 74,90
Heroes of Might + M. 3 *US 75,90
Hogs of War * DA i.V.
Homeworld * DV i.V.
Hugo 7 * DV 61,90
Hupa Gold DV 43,90
Imperialmus 2 * DV 77,90
Indiana Jones 5 * i.V.
Interstate '82 * DV 81,90
Jack Nicklaus Golf * DA 79,90
Jagged Alliance 2 * DV 72,90
Jagged Alliance 2 * EV 75,90
Jedi Knight + Mission DA 61,90
Kanaan * DV 74,90
Kingpin * i.V.
Kings Quest 8 DV 73,90
Knights and Merchants DV 65,90
- AddOn * DV 28,90
Kurt der Manager DV 75,90
Lamentation Sword DV 54,90
Landar * DA 78,90
Lands of Lore 3 * DV 75,90
Le Mans 24 * i.V.
Legacy of Kain Soul R. * DA 82,90
Links LS '99 DV 81,90
Live Wire * DA 47,90
Lords of Magic Spec.Ed. DV 69,90
- Legenden aus Urak DV 27,90
Lufthwffe Commander * DA 76,90
Lule Inside DV 29,90
Machines * DA 71,90
Mallkart * DA 73,90
MANA DV 72,90
Mankind DV 77,90
Max Payne * i.V.
Mechwarriar 3 * DA i.V.
Messiah * i.V.
Metal Fatigue * i.V.
Might + Magic 6 DV 71,90
Might + Magic 7 * DV 75,90
Mots Racer 2 DV 76,90
Myst & Riven Bundle * DV 77,90
Myth 2 Soulblighter DV 79,90
NAM (3D Shooter) DV 82,90
Nascar '99 * DA 36,90
Nascar Revolution * DV 75,90
Nations * DA 78,90
NBA Live '99 DV 76,90
- NBA Live '99 US 71,90
Need for Speed 3 DA 40,90
NHL '99 DV 74,90
NHL '99 US 69,90
Nice 2 DV 72,90
- AddOn * DV 26,90
Official F1 Racing * 86,90
Outcast * DV 72,90
Panzer Elite * DV 85,90
Pizza Syndicate DV 75,90
Police Quest Swat 2 DV 66,90
Populous DV 82,90
Starcraft + Brood War DV 74,90
Starcraft + Brood War * DA 74,90
Starcraft + Brood War * EV i.V.
Starcraft + Brood War * US 75,90
Starlancer DV 74,90
Starsiege DV 43,90
Superbike WC Champ. DV 75,90
- Swing DV 38,90
System Shock 2 * DV i.V.
Tanktics * DA 71,90
Team Fortress 2 * i.V.
Test Drive 5 DV 76,90
TOCA 2 * DV 74,90
Tomb Raider 3 DV 84,90
- Artefakte DA 22,90
Tonic Trouble * DA 73,90
TA Kingdoms * 81,90
Trespasser US 72,90
Turok 2 DV 77,90
Turok 2 EV 79,90
Turrican 3D * DV i.V.
Twisted Metal 2 * i.V.
UEFA Ch. League * 86,90
Ultimo 9 Ascension * DV 76,90
Ultimo Online 45,90
Ultimo Online - Second Age * 82,90
Unreal DV 77,90
Unreal EV 67,90
Vegas Prk * 75,90
- Developer Levels * 35,90
- Level Editor * 31,90
- Tournament * DV 72,90
- Tournament * EV i.V.
Vigilance DV 69,90
Uprising 2 * 75,90
V-Rally * DV 71,90
Viper Racing DV 45,90
VIVA Fußball * DV 74,90
Wall Street Tycoon * DA 73,90
WarBirds 2 * DV 27,90
Warhammer 40.000 DV 83,90
Wartem * i.V.
Warzone 2100 * DV 79,90
WCW Nitro * EV 45,90
Western Front DA 78,90
West Attack * DV 85,90
Wheel of Time * i.V.
Wild Metal Country * DV 74,90
Wizardry 8 * i.V.
Worldmaster 98 * DA 72,90
Worms 2 DV 39,90
Xenus: Armageddon DV 61,90
X Beyond the Frantier * DA 73,90
X-Wing vs. Tief. + Mis. DV 61,90
Xgames Pro Boarder DV 72,90
You don't know Jack 2 * DV 73,90
Youngblood * DA 80,90
Paul Shark * DV 67,90
Powerslide DA 79,90
Premier Manager '99 DV 71,90
Prey * i.V.
Pro Pilot '99 * DV 82,90
Pr. Sports Car Racing * DA 73,90
Puma Street Soccer * DV 72,90
Quest for Glory 5 * DV 78,90
Racing Simulation 2 DV 79,90
Rage of Mages DV 85,90
Rage of Mages 2 * i.V.
Railroad Tycoon 2 DV 74,90
- 2nd Century * DV 39,90
- Mission DV 33,90
Rainbow Six DV 68,90
- Eagle Watch DV 34,90
- Eagle Watch DV 39,90
Rally Champions. '99 * DV 79,90
Rayman 2 * DV 73,90
Rebel Moon Revolution * 66,90
Reval * DV 71,90
Red Baron 3D * DV 49,90
Red Goard * 69,90
RedJack * DV 64,90
Redline * DA 71,90
Requiem * DA 73,90
Requiem * EV 79,90
Return to Krondor * DV 79,90
Revenant * 79,90
Ring der Nibelungen DV 77,90
Rival Realms DV 79,90
Road to Moscow * DA 74,90
Rollcage DA 79,90
Roller Coaster Tycoon DV 66,90
Sabateur * DV i.V.
SAGA * DV 79,90
Sanitarium DV 69,90
Shadow Company * DA 75,90
Shadowman * DA 76,90
Shoga DA 81,90
Shoga DA 81,90
Shogun * DV 72,90
Silver * DV 77,90
Sim City 3000 DV 72,90
Slave Zero * DV 72,90
Soler * 75,90
Sonic R * DA 53,90
Soulbringer * DV 79,90
South Park * DA 71,90
Speed Busters DV 75,90
Spellcross * i.V.
Sports Car GT * DV 76,90
Sports TV Boxing DV 65,90
Star Trek
- Federation Campiletion DV 59,90
- Birth of Federation * i.V.
- New Worlds * i.V.
- Secret o.Vulcan Fury * i.V.
- Starship Creator DA 43,90
Star Wars
- Behind the Magic DV 49,90
toP Titel
Baldurs Gate 76,90
- off. Zusatz CD * 34,90
C & C 3 * 88,90
I.Auftrag d. Ehre* 58,90
Die Siedler 3 69,90
- off. Mission* 27,90
Daikatana * 78,90
Everquest* i.V.
Jagged Allian. 2* 72,90
Pizza Syndicate * 75,90
Requiem EV* 79,90
Bread War 86,90
Unreal Tournam.* 72,90
WCW Nitro * 45,90
versandkostenfrei ab DM 199,-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98
Katalog KOSTENLOS!
PlayStation:
Konsole 245.-
Civilization 2 * 85,90
Driver * 91,90
Fifa '99 79,90
Metal Gear Solid 91,90
- Premium Pack 145,90
TOCA 2 87,90
Wild Arms 76,90
Multinorm Set 29,90
Boot Chip 18,90
Hardware
Gravis Gamepad Pro 55,00
- Multipart+2 Pads 99,00
- Xterminator Gamepad 96,90
Sidewinder Gamepad 69,90
- Precision Pro 125,00
- Frostbyte Pro 125,00
- FFB Wheel 369,00
Thrustmast.r F 22 pro 279,00
- F1 Sprint Wheel 119,00
- Formel 1 Lenkrad 229,00
- Force Feedback GT Wheel 339,00
- F-16 TQS 245,00
Saitek PC Dash 124,00
- Cyborg 3D Digital Stick 69,90
- Cyborg 3D Digital Pad 89,00
X 6-33 Gamepad 49,90
- R4 FFB Wheel 299,00
Soundblaster 16 Value 63,00
- LIVE Value 135,00
- 4 Point Surround Boxen 69,90
Diamond Viper 550 AGP 239,00
- Monster 2 12MB 269,00
- Monster 3 voodoo 16 MB 279,00
- Viper 550 AGP+TV Out 279,00
Elsa Erazor II PCI 299,00
CD - Rohlinge ab 2,20
CD - Rohling.: 700 MB 5,60
sonstiges..
ADDIV Lernsoftware je DV 67,90
DT Info 99 * DV 39,90
Gold 5 Tapwars DV 49,90
Löwenzahn 3 DV 39,90
Norton Antivirus 5.0 DV 85,90
Playmobil, Alex... DV 55,90
Sammlungen
Game Box 2.50 Titel DV 35,90
Gold Games 3 DV 55,90
Lucas Arts 10 Adv. DV 39,90
Might & M. Sixpack 75,90
Play the Games V.1 DV 65,90
- Level / Zusatz CD 15,90
OKAYSOFT.DE
KOMPLETT im WEB: topaktuell * unzensiert * Termine * Hintergrundinfos ...
Versand im Sicherhaltskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden
SERVICE seit 1989
- Preissenkung gehen wir sofort weiter, - bei Preiserhohung erfolgt Info, - Vorbestellungen ändern: kein Problem.

GALADOR
DER FLUCH DES PRINZEN

Die Freunde klassischer Adventures im Stil von „Monkey Island" freuen sich über jeden neuen Beitrag für das unterbesetzte Genre – unter dem Gesichtspunkt hat Topware wohl dieses Game der polnischen Softwareschmiede Metropolis eingekauft.



Zahlreiche Multiple-choice-Dialoge pflastern des Prinzen Weg zur Hölle



Über die praktische Karte gelangt man schnell von einem Ort zum anderen



Per Rechtsklick öffnet sich ein Menü mit sieben Handlungsmöglichkeiten im Stil solcher Oldies wie „Maniac Mansion"

Der geneigte Spieler tritt in Gestalt eines wegen Feigheit vor dem Feind (in diesem Fall ein schwarzer Ritter) vom König verbannten Prinzen auf den Plan. Daß der edle Junker einst das Hasenpanier anstatt des Schwertes ergriff, liegt daran, daß er in Wahrheit so edel nicht ist. Ahnt doch niemand im Reich, daß hier nur ein Hochstapler in der Prinzenrolle steckt, während die Seele des wahren Thronfolgers aufgrund eines ruchlosen Paktes mit Satan in der Hölle schmort. Doch in jedem Spieler, und sei er auch ein falscher Prinz, ruht ein Quentchen Ehrgefühl. Und deshalb macht man sich auf den Weg zu Luzifer, um den Vertrag aufzukündigen.

Prinzenrolle, leicht angeschimmelt

Die märchenhafte Geschichte entspinnt sich in kunterbunter und durchaus liebevoll animierter Comic-Grafik. Hier flattert ein Vöglein durch das Bild, dort grast ein Rehlein auf der Wiese – ihr Kinderlein, kommet. Wer sich an der arg infantilen Präsentation nicht stört, kann zudem Scrolling in mehreren Ebenen genießen. Soundeffekte sind dafür rar, doch die deutsche Sprachausgabe ist auch für jüngere Abenteurer verständlich. Um so unverständlicher ist die altbackene Maussteuerung: Zwar braucht der Bildschirm nur nach beklickbaren Gegenständen abgesucht zu werden, deren Manipulation auf sieben Optionen (Wörter im Stil der Oldies von Lucas Arts, noch nicht einmal Icons!) beschränkt ist, doch sobald der Zeiger den oberen Rand erreicht, öffnet sich das Inventar. Leider passiert das viel öfter ungewollt als gewollt...

Das vielfach unlogische Rätseldesign versetzt dann der Motivation jedes Märchenonkels jenseits des Vorschulalters den Todesstoß. Wenn etwa eine Flasche gereinigt werden soll, muß der Prinz zur Pulle sprechen, damit sein Atem den Staub wegfegt! Was bleibt, ist ein preiswertes Adventure für kindliche Gemüter, die gerne planlos herumprobieren – anspruchsvolle Spieler sollten diesen Prinzen zum Teufel jagen. (mh)

Galador
(Metropolis/Topware)

Altmodisches Fantasy-Abenteuer für kindliche Gemüter

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

55%



Grafik	62%
Sound	54%
Steuerung	52%
Motivation	56%

Datenträger	1 CD, 500 KB, 77 MB oder 500 MB auf der HD
System	ab einem 486 DX2/66 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, animierter Comic-Look
Sound	deutsche Sprachausgabe, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.topware.de

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! Auch Online-Spiele können Sie jetzt bequem abspeichern und später wieder fortsetzen! (Update auch kostenlos unter www.siedler3.de)

Der mitgelieferte LEVEL EDITOR ist einfach zu bedienen und hat´s doch ganz schön in sich: Mit ihm gestalten Sie die schönsten und anspruchvollsten Einzel- und Mehrspielerkarten!



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!



GOLD PLAYER * für DIE SIEDLER III
GameStar Die Siedler 3
AWARD Eidolines
AWARD
PC ACTION 91%

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

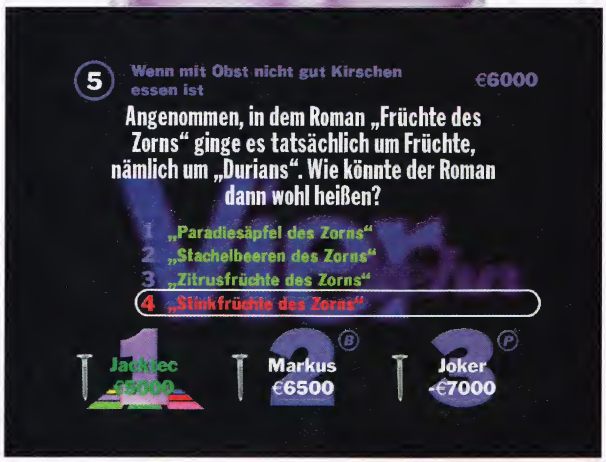
www.siedler3.de

Genremix

YOU DON'T KNOW JACK 2

Vor einem Jahr veröffentlichten die Berkeley Studios eine deutsche Fassung ihrer virtuellen „Quiz-Show zwischen Wissen und Wahnwitz", mittlerweile ist die Scheibe längst Kult. Höchste Zeit für neue Fragen!

Stellen Sie sich Ihren PC als TV-Studio vor und laden Sie bis zu zwei Leute dazu ein, mit Ihnen unter Zeitdruck 7 bzw. 21 aus 800 vertrackten Fragen zu beantworten. Wer sich per Knopfdruck am schnellsten meldet, darf sich für einen von vier Lösungsvorschlägen entscheiden, alternativ dazu kann auch ein Mitspieler zur Antwort „genagelt" werden. Zu gewinnen gibt es virtuelles Geld (neuerdings Euro) und jede Menge echte Lacher: Der schlagfertige Moderator Jack ist eine Bereicherung für jedes Programm, die Themen sind skurriler als jede Comedy-Show. Oder mußte sich auf RTL schon mal ein Kandidat zwischen „Kolossal komplizierten Katastrophen", „Bösen Tiefschlägen in der Pubertät" oder „Sadismus und einsame Hormondrüsen" entscheiden?
Das Antwortspiel wird erneut von Reaktionstests für Querdenker unterbrochen: Bei „Sekt oder Selters" müssen Begriffe z.B. einem Getränk und/oder einem Politiker zugeordnet werden, in „Jack Attack" wird eine Verbindung zwischen umherschwirrenden Wörtern gesucht, und bei „Reim-Time" warten verballhornte Ausdrücke auf ihre Entschlüsselung. Neu hinzugekommen sind der „Flotte Dreier" (drei Wörter müssen mit über den Bildschirm schwebenden Begriffen in einen logischen Zusammenhang gebracht werden) und „Super Sound Fragen" wie: „Wuuuums – in welcher Stadt ist soeben der Fernsehturm umgefallen?"
Wie gehabt, entzieht sich das Spiel jeder traditionellen Bewertung. So ist die Grafik mit hüpfenden Zahlen und Buchstaben vor schwarzem Hintergrund nicht der Rede wert und die Steuerung nur via Keyboard (eine Taste pro Spieler) möglich. Dafür schöpft der Sound aus dem vollen: Angefangen bei der Kandidatensuche über Jacks lockere Sprüche und obligatorische Spielerbeleidigungen bis hin zur Werbung für „Chemie-Kids" oder „Busentalent 2000" sind Sprachausgabe, Effekte und Jingles echte Brüller. Für Solisten ist das Game trotz aller Gags und Überraschungen, wie etwa der über die Systemuhr verknüpften Sonderbegrüßung an Feiertagen, freilich sein Geld nicht wert – in der Gruppe kann man es dagegen kaum besser anlegen! (rf)



Die 800 Fragen wiederholen sich so gut wie nie, bei einer Neuinstallation beginnt der Spaß aber nahezu wortwörtlich von vorne

„Wie kann man nur so einen Mist zusammenspielen?"
(Moderator Jack im Dialog mit seinen Kandidaten)



Reim-Time: Feststehende Ausdrücke müssen am Klang erkannt und richtig eingetippt werden

You don't know Jack 2
(Berkley Studios/Take 2)

Das lustigste Spiel, seit es Quiz-Shows gibt!

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	für Besserwisser
Preis:	ca. 80,– DM

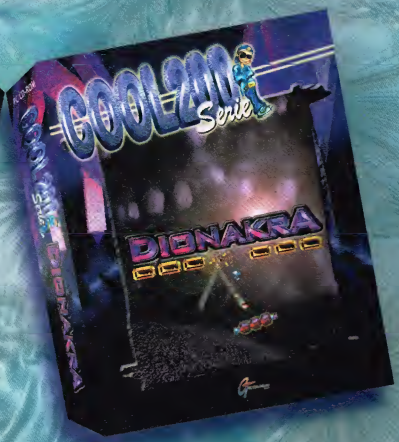
Solo	Multi
44%	87%

Solo		Multi
13%	Grafik	13%
100%	Sound	100%
75%	Steuerung	75%
48%	Motivation	93%

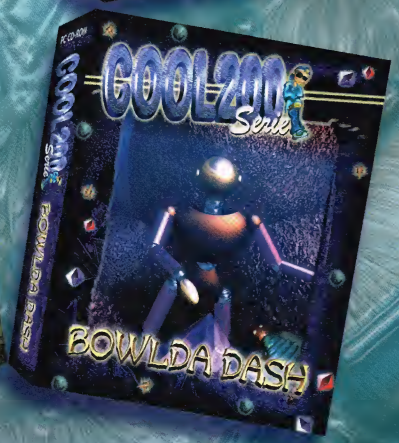
Datenträger	1 CD, 30 MB auf der HD
System	ab einem 486er mit 8 MB RAM und Win 3.1/95/98
Grafik	SVGA bis 800 x 600 Pixel
Sound	Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 3 Spieler vor einem Bildschirm
Online-Info	www.take2games.com

COOL200 Serie











Jetzt erhältlich in allen Kaufhäusern und Fachgeschäften!

Ab 19,95 DM

GT Value GmbH

©1999 by GT Value GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Produktinfo 026

ALIENS VERSUS PREDATOR

Anno 1994 konnte dieses actionreiche Treffen des Trophäenjägers aus dem All mit den blutgierigsten Aliens der Filmgeschichte Ataris Jaguar-Konsole nicht vor dem Aussterben retten – und auch die aktuelle PC-Umsetzung bleibt weit hinter den Kinovorlagen zurück.



Die umherspritzende Säure erlegter Aliens kann menschlichen Spielern noch gefährlich werden



Aliens kriechen auch an Decken entlang und identifizieren potentielle Opfer anhand ihrer Aura

Moviemonster mit Biß

Der Kampf der Leinwandgiganten erstreckt sich über 32 Missionen und wird von Originaleffekten aus den „Alien"- und „Predator"-Movies untermalt. Als Spieler hat man dabei freie Seitenwahl: Predators sind mit Laserpistole, Schulterkanone, Armklingen, Stahldiskus, Tarnkappe sowie drei zoombaren Sichtverstärkern bewährte Kampfmaschinen; Aliens dagegen agile Säurespucker, die mit Krallen, Schwanzschlägen und Teleskopgebiß zur Sache kommen – auch von Wänden oder Zimmerdecken aus. Als menschlicher Soldat verläßt man sich alternativ auf Raketenrucksack und Sammelwaffen wie MG, Granatmörser oder Panzerfaust. Dann müssen die Feinde aus den anderen Lagern in dunklen Gängen mittels Infrarotgerät, Fackeln und Bewegungsmelder aufgespürt werden.

Die 3D-Action wartet mit zwar ordentlich texturierter und animierter Polygongrafik, aber unbefriedigenden Lichtverhältnissen auf. Und obendrein mit so viel Blut, daß wir bei der von uns getesteten englischen Version aus Rücksicht auf eine eventuelle Indizierung auf die Benotung der Motivation verzichten (selbst wehrlose Frauen zählen zu den Opfern). Abgebrüht sollte man für dieses Game aber ohnehin sein, denn der Tod lauert hinter praktisch jeder Ecke – und keine Speichermöglichkeit mildert den in jeder Stufe recht herben Schwierigkeitsgrad ab; jeder Auftrag muß in einem Rutsch beendet werden. Die Steuerung via Maus, Keyboard und/oder Stick macht dabei jedoch keine Probleme.

Was bleibt, ist ein brauchbarer, aber bockschwerer Egoshooter für die Fans der Kinomonster. Auch wenn das Genre Besseres zu bieten hat, zumindest die fünf Multiplayermodi wie „Deathmatch" oder „Last Man Standing" versprechen auch über längere Zeit hinweg ganz gute Unterhaltung. (rf)



Der Predator aktiviert Waffen und Tarnkappe stilecht am Handgelenk

Aliens vs. Predator
(Fox Interactive/Rebellion)

Extrem düsterer Egoshooter um blutgierige Filmstars

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

?



Grafik	69%
Sound	74%
Steuerung	80%
Motivation	?

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der Festplatte
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Auflösungen von 512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Soundeffekte/Sprachausgabe und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus oder Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 über Internet oder LAN, 5 Modi
Online-Info	www.foxinteractive.com

① 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h Sa 9-16 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats April: Roller Coaster Tycoon 64,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Baldur's Gate	69,99
dto. offizielles Add-On	29,99
Civ: Call to Power*	74,99
Die Völker*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Kurt	64,99
Myth 2	79,99
Pizza Syndicate*	69,99
Starcraft: Broodwar	34,99
Turok 2 dt. oder e.	69,99
Unreal: Tournement*	69,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eillservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (bis und die Mehrheit von) 2 Tagen beim Kunden. Ist ein Spiel noch nicht erschienen dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bis der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preis-, Irrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postaufbur, ab DM 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 11.3.99 *= *noch nicht verfügbar am 11.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	7,99
3D Ultra Pinball 3	19,99
7th Guest	9,99
Abe's Odysee	29,99
Abenteuer a.d. Leqonsel	26,99
Addiction Pinball	19,99
Admiral Sea Battles	19,99
Airwings	29,99
Alite Europa	29,99
Alpha Classic	19,99
Atlantis	29,99
Babylon 5 Info	19,99
Battlecommon	19,99
Battle Isle 2 + Data	22,99

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 14-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	24,99
Beasts	19,99
Beasts & Bumpkins CL	29,99
Betrayal in Antara	19,99
Birthright	19,99
Blade Runner e.	19,99
Bleifuß	19,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
Carmageddon (USK 12)	24,99
C & C Mega-pack	29,99
Conquest Earth	19,99
Creature Shock	9,99
Cyberstorm	9,99
Dark Earth	9,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission	9,99
Deadlock	24,99
Der Industriegigant	24,99
Destruction Derby 2	24,99
Dethkarz	29,99
Deutschland Pinball	19,99
Der vergessene Gott*	19,99
Diablo*	74,99
Diablo: Hellfire	27,99
Diablo: Classic Tricks	9,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	24,99
Die Figger	19,99
Die große Schlacht ie	29,99
(Ardennen, Gettysburg, Water	
Loo, Antietam, Shiloh, Bull	
Run, Waterloo, Austerlitz,	
Napoleon in Russia, Age of	
Sail, Hannibal)	
Die Hanse	27,99
Dominion	9,99

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!!!!**

Die Siedler 2	9,99
Die Siedler 2 Mission	24,99
Die Siedler 2 Die Revanche	24,99
Total verrückte Rallye	27,99
Doiz 3	24,99
Dune	9,99
Dungeon Keeper Gold	27,99
Earthworm Jim 2+1	9,99
Ecstatica 2	24,99
Elisabeth 1 Classic	24,99
Extreme Assault	24,99
F1 Grand Prix	24,99
F 16 Fighting Falcon	12,99
FIFA Soccer Manager	24,99
Flottenmanöver	24,99
Flug	19,99 P
Frogger	24,99
Fußballer Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Hex	9,99
Hanse 1480	**29,99**
Have a N.I.C.E. Day	24,99
Heavy Gear	24,99
H.E.D.Z. Win95	34,99 P
Heroes of M&M 2	34,99
Herrscher der Meere	24,99
Hexen 2 Portal Praevus	24,99
Holiday Island	24,99
Hugo 5	24,99

Game It! hat die Super-Preise:

Anstoss Gold	49,99
Conquest Earth	19,99
European Air War	49,99
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 149,99

Imperium Galactica	24,99
Incubation	29,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Inine Race	29,99
Interstate 76	29,99
Iwar	29,99
John Sinclair*	69,99
John Sinclair Fighter	59,99
Kanaan	24,99
Kingdom Classic	29,99
King's Quest 7	19,99
Knights Jerry 7	24,99
Lands of Lore 2*	69,99
Liberation day	19,99
Lighthouse	19,99
Lords	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lords of Realm Classic	24,99
Lords of t. Realm	29,99
Luck Luke	24,99
Master of Orion 2	24,99
Mayday	19,99
MDK	19,99
Mechwarrior 2	24,99
Monopoly	29,99
Monopoly Star Wars	34,99
Monster Trucks	29,99
Monty Pyton: Waste of	19,99
Myth	74,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	19,99
Nihilist	9,99
Division*	19,99 N
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	19,99
Pax Imperia	24,99
Perry Rhodan	24,99
Perry Rhodan d.Unendl.	34,99
Phantasmagoria	24,99
Pinball Classics (van Ingo)	24,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Classics Vol. 3	29,99
Pinball Pack	19,99
Pirates Gold	29,99
Player Manager 2	19,99
POD N.Mega Rig Hell	29,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer: Darkening	24,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Rayman's World	24,99 N
Reach for the Stars	24,99
Regie Assault	19,99
Red Baron 2 Classic	29,99
Red Baron 2 Classic	24,99 N

D-Info 99 29,99

Resident Evil 1	24,99
Risiko Win95	29,99
Road Rash Classic	24,99
Rollercoaster	29,99
Sens. World of Soccer	19,99
Settlers 2 Gold	34,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Silent Hunter Classic	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	29,99
Simon Sorcerer	39,99
Sim Copter	19,99
Sim Isle Classic	19,99
Sim Tower	19,99
Sim Town	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99
Steel	9,99
Steel Panthers 2	24,99
Strategic	9,99
Stunt Driver	9,99

Sub Culture	29,99
Super Stardust	29,99
Teamchief	19,99
The Big Red	19,99
The Dig	29,99
Theme Hospital	29,99
TIE Fighter	19,99
TOCA Touring Car*	69,99
Tomb Raider	19,99
Top Shot	24,99
Total Annihilation	24,99
Total Annih. Add-On	24,99
Total Mayhem	24,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trivial	9,99 P
Trophy Bass 3	19,99
Trophy Bass 2	9,99
Ultimate Race pro	24,99
Ultima 8	19,99
War in the Gulf	9,99
Warcraft 2	24,99
Wing Commander 4	24,99
Wing Commander 5	59,99
Wing Over	24,99
Worms	24,99
Worms 2 - Apocalypse	24,99
X Com:Terror fr.t Deep	24,99
X + Expansion Set	24,99
Zeppelin	9,99
Zone Raid Inquisitor	24,99

Alpha Centauri	**79,99**
C&C 3	**89,99**
Lands of Lore 3	**79,99**
Popolous 3	**79,99**
Sim City 3000	**89,99**

Versandkostenfrei!!
Alte Auftrage wurden umgestellt!!!

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 / 522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hullen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ☜
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

CD ROM

101st Airborne	79,99
3D Ultra Minigolf	29,99
3D Ultra Pinball Turbo Racing	39,99
3D Ultra Pinball Turbo Racing	19,99
5000er	49,99
A 10 Warthog*	79,99
AOM 1918	69,99
Actua Golf 3*	69,99
Actua Soccer 3	69,99
Actua Soccer 3	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empires Miss. 2	24,99
Age of Empires Orien.	69,99
Ager: Mech Gemplates	69,99
Ager: Aufstieg Roms	24,99
Air Raid Gunboow 2	74,99
Airline Tycoon	24,99 P
Arongaz*	69,99
Akte Europa	29,99
Alpha Centauri	79,99
Anno 1602	69,99
Anno 1602 Neue Inseln	69,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoß 3*	a.A.
Apache*	74,99
Apache Havoc	79,99
Army Men	69,99
Army Men 2*	74,99
Armored Fist 2	69,99
Asc. Emp. Vol. 1	74,99
Ashgan*	74,99
Asse der Tiefe	69,99
Asterix & Obelix	37,99
Atomic Bomberman	34,99
Attack of Saucerman*	69,99
Autobahn Raser	69,99
Axis & Allies	69,99 N
Baldur's Gate	69,99 N
dto. offizielles Add-On	29,99 N
Bau Herbst & Schurken	69,99 N
dto. Bibliothek	29,99 N
Baphomets Fluch	29,99 N
Baphomets Fluch 2	69,99 N
Barrage	69,99 N
Battlespire*	69,99 N
Big Race USA	64,99 N
Biing	74,99 N
Billard Nights*	64,99 N
Blaze & Blade	69,99 N
Bleifuß 2 Rallye	49,99 N
Bundesliga Man. 98	69,99 N
Bundesliga 99	79,99 N
Byzantine	69,99 N
Caesar 3	79,99 N
Caesar Gold	69,99 N
Caesar's Fantasy Slots	39,99 N
Carl Precision Racing	69,99 N
Carpet Florida Superbike	34,99 N
Chessmaster 6000	69,99 N
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	39,99 N
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99 N
Civ 2 Unendliche Welt	24,99 N
Civ 2 Test of Time	24,99 N
Clutch	69,99 N
Colin McRae Rally	69,99 N
Comanche 3 Gold	79,99 N
Command Simulator	79,99 N
Commandos	79,99 N
Crg. (m.Auftrag d. Ehre*	69,99 N
C & C Gold	69,99 N
Cosmopolitan My Style*	64,99 N
Creatures	69,99 N
Cromagnon*	69,99 N
D'nolo 2	69,99 N
Daikatana*	69,99 N
Dark Colony	69,99 N
Dark Colony Mission	19,99 N
Dark Omen	69,99 N
Dark Vengance	64,99 N
Deo Gratias*	69,99 N
Descent Freespace	79,99 N
Detail Panzer Silent Threat	74,99 N
Delta Force	74,99 N
Der Forsar	74,99 N
Der Weltensegler*	a.A. N
Diablo + Mission*	69,99 N
Die Siedler 2	69,99 N
dto. Mission 1+*	24,99 N
dto. Mission 2*	24,99 N
Die Völker*	69,99 N
Dogwood 2	69,99 N
Discworld Noir*	79,99 N
Dungeon Arena*	69,99 N
Drakan*	79,99 N
Dreamweb	69,99 N
EF 98/99 Saison Edition	34,99 N
Duckman	69,99 N
Dune 2000	69,99 N
Dune 2000: Desert	69,99 N
Dungeon Keeper 2*	79,99 N
Dynasty General	64,99 N
Dynasty Gold	69,99 N
Earth 2150*	**64,99**
Eastern Front	74,99 N
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99 N
Elimination*	69,99 N
Emergency	69,99 N
Enemy Zelfo*	69,99 N
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99 N
Expert Pool	69,99 N
Expert Pool	69,99 N
Extensive Speed	69,99 N
Extreme G	69,99 N
F1 Racing Sim. 2	69,99 N
F 16 Aggressor	69,99 N
F 16 Mig 29 Bundle	72,99 N
F 22 Raptor	69,99 N
Falcon 4.0	69,99 N
Fallout	79,99 N
Fifa Soccer 99	84,99 N
Fifa Soccer 99	69,99 N
Fighter Squadron*	69,99 N
Fly	69,99 N
Fighting Steel*	**69,99**
Final Fantasy 7	79,99 N
Flanker 2.0	74,99 N

Playstation & N64 führen wir auch!

Fleet Command*	69,99 N
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Nightmares 2*	64,99
Football 99	49,99
Formel 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	49,99
Fritz 4	39,99
Future Cop	69,99
Galxnel Night 1+2+Lösung	34,99
Gladdon	69,99
Gangsters	69,99
Gearbox	64,99
Global Domination*	69,99
Gold's Topware	39,99
Golf	69,99
Golf Pro 2	69,99
Grand Prix 500 CC	69,99
Grand Prix Legends	79,99
Grand Theft Auto	69,99
Grand Theft Auto London	34,99
Grag Touring	69,99
Grim Fandango	79,99
Gulf Commander	69,99
Half-Life dt.	79,99
Hardline	74,99
Hattrick Wins*	69,99
Heart of Darkness	79,99
Heavy Gear*	79,99
Heretic	69,99
Heroes Full Fantasy	69,99
Heroes of M&M 3	74,99
Hexplore	69,99
Hugo 5	69,99
Hunter Gold	69,99
IF 18 Carrier	69,99
Imperialismus 2*	69,99
Incoming	84,99
Incoming: Subversion	42,99
Interstafe 76 Nitro	42,99
Interstafe 76 Arena	29,99
Israeli Air Force	74,99
Jagged Alliance 2	69,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	69,99
Jazz Jack R. Mission	19,99
Jet Fighter + Mission	69,99
John Madden NFL 99	79,99
Kampf um Troja*	69,99
Kings Quest 8	74,99
KKND 2 Krossfire	69,99
Knights and Merchants	64,99
dto. Limit CD Topware*	64,99 P
Kurt	64,99 P
Lander*	84,99 N
Lands of Lore 3*	79,99
Legacy of Kain: Soul Raver	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	a.A.
Lindenstraße	79,99
Links '99 dt.	79,99
Lode Runner	42,99
Lode Runner 2	69,99
Lode Runner 2 Data	29,99
dto.: Legends of Urak	29,99
Longbow 2+2 Sieg.P.	69,99
Luftwaffe Commander*	69,99
M.A.X. Mechanized Assault	69,99
Magic: Spells of	34,99
Magic: Duel of Planes	74,99
Malkind	74,99
Mayday	69,99
Mechcommander	69,99
Megaman X4	74,99
Mechwarr. Mesterschule	69,99
Mephisto: Schredder	24,99
Micro Machines 3	69,99
Might & Magic 1 – 6	79,99
Might & Magic 7	79,99
Monkey Island 1+2	69,99
Monkey Island 3	39,99
Monster Truck M. 2	69,99
Moto Racer	69,99
Motocross Madness	69,99
Myst	69,99
Myst Special (1+2)*	74,99
Myth 2 (Movel)	79,99
Mythos*	69,99
Myth 2 US*	74,99
Nascar Revolution*	74,99
Nascar 2	69,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 3	69,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL 98	79,99
NHL 99	79,99
Nitro	69,99
N.I.C.E. 2 Tune Up*	69,99
Nightmare	69,99
North vs South*	74,99
Oil	69,99
Oldworld: Abe's Exodus	64,99
Off Road Challenge	69,99
Original Formula One Racing	69,99
Outcast*	74,99
Outlaws	69,99
Panzer Commander	74,99
Panzer General 3D	69,99
Panzerelite*	79,99
PC Powerboat Cheats 3	29,99
PR. Die verbotene Stadt	34,99
Pinball	69,99
Pinball Arcade*	69,99
Pizza Syndicate*	69,99
Police Quest: Swat 2	69,99
Populus: The 3rd	69,99
Powerboat Racing	69,99
Powerslide	74,99
Premier Manager 99	79,99
Pro 18 Golf*	79,99
Pro Pinball Car Racing	74,99
Puma Street Soccer*	74,99
Quest for Glory 5	69,99
Rage of Mage	69,99
Rat Attack	84,99 N
RR Tycoon 2	84,99
Rainbow 6	69,99 P
Rainbow 6 Eagletwatch	29,99
Rainy Championship 99	42,99
Rayman Fun Pack*	74,99
Rayman's World	74,99
Rebel Moon Revolution*	69,99
Rebellion	69,99
Recoil*	74,99
Red Baron 2	64,99
Red Jack*	69,99
Redline*	79,99

Rent a Hero	39,99 P
Requiem*	69,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow	**74,99**
Roller Coaster Tycoon*	64,99
Rollcage*	74,99 N
Rubik's 2000*	69,99
Ruckkehr nach Krondor*	69,99 P
SIGA – Age of Vikings*	69,99
Saintarium	69,99
Scotland Yard	69,99
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shanghai Dynasty	69,99
Shogo*	69,99 N
Silent Hunter	69,99
Silver*	74,99
Sim City 3000	69,99
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Skullcaps	44,99
Slave Zero*	69,99 N
Small Soldiers:	69,99
Globotec Design Center	49,99
Snow	69,99
Snow Wave	69,99
Soiar*	29,99
Sonic R	49,99
Sonic R	49,99
Sportpark*	69,99
Speed Busters	74,99
Sports Car GT	69,99
Sports TV Boxing	69,99
Sports Commander	69,99
Star Craft	79,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege*	74,99
Superbike World Champ.	74,99
Star Trek Deutschland	**29,99**
Teilurian Defence*	69,99
Test Drive 4	69,99

Geheimtip des Monats:

Southpark 69,99
Erlieben Sie Comic Action Live!
Die neuste amerikanische Kult Zeichentrickserie von RTL!
Die sarkastischen Chaoten durchleben auch bald bei uns die skurrilsten Abenteuer, und der außergewöhnliche Humor macht dieses Spiel zum Gemeinsch. Verwandeln Sie sich in ihren Lieblingsbewohner von South Park in 3D und machen Sie Jagd auf die anderen... hat irgend jemand Kenny gesehen?

The War of the Worlds	74,99
Theatre of Pain	74,99
Thunger Brigade*	54,99
Tips & Tricks	9,99
Titanic	32,99
TOCA*	79,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	69,99
Tomb Raider 2 Add on	29,99
Tomb Raider 3	74,99
Top Gear 3	74,99
Topwords*	34,99
Tradewars	74,99
Tribal Rage	79,99
Turbo Prop	74,99
Turok 2	69,99 P
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Championship Man.	74,99
UEFA Champions 98/99	74,99
Ultima Ascension*	79,99
Unreal dt. Version	69,99
Unreal Tournement	69,99
Unreality	42,99
Urbaning 2*	74,99
Urban Assault	24,99
Vally*	74,99
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99
Viper Racing 450 PS	74,99
Virtua Fighter 2	49,99
Wall Street Boom*	74,99
Warbirds*	79,99
Warcraft 2 +Mission*	74,99
Wargames	79,99
Warhammer 2	79,99
Warhammering Epic	69,99
Warzone 2100	74,99
WCW Nitro e.	69,99
Western Front	69,99
Wild West Country*	69,99
Wizardry Compilation	42,99
World Football Manager	29,99
World War 2 Fighters	79,99
Worms 2	69,99
Worms: Armageddon	64,99
You don't know Jack 2	64,99 N

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2*	79,99
Pro Pilot 99	79,99
F5 95 Classic*	69,99
F5 98	69,99
F5	69,99
F5 Aircraft Collection	47,99
F5 Aircraft & Scen. Des.	24,99
F5 Flight Sim Classic	49,99
Szenerien	
Australia Spec. Edition	54,99
Bavaria	49,99
Europe 1 Pro	99,99 N
Europe 2	59,99
Europe 3	59,99
German Airports	44,99
Hong Kong 99	44,99

Sammelausgaben

Best of Games Vol. 1 ist jetzt	39,99
Kill 'em All Compilation*	79,99
Kill 'em: Pro Soccer Manager, Need 4 Speed 2, Ultima Online, Dungeon Keeper, Der Industriegigant, F-22 ADF, Bundesliga Manager Pro, Jagged Alliance, Fun, Bleifuß Rallye, Lands of Lore 2, Nihil, Monopoly Star Wars	
Game Box 2 (150 Spiele)	19,99
Hit Collection: Dynasty, Dungeon Keeper, Warcraft 2, Diablo, Der Planet, Premier Manager, Blade Runner, Command & Conquer, Red Baron 2, Hexen 2	24,99
Ok, Time to Kill: Thirties 13-98, Pioneer, Schwarzer Schatten, Ultimate Race Pro	24,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Sonic Adventure, Sonic R, Sonic Jam, Die Macht'racken, Indiana Jones 3+4 + Lösung, Monkey Island 1+2, Indiana Jones 1+2	
Role Play Game Comp.	52,99
Spiele Compilation	24,99
Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry 7, Das Schwarze Auge, Trilogy+Darkmoon Set	
Spiele Compilation Greats	24,99
Tie Fighter, Sim City 2000	
The Forgotten Realms	32,99
Forgotten Realms Epic (4 Spiele); Eye of the Beholder Trilogy (3 Spiele); Unlimited Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, Lösungshilfe	

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

Hits für Kids

Liste „Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm, von ABDY, Arena, Bibi Blocksberg, Ravensburger, Tivola, Cornelsen, Meyer Mulltin, Hexagon, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Check Liste 2000 29,99
Testsoftware für Jahr 2000
Diverse Hersteller
Notebook Joystickcontr 109,99
Notebook Maus 49,99
Notebook Gravis Game Pad 49,99
Verbau Commander 89,99
Gravis Produkte
Flightstick Pro 84,99
F 15 Combat Stick 149,99
F 16 Fighter Stick 199,99
F 16 Throttle Pro 169,99
Pedals 99,99
Pedals Pro 169,99
Throttle Pro 169,99
Virtual Pilot 69,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Gravis
Blackhawk digital 59,99
Gamepad 19,99
Eliminator Gamepad 49,99
Gamepad Pro (auch USB) 49,99
Xterminator 69,99
Analog Pro 39,99
Microsoft Sidewinder
Precision Pro 1,0 59,99
Freestyle Pro 1,0 119,99
Force Feedback 1 249,99
Force Feedback Wheel 329,99
Saitek
Dashboard 99,99
Cyborg 3D Digital Pad 29,99
Cyborg 3D Digital Stick 149,99
Achtung: Rechtschreibfehler, vollmargenmarker, auch als USB
Cyborg 3D Rumble Pad 99,99
mit Pedalen!
P4 Force Feedb. Wheel 229,99
100%ig Microsoft-kompatibel!
Thrustmaster
Force Feedback Wheel 299,99
Formel 1 Sprint Wheel 149,99
Formula 1 Sprint 149,99
Formula 1 Lenkrad 169,99
Formel 1 Lenkrad 249,99
Premier Pad 29,99
Top Gun Joystick 119,99

Der Spiele - PC:

Spiellkiste I B 1.559,-

Powered by JE Computer
+Intel Celeron 400 MHz (128k Cache)
+Intel Mainboard mit USB & AGP & Onboard Sound
+32 MB SDRAM
+IBM 10,2 GB U-DMA IDE 9ms
+32fach CD ROM
+3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
16MB SCRAM 250 MHZ
+ATC Lautsprecher 240 Watt
+14,1" TFT Monitor, Mitsumi Tastatur, Maus

Win 98 incl. Installation 199,-
Speicher +32 MB 99,-
Modem 56k PCI 99,99
ISDN Elsa/Fritz 149,99
Monitor 17 (43,4cm)
86kHz, 3 Jahre Garan. 499,99
96kHz Iiyama 3 Jahre ... 913,99

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

Soundkarten Creative Labs
SB 128 PCI 139,99
SB 128 Value PCI 139,99
dto. +4 Point Surround 249,99
dto. LIVE 5.1 299,99
Microsoft Digital Sound 299,99

3D Grafikkarten
Guillemot Maxi Spiel 149,99
Phoenix (Banshee) 219,99
Creative Labs Banshee 229,99

Diamond Rio MP3 Player Tagespreis!

Speicherbausteine
8/32 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 1
030/24721741

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
Bundesallee 86 – 030/85089222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/77325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Oranienburger Weg 80 – 030/40300777

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

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

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

47441 Moers
Augustastr. 56 – 02841/92440

53557 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Pallaswiesenstr. 34 – 06151/28860

64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schinkenagasse 4 – 06251/690399

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 – 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/657478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 17 – 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274/78045

76829 Landau
Industriepark 34 – 06341/930570

87435 Memmingen
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Thalomilanstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Neue Str. 73 – 0731/6216427

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str 1 – 0911/7418811

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

TOCA 2 TOURING CARS



Die von der britischen TOCA veranstaltete BTCC-Tourenwagenmeisterschaft inspirierte Codemasters schon vor einem knappen Jahr zu einer feinen Arcadesim. Im Vergleich zum spektakulären Sequel stand der famose Vorfahre(r) aber quasi permanent auf der Spaßbremse!



Die Zweikämpfe mit den Computerfahrern sind gut kontrollierbar und äußerst spannend, obwohl oder gerade weil da schon mal das Blech fliegt und die Scheibe platzt



Realistische Wettereffekte und tolles Licht machen Stimmung selbst noch an der Gewitterfront

Statt Neuheiten haben die englischen Entwickler hier die besten Zutaten des Vollgas-Genres zusammengetragen. Und in der Tat leistet sich TOCA 2 keine nennenswerten Schwächen, bereits das übersichtliche Menüsystem ist eine Wucht: Ein Streckenlexikon zeigt verzwickte Schikanen, optimale Überholmöglichkeiten und weitere Besonderheiten der acht originalgetreu nachgebildeten BTCC-Pisten (Thruxton, Dönington, Silverstone, Brands Hatch etc.) auf und stellt außerdem die Teams, Boliden (Honda Accord, Audi A4, Opel Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna) und Piloten der simulierten Saison '98 vor. Dann lassen sich hier die gespeicherten Highscores nach allen erdenklichen Kriterien sortiert einsehen und auf Wunsch im Internet verewigen. Auch ist die Farbe der Autos veränderlich, es ist darüber zu entscheiden, ob die Bordinstrumente analog oder digital anzeigen und und und.

Die Qualität der Optik gehorcht natürlich ebenfalls den Kommandos des Spielers. Da kann Nebel die Fernsicht in variabler Distanz verschleiern und so Rechenzeit sparen helfen, da lassen sich glänzende Fahrzeugscheiben oder geglättete Texturen abschalten und ist die Darstellungsqualität von Rauch, Funken, Bremsspuren, Karosserieschäden oder der Grafik im Rückspiegel variabel. Im Vergleich zum ersten „TOCA" deutlich hübschere Lichtspiele und viele weitere Extradetails im Cockpit und den Kulissen fordern freilich ihren Tribut: Unterhalb eines P233 ruckt die Optik, sobald mehr als zehn Fahrer unterwegs sind.

Benzinrausch in Perfektion: das derzeit beste Arcaderacing!

Stimmen die Systemvoraussetzungen, ist aber sogar die Feinjustage der Steuerung eine Lust. Vom Timing der Tastatur über die Totpunkte am Stick bis hin zu den Empfindlichkeiten von Lenkrad oder Pedalerie sind die ab Werk ordentlich voreingestellten Werte veränderlich. Im Ergebnis lassen sich heckgetriebene Extra-Modelle mit dem Gas genauso gefühlvoll um die Ecke zirkeln wie die Fronttriebler aus dem Standard-Fuhrpark mit dem Lenkrad. Der aus Trainings- und Qualifikationsläufen, kurzen Sprints, WM-Modus, einer witzigen „Konstrukteursmeisterschaft" und Checkpoint-Fahrten zusammengesetzte Rennbetrieb macht auch deshalb einen Heidenspaß, weil die Computergegner taktieren, den Windschatten nutzen und den direkten Blechkontakt nicht scheuen. Spannende Positionskämpfe sind also an der Tagesordnung, wobei Spoiler und andere Karosserieteile häufig sprichwörtlich auf der Strecke bleiben.

Was ist neu?

Im Januar 1998 hat „TOCA" 80 Punkte in der Joker-Wertung eingefahren, jetzt wurde praktisch jeder Programmteil verbessert: Die schönere Präsentation und gehobenere Ausstattung (Rückspiegel, mehr Strecken, größerer Fuhrpark) ergänzt subtiles Tuning an Schadensmodell, Fahrer-KI, Handling und Sound. Individuelle Änderungen an Bremsbalance, Dämpfern und Getriebeübersetzung lassen sich vom Spieler sofort auf den Schotterwegen und Steilkurven einer spektakulären Teststrecke überprüfen. Und weil Sonne in Regen umschlagen kann, sind jetzt auch im Rennen Boxenstopps zwecks Reifenwechsel möglich. Den BTCC-Fuhrpark ergänzen Markencup-Autos, **Formel Ford**-Monoposti und exotische Sportwagen wie Jaguar XJ 220 oder **Grinnal Scorpion**.





Egal, ob aus Sicht des Fahrers oder durch eine der je zwei Front- und Hinterbordkameras, das Handling hat Format



Der „Ghost" sieht hier auch mal so aus, wie er heißt

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?

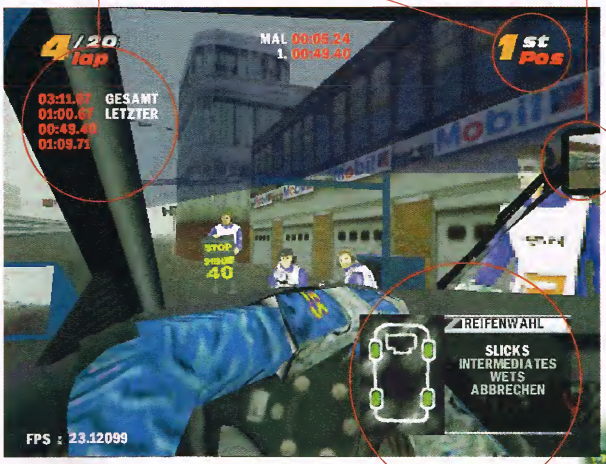
WWW.GAMESMANIA.COM
GAMES MANIA
Das Spielemagazin im Netz

GAMESMANIA
Einfach besser informiert

Abstände und (abschnittweise) Rundenzeiten

Die Pole-position ist dank gut abgestufter Schwierigkeitsgrade auch für Einsteiger gut erreichbar

Selbst Aussehen und Qualität des Rückspiegels sind vielfältig einstellbar



Beim Boxenstopp werden Reifen gewechselt, andere Setup-Arbeiten sind nur im Qualifying möglich

Mit etwas Übung sind regelmäßige Podestfahrten trotzdem keine Kunst, sie öffnen außerdem das Tor zu einer Handvoll fiktiver Extrakurse – um einen idyllischen See etwa, oder durch eine verwinkelte US-Metropole. Zusätzlich zu den BTCC-Boliden starten dort dann Ford Fiesta-Cupautos sowie sechs weitere Sportwagenexoten. Abschließend nur ein Wort zum Sound: Wow! Wie hier die Motoren dröhnen, das Fahrwerk über die Curbs rattert, der Auspuff beim Lupfen des Gaspedals blubbert und der Kies abseits des Asphalts gegen den Unterboden prasselt, ist ganz große Klasse. Auch wenn sich Tourenwagen-Urgestein Hans-Joachim Stuck mit den versprochenen Kommentaren also sehr zurückhält, stellt sich so akustische Authentizität ein. Kurzum, TOCA 2 bietet das derzeit beste Arcade-Racing am PC! (rl)





Am horizontal und/oder vertikal teilbaren Splitscreen finden bis zu vier Piloten Platz



TOCA 2
(Codemasters)

Digitaler Tourenwagensport in Perfektion

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

90%



Grafik	87%
Sound	94%
Steuerung	91%
Motivation	90%

Datenträger	1 CD, 60 bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik, Effekten, Kommentar und Boxenfunk getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	4 Spieler via Splitscreen, bis zu 8 per (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.toca2.com

Ganz persönlich

…bedauere ich es immer weniger, nicht schon als Kart-Kid eine Karriere à la Schumi angestrebt zu haben – TOCA 2 bietet auch so das pralle Pilotenleben: Das Dröhnen von mehr als 4.500 PS beim Start, das intuitive Fahrzeughandling und der Perfektionismus im Detail sind einfach super! Ein weit auseinandergezogenes Feld verhindert, daß ich nach kleineren Fehlern zwangsweise das Schlußlicht bin – da hat sich jemand was dabei gedacht! Und daß bei dauerhaft gehaltener Bremse automatisch der Rückwärtsgang eingelegt wird, ist schlicht praktisch. Sie merken schon, ich bin begeistert!



Richy

THE POWER OF GAMES



WIR WAREN DIE ERSTEN – UND WIR SIND ES NOCH IMMER!

Die 64 Power ist das *meistverkaufte* 100% Nintendo 64-Magazin (laut IVW).

In der April-Ausgabe:

- Großes Feature: Die Geschichte der Rollenspiele
- Topaktuelles Review: Mystical Ninja 2 starring Goemon
- Leserumfrage: Welches ist das beste N64-Spiel aller Zeiten?

LOSUNGS-HILFEN: ROGUE SQUADRON UND SOUTH PARK

Ab 29. März im Handel!

DAS ERSTE 100% GAME BOY COLOR-MAGAZIN



In der zweiten Ausgabe u.a.:

- Hintergrund-Interview mit den Machern von Rainbow Six
- Topaktuelles Review PLUS Spielhilfe: Zelda: Link's Awakening!
- Weitere Tests von Rampage, Frogger, A Bug's Life und, und, und...

Ab 31. März im Handel!



DAS 100% UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-MAGAZIN

In der aktuellen Ausgabe u.a.:

- Brandheiße Reviews: Ridge Racer Type 4 • Guardian's Crusade • Asterix
- Coole Tips&Tricks: 16 seitigen Sonderteil, u.a. mit Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4 sowie Game Buster- und Xploder-Codes!
- ...und natürlich das Feedback mit den abgedrehtesten Leserbriefen überhaupt!

COOLE TIPS & TRICKS IM SONDERTEIL ZUM RAUSNEHMEN UND SAMMELN!

Produktinfo 020

Jetzt neu im Handel!

3X POWER – 300% SPIEL, SPASS UND INFORMATION!



NASCAR REVOLUTION

Seit 1994 war die US-Rennserie eine Domäne des Programmierstalls von Papyrus, jetzt hat EA Sports das Steuer übernommen. Doch die Revolution bleibt auf den Titel beschränkt: Gute Spielbarkeit in altbackener Technik, das kennen NASCAR-Piloten am PC schon zur Genüge.

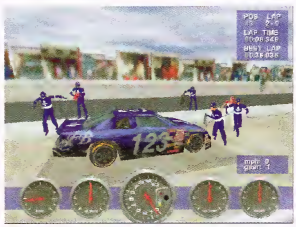


Karambolagen und fliegende Wrackteile sind normal, Unfallschäden einstellbar

Grafisch ist das Spiel trotz erforderlicher 3D-Karte, drei Kameraperspektiven und netter Effekte wie Lensflares, Funkenschlag oder (etwas zu stark) glänzendem Autolack eine kleine Enttäuschung: Die 17 detailgetreu nachempfundenen Ovale zwischen Talladega und Richmond sind optisch fade, es mangelt an Fernsicht, und das Publikum scheint unter eine Dampfwalze geraten zu sein, so flach ist es. Alles andere als flach dafür das Gameplay – wer Realismus sucht, der findet ihn hier noch vor der ersten Kurve.
So gehen dank offizieller Lizenz 32 originale Fahrer sowie sechs NASCAR-Legenden vom Schlage eines Richard Petty oder Bobby Allison an den Start. Deren Autos sind bis hin zum letzten Sponsorensticker sehr wirklichkeitsnah gestaltet und hören sich auch so an: Da dröhnen die Motoren, da gibt es Funkverkehr mit der Box, (englische) Kommentare von Bob Jenkins und Benny Parsons sowie euphorisches Zuschauergejohle. Der Schwierigkeitsgrad ist nahezu beliebig einstellbar, es können bis zu 266 Runden am Stück gegen maximal 43 CPU-Piloten gedreht werden. Und dank gut beherrschbarer Steuerung macht das auch viel Spaß, besonders an einem Force-Feedback-tauglichen Volant.

Die sanfte Revolution

Nicht zu vergessen die EA-typische Optionsvielfalt aus rasantem Intro, bildschirmfüllenden Videos, speicherbaren Replays aus mehreren Kameras sowie einem Multiplayermodus für bis zu acht Teilnehmer. Und ein kostenloses Paintkit zur individuellen Gestaltung der Boliden soll in Kürze per Internet nachgereicht werden. Trotzdem: Wer etwa „NASCAR Racing '99" von Papyrus/Sierra schon besitzt, braucht dieses Programm eigentlich nicht. Das nächste Mal bitte etwas revolutionärer! (pk)



Realismus pur: Selbst der per Motion-Capturing animierten Pit-Crew können Fehler unterlaufen



Werden die trostlosen Cockpits ausgeblendet, gewinnt die Übersicht

NASCAR Revolution
(EA Sports)

Realistische Rennsimulation ohne revolutionäre Features

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

76%



Grafik	71%
Sound	82%
Steuerung	82%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 370 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 3D-Beschleuniger (ohne: P2/266), 32 MB RAM (64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Sprachausgabe und Soundeffekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk, Internet oder serieller Verbindung
Online-Info	www.nascarrevolution.com

viva FUSSBALL

Was der deutschen Nationalmannschaft momentan kaum gelingt, das soll nun laut Crimson/Virgin diese Soccer-Sim schaffen: die schönste Nebensache der Welt mit Leidenschaft zelebrieren. FIFA, pardon, viva Fußball!

Mit dem Musiksender VIVA hat das Game nichts zu tun, mit „FIFA Soccer" verbinden es Thematik und Phonetik: Über 1.000 Nationalteams mit knapp 17.000 Kickern sollen durch die Weltmeisterschaftsendrunden von 1958 bis 1998 dirigiert werden; originale Namen, Trikots sowie Stadien sorgen für Authentizität. Zudem kann man interessante Vergleichsmatches austragen und etwa die 74er Weltmeister um Kaiser Franz gegen Bertis Buben der Frankreich-WM '98 antreten lassen.

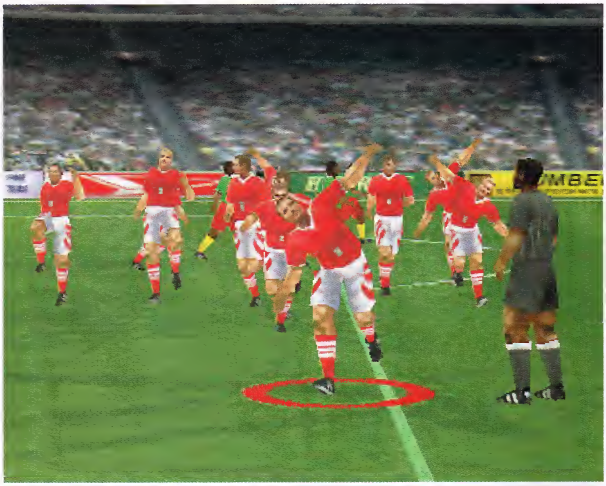
Fünf dynamische Kameras, die in unterschiedlichen Entfernungen zum Feld postiert sind, zeigen brauchbare 3D-Optik: je weiter weg, desto besser die Übersicht. Ist man zu nah am Geschehen, sind blinde Pässe und das Rätselraten um die Position des gerade gesteuerten Kickers wegen des fehlenden Radars lästige Begleiterscheinungen.

Weltmeisterschaften, aber kein WM-Niveau

Daß für das Motion-Capturing die Bewegungen von Verteidigern, Mittelfeldspielern und Stürmern getrennt digitalisiert wurden, ist kaum zu bemerken und daher nur ein kleiner Trost.

Geradezu untröstlich war so mancher Redaktions-Ronaldo bei Testspielen über die extrem gewöhnungsbedürftige Steuerung. Vor allem die halbautomatische Wahl des zu dirigierenden Ledertreters ist alles andere als praktikabel. Und Paßspiel, Schüsse mit unterschiedlicher Stärke sowie die Freistöße mittels golfmäßiger Reaktionsklicks bieten zwar viel Handlungsfreiheit, sind aber auch immens trainingsintensiv. Selbst unter exzessivem Einsatz der Sprint-Taste kommt man deshalb sogar mit den brasilianischen Titelträgern von 1994 gegen die Auswahl der Fidschi-Inseln nicht so schnell zu Erfolgserlebnissen.

Nett, daß hier die Tore per Pad mit Diver, Säge etc. aktiv bejubelt werden dürfen, nett auch (im Gegensatz zu den die Kommentare ersetzenden Spielerzurufen) die situationsbedingten Reaktionen der Fans. Aber unter dem Strich fabrizieren diese Digi-Kicker einfach zu viele „Stockfehler", um die Konkurrenz ernsthaft gefährden zu können. (st)



Do-it-yourself-Jubel per Pad nach Treffern



Im Replay darf das Geschehen aus frei wählbaren Perspektiven betrachtet werden



Die WM-Klassiker aus EAs „Frankreich '98" lassen grüßen: Anno '58 gibt's stilechte Schwarzweiß-Optik

Viva Fußball
(Crimson/Virgin)

WM-Kader mit Durchschnittskickern

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 79,– DM

68%



Grafik	72%
Sound	69%
Steuerung	64%
Motivation	70%

Datenträger	1 CD, 30, 150 oder 300 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke für Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler an einem Rechner
Online-Info	www.vie.co.uk/special/viva

JACK NICKLAUS 6

Während Jack Nicklaus im wirklichen Leben gerade die Folgen einer Hüftoperation auskuriert, gibt sich der „Golden Bear" auf dem digitalen Rasen fit wie eh und je. Das bedeutet klassisches Golfvergnügen auf sechs Kursen, alte und selbst erstellte Plätze dürfen zudem aus den Vorgängern bzw. dem Internet übernommen werden. Und auch diesmal ist wieder ein Editor mit von der Partie, um enthusiastischen Nobelsportlern das Erstellen individueller Bahnen zu ermöglichen.
An der etwas menülastigen Mausteuerung gab es ja schon beim Vorgänger nicht viel auszusetzen, und auch Grafik (typische Bitmap-Bäume in 3D-Landschaft) sowie Sound (englische Originalkommentare) können durchaus überzeugen. Kurzum, mit Jack Nicklaus kann man auch im sechsten Anlauf nichts verkehrt machen!



Jack Nicklaus 6
(Hypnos/Activision)

Solide Golfsim mit dem Altmeister

URTEIL: 76%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, 261 bis 742 MB auf der HD und Win 95/98

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SAISON 98/99

Die Champions League boomt und steht nun auch bei den Entwicklern von Silicon Dreams („World League Soccer") im Mittelpunkt ihrer aktuellen Soccer-Sim. Während das Kommentatorenduo hier zwar meist eher den Daumen denn den Nagel auf den Kopf trifft, kann sich die Optik mit Unterstützung für 3Dfx- sowie Direct3D-Turbos sehen lassen – auch die komplexe Steuerung wurde gegenüber dem letzten Ausflug ins PC-Stadion dezent verbessert, ist aber nach wie vor nur mit Training gut zu bewältigen. Und die CPU-gesteuerten Teams sind trotz des neuen Arcade-Modus mit nachsichtigerer KI wieder eine echte Herausforderung.
Fazit: Zu sehen, wie einen der Rechner hier mit Fußball auf hohem Niveau abzockt, dürfte kaum jedermanns Sache sein. Doch zum Frustausgleich bieten sich ja Multiplayer-Matches mit bis zu drei Leidensgenossen an.



UEFA Champions League Saison 98/99
(Silicon Dreams/Eidos)

Fußball gegen enorm spielstarke CPU-Kicker

URTEIL: 72%

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

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

BRIAN LARA CRICKET

„Lara gibt es auch bei uns..." stand am Begleitschreiben zu diesem Sportexoten von Codemasters. Doch Lara ist eben nicht gleich Lara: Wegen der überkomplizierten Steuerung (am schlimmsten via Keyboard, mit Stick oder Pad etwas besser) dürften nur die hartnäckigsten deutschen Freunde des urenglischen Sports Freude an diesem PC-Cricket haben – und wie viele mögen das wohl sein? Dabei fehlt es weder an Optionen noch an zeitgemäßer Präsentation. Begleitet von englischen Kommentaren können bis zu zwei Sportler an einem Bildschirm zu Training, Weltcup und Freundschaftsbegegnungen antreten oder zehn historische Matches nachspielen. Wetter, Tageszeit sowie Austragungsort sind einstellbar, und die mittels Motion Capturing animierten Polygoncracks mit originalen Namen/Teams machen dank Unterstützung für 3D-Karten eine gute Figur – zu sehen durch 16 Kamerawinkel oder aus der Egoperspektive.



Brian Lara Cricket
(Codemasters)

Cricket mit komplizierter Steuerung

URTEIL: 62%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fans
Preis: ca. 80,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 3D-Karte (ohne: P200), 16 MB RAM, Win 95/98 und 95 MB auf der HD

BLAZE & BLADE

Auf der Playstation erregte dieses Actionrollenspiel fernöstlicher Prägung durch seinen ungewöhnlichen „Quattro-Modus" einiges Aufsehen. Diesen gibt es auch bei der aktuellen PC-Umsetzung, wobei die bis zu drei Gefährten des Helden entweder vom Computer oder von Mitspielern gesteuert werden. Der Rest ist Genrestandard: Charaktergenerierung, dann Abenteuer im verwunschenen Fantasy-Land Foresia mit seinen über 400 Sammelgegenständen wie Waffen und Rüstungen – sowie natürlich Echtzeitkämpfe gegen teilweise recht originelle Feinde.
Trotz witziger Fallen und Rätsel ist das Gameplay aber zu simpel gestrickt, um PC-Abenteurer über die konsolentypische Präsentation mit „Kopffüßern", mittelprächtigem Sound und einfacher Steuerung hinwegtrösten zu können. Auch Japan-Fans sollten sich derzeit besser für „Silver" entscheiden.



Blaze & Blade
(T&E/THQ)

Typisches Konsolen-Rolli für den PC

URTEIL: 63%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD

LANDER

Wiederauferstehung des Arcade-Klassikers „Thrust": Mittels einer hochsensiblen Gravitationssteuerung müssen über 30 Missionen auf rund 15 Planeten mit unterschiedlichen Wetterbedingungen absolviert werden. Zentrales Element ist das Bergen diverser Container, die durch ihr Gewicht das Navigieren in den teils recht engen Cañons und Ganglabyrinthen zur harten Geduldsprobe machen. Desweiteren trachten Verteidigungsanlagen, Panzer und ähnliche Störenfriede nach dem Spielerleben, weshalb das eigene Schiff gegen Bezahlung entweder aufgerüstet oder durch eins von vier besseren Modellen ersetzt werden darf.
Leider kommt wegen des überkomplizierten Handlings selbst mit sieben Kollegen im Netzwerk nicht allzu viel Spaß auf – trotz 3D-beschleunigter Grafik und deutscher Sprachfetzen.



Siehe auch Bugfix-CD

Lander
(Psygnosis)

Haklige Gravitationsflüge für Geduldige

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 79,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 32 MB RAM, 2 bis 247 MB auf der HD, Direct3D-Grafikbeschleuniger und Win 95/98

REDLINE

Bereits das Intro macht deutlich, daß Accolade hier mal kein Rennspiel im Stil von „Test Drive" liefert: In schwer bewaffneten Autos, auf Motorrädern und Gleitern reist man durch das 3D-Land, hebt MG-Nester aus und überfährt randalierende Fußsoldaten. Was vom Feind übrig bleibt, wird nach Verlassen des Gefährts in „Handarbeit" erledigt. Die benutzte Kanone verwandelt sich dazu auf Knopfdruck in zehn Witwenmacher von der Kreissäge bis hin zum Mehrfachraketenwerfer.
Die mit Lichteffekten nur so vollgestopfte Grafik geht durchaus in Ordnung, die mit derselben Engine erstellten Zwischensequenzen sorgen für eine schick düstere Atmosphäre. Leider dürfte der Blutgehalt der 30 äußerst destruktiven Missionen aber nicht nur zartbesaitete Gemüter abschrecken, weshalb wir auf eine Bewertung verzichten.



Redline
(Accolade/Electronic Arts)

Extrem blutige (Auto-)Verfolgungsjagden

URTEIL: ?

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

Systemkonfiguration: ab einem P200 mit 32 MB RAM, 37 bis 354 MB auf der HD und Win 95/98

DER KORSAR

Bei dieser maritimen Simulation darf man die Piratenflagge hissen: Ausgestattet mit einem Kaperbrief des französischen oder englischen Königshauses soll der Spieler in vier Übungsmissionen und 20 weiteren Einsätzen Städte plündern und Fregatten in Echtzeitgefechten entern – alternativ dazu steht der friedliche Handel mit acht Waren am Plan. Die so angehäuften Schätze verbuddelt man entweder stilgerecht auf einer Insel oder investiert in den Bau von einem Dutzend Schiffstypen und Erweiterungen für alliierte Hafenstädte. Wer jetzt an „Pirates!" denkt, der liegt nur halb daneben: Soundeffekte, Musik, die scrollbare und animierte Iso-Grafik sowie das Handling sind durchaus gelungen, doch Sid Meiers Klassiker hatte einfach mehr Pfiff und Tiefgang. Dennoch können vor allem Nachwuchskorsare ihren Spaß im feuchten PC-Element haben.



Der Korsar
(Infogrames)

Freibeutersim für Landratten

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 80,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

DEO GRATIAS

Der Titel heißt nicht „Danke für das Deo", sondern umschreibt eine im Ansatz recht originelle Göttersim: Unterstützt von deutscher Sprachausgabe kreiert man zunächst einen Himmelsvater, dann Planeten, soweit das Mana reicht. Um den Glauben der Bewohner und damit den Manafluß zu stärken, können Wunder vollbracht und Gebete erhört werden. Andersgläubige und Ketzer im eigenen Volk lassen sich hingegen per Blitzschlag, Erdbeben, Feuerregen oder einer anderen erlernbaren Macht ausradieren. Die Grafik des göttlichen Pantheons und der ausbaufähigen Sonnensysteme ist himmlisch schön, doch der Blick auf das eigene Volk höllisch unübersichtlich. Die Chorgesänge passen dafür gut zum komplexen Thema, und Mehrspielerpartien im LAN- oder Internet-Paradies sind ebenfalls möglich. Trotzdem, „Populous 3" ist um einiges anbetungswürdiger.



Deo Gratias
(Cryo)

Komplexe, aber unübersichtliche Götterstrategie

URTEIL: 64%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 80,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 2 MB auf der HD

REDJACK

Berufsziel Freibeuter: Einst machte sich Guybrush Threepwood auf die Suche nach „Monkey Island", in diesem Renderabenteuer ist es Nick Dove, der anno 1711 von „Lizard Island" aufbricht, um ein berühmter Pirat zu werden. In zwar vorberechneter, aber dennoch relativ frei begehbarer 3D-Grafik trifft der jugendliche Held dabei auf rund 20 Charaktere, muß Echtzeitkämpfe mit Schwert, Pistole oder Kanone bestehen und eher einfache Rätsel lösen.
Daß der Unterhaltungswert trotz der intuitiv beherrschbaren Steuerung via Maus oder Tastatur keine hohen Wellen schlägt, liegt vor allem an der Präsentation. So wird die Optik bei Schwenks arg krümelig, die Akteure sind steif animiert, und die Karibikmusik nervt schon bald. Weil man zudem während der Ladepausen gleich mehrmals die Totenkopfflagge hissen könnte, geht die Motivation lange vor dem Finale über die Planke.



Redjack
(Cyberflix/THQ)

Abenteuerliche Renderpiraterie mit Schwächen

URTEIL: 52%

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

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P2/266) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

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



13 detaillierte Airport Szenerien



Flugpläne und Adventures im Handumdrehen



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



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

EVERQUEST

www.everquest.com



Die nur ein paar Auserwählten zugängliche Betatestphase ist beendet, ab April will Studio 989 (ehemals Sony Interactive) die vielversprechende **Alternative zum Internet-Rollenspiel „Ultima Online"** zum Vollpreis in den Handel bringen – entsprechend sollte uns ein Muster zum Test für die kommende Ausgabe vorliegen. Soviel wissen wir bereits: Nach der Wahl zwischen 12 Rassen und 14 Berufen versuchen sich bis zu 1.000 Spieler pro Server auf drei Kontinenten einer Fantasy-Welt als Einzelgänger oder Partylöwe an Handel, Wandel und Magie. Das Töten von Mitspielern (Playerkilling) wird dabei durch ausgefeilte Optionen kontrolliert. Die schicke 3D-Optik setzt zumindest einen P166 mit Direct3D-Turbo voraus, die Zugangspreise variieren zwischen 10 Dollar (ca. 18,– DM) pro Monat und 50 Dollar (ca. 90,– DM) im Halbjahr.



AMA SUPERBIKE

www.motorsims.com

In Zusammenarbeit mit der „American Motorcyclist Association" (AMA) startet das Team von Motorsims im Mai **Online-Feuerstühle für bis zu acht Internet-Piloten**. Im Spätsommer folgt die Vollversion mit Computergegnern. Vorbild für die realistische Fahrphysik auf originalgetreuen Strecken war nicht die internationale, sondern die US-Meisterschaft der Superbikes – weshalb hierzulande geläufige Namen wie Carl Fogarty oder Castrol-Honda leider fehlen.



POSTSPIELE PER E-MAIL

www.email.games.com

In den USA sind Hasbros Brettspielumsetzungen **Scrabble** und **Grand Master Chess** schon erschienen, dort tauscht man bereits Züge via E-Mail aus. Nach Deutschland kommen die digitalen Postspiele erst im September, dann aber mit erweiterten Regeln – etwa Luftaufklärung und Raketenangriffe bei **Schiffe versenken**. Zu Preisen um 40 Mark pro Titel (lauffähig ab einem 486er mit 8 MB RAM und attachmentfähigem E-Mail-Tool) sind außerdem **Monopoly**, **Risiko** und **Golf** geplant.



Wußten Sie übrigens

...daß die Erweiterung **Dark Auspices** ein Grafik-Update, neue Quests, Skills sowie zwei neue Monsterrassen für „Meridian 59" beinhaltet? Näheres siehe www.meridian59.com.

...daß laut einer Studie von ICL/Gamezone **Online-Gaming noch in diesem Jahr ein Massenmarkt** werden soll? Demnach investieren rund 750.000 Spieler europaweit mehr als 200 Mio. Mark in Internet-Entertainment!

...daß unter www.crap-net.de ein **deutsches Multiplayer-Portal** mit News, Clans und Server-Links zu vielen populären Internet-Zockereien zu finden ist?

...daß man unter www.yaromat.com/macos/ einen witzigen **MacIntosh-Emulator** als kompaktes Javaskript, komplett mit Mac-Benutzeroberfläche und einem feinen Memory-Game laden kann?

...daß Eidos in England einen kostenlosen Internet-Zugang anbietet? Pläne für ein deutsches, allerdings kostenpflichtiges Pendant zum **Eidosnet** liegen schon in der Schublade.

...daß **Activision einen deutschen Spieleserver** eingerichtet hat? Lokalisierte Games wie „Civilization: Call to Power" greifen via Active-Link automatisch auf die Adresse germany.alink.kdt.de zu.

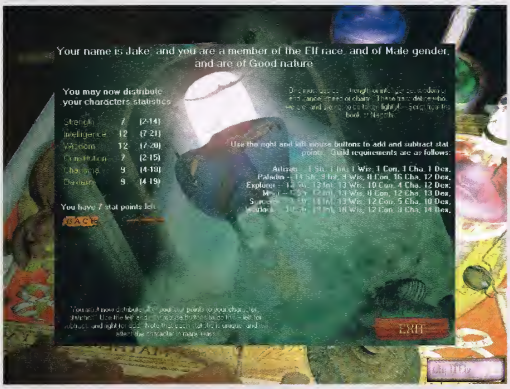
...daß 250 Webmaster, die das Banner zu **Wet Attack** auf ihrer Homepage unterbringen, das Spiel von CDV gratis erhalten können? Mehr dazu unter www.cdv.de

...daß es seit Mitte März unter www.won.net und www.gamestorm.com einige **launige Java- und Shockwave-Games gratis** gibt?

INFINITE WORLDS

www.blackisle.com

Der Titel nimmt den Mund ganz schön voll: Statt unendlicher Welten erwartet uns aus den Black Isle Studios im Sommer ein Multiplayer-Dungeon. Schon jetzt hat Kerkermeister Interplay das Online-Gewölbe für Rollenspieler zum Betatest freigegeben.



Im Charaktergenerator werden Rasse, Aussehen und sechs Eigenschaften gewählt, als Berufsweg steht zu Beginn nur die Handwerkergilde offen



Die animierte Renderstadt: Hier warten Waffenkauf, Auftragsvergabe und ein Sklavenmarkt zwecks „monströser" Party-Bildung



Die Dungeons können nur schrittweise erforscht werden, auch der optionale Einsatz einer 3D-Karte verspricht kaum schickere Grafik

Zwar macht der Hersteller um die mit dem Programm verbundenen Kosten noch ein Geheimnis, doch wird es kaum gratis verteilt werden: Allein die unter der oben genannten Adresse zum Download bereitgestellte Betaversion verschlingt ja schon stolze 45 MB, dazu kommen nochmals 22 MB für einen Patch zwecks stabiler Lauffähigkeit. Ist all das erst mal auf der Festplatte installiert, darf man sein Alter ego am Charakterbildschirm zusammenbasteln – Rasse, Aussehen und Gesinnung sind einstellbar, dann findet der Fantasy-Recke Beruf und Berufung in einer von zwölf Gilden. Das eigentliche Spiel beginnt in einer spartanisch animierten Renderstadt mit einem Shop für Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche, einem Geldinstitut und dem Sklavenmarkt, wo man bis zu vier treu ergebene Monster für eine Party erwerben kann. Im Gildenhaus finden sich dann Arzt und Bücherei; gegen Geld und Erfahrungspunkte ist hier auch der Aufstieg in die nächst höhere Charakterklasse zu haben.

Grafisch reizloser Multiplayer-Rolli

Informationen gibt es wie gewohnt in der Kneipe, und wer dem König einen Besuch abstattet, darf mit lukrativen Aufträgen rechnen. Weiter geht die Reise im riesigen Höhlensystem unter der City – wahlweise offline oder in Gesellschaft von bis zu 15 weiteren Online-Abenteurern.

Trotz Unterstützung für 3D-Karten ist die Grafik ein offensichtlicher Schwachpunkt des Games: Die modrigen Gänge können nur schrittweise und im 90 Grad-Winkel erforscht werden, die umherhuschenden Polygonzombies, Trolle und Skorpione sind wenig beeindruckend – auch im automatisch ablaufenden Gefecht. Dafür darf man sich bereits mit der kostenfreien Beta einen eigenen Spieleserver einrichten, komplett mit individuellen Kerkern und Gegnern. (rf)

Infinite Worlds

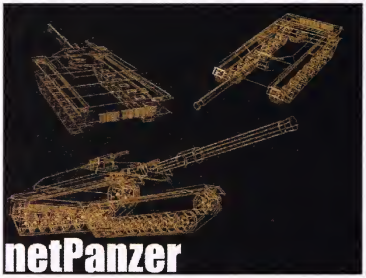
HERSTELLER:	Black Isle Studios/Interplay
GENRE:	Online-Rollenspiel
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.blackisle.com

Fantasy-Dungeon für bis zu 16 Online-Spieler pro (auch eigenem) Server, benötigt zumindest einen P90 mit 16 MB RAM und ca. 65 MB auf der HD. Die Grafik in 800 x 600 Pixeln bietet optional Direct3D-Beschleunigung. Preis für Software und eventuelle Online-Gebühren noch offen; Betatestphase kostenfrei. **Sprache:** englisch

NETPANZER

www.pyrosoftgames.com

Westwoods „Sole Survivor" bot nur eine abgespeckte Onlinevariante der C&C-Echtzeitstrategie und flopte zu Recht. Pyrosofts neue Netzpanzer dagegen rollen ausschließlich für Multiplayer – und geraten dennoch unter die Räder...



Auch die texanischen Feuerwerker meinten, auf Ressourcenmanagement und Gebäudebau verzichten zu können, was auch hier für schnelles, jedoch wenig komplexes Schlachtenglück sorgt. Davon können sich flotte Panzerfahrer noch gratis überzeugen: Die Betaversion liegt auf der Herstellerhomepage zum Download bereit und benötigt nur 25 MB auf der Festplatte – bei der endgültigen Verkaufsfassung sollen es mehr sein, ihr Preis steht nach wie vor nicht fest.

Am Gameplay ist freilich nichts mehr zu rütteln; bis zu 100 Strategen bekriegen sich über LAN, den herstellereigenen oder einen selbst eingerichteten Server. Die Anzahl der verfügbaren Einheiten variiert dabei, denn 16 Spielern stehen rund 130 Fahrzeuge offen, 32 nur mehr die Hälfte usw. Mit jeweils neun Start-Tanks krallt man sich am scrollbaren Iso-Terrain neutrale Produktionsanlagen, die dann zehn verschiedene Fahrzeugtypen wie Spähwagen, Raketenwerfer, Riesenpanzer usw. herstellen. Diese lassen sich vom Spieler einzeln oder im Zugrahmen gebündelt dirigieren, bei Feindkontakt wird automatisch oder nach Zielvorgabe das Feuer eröffnet. Wer gewonnen hat, hängt natürlich vom eingangs gewählten Modus ab. Mal genügt es, eine bestimmte Anzahl der Basen einzunehmen, dann müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Panzer zerlegt oder eine Abschußquote erfüllt werden.



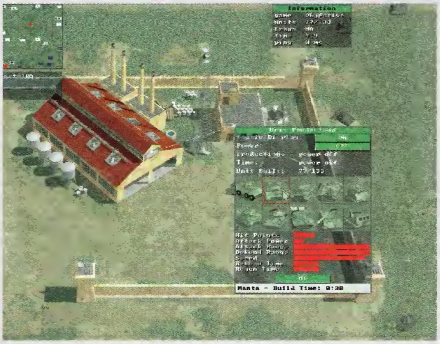
Unabhängig von den 38 möglichen Nationalitäten beginnt jede Schlacht mit neun Standardeinheiten, auf Wunsch werden Energiebalken und Rangliste eingeblendet



Die Übersichtskarte läßt sich beliebig positionieren, zoomen oder wegschalten

Banales Übungsgelände für „Command & Conquer 3"-Fans

Allerdings sind die grauen Fahrzeuge auf dem überwiegend grünen Untergrund nur schwer auszumachen. Den riesigen Landschaften (bis 640 x 480 Bildschirme!) mangelt es trotz Schattenwurf der Objekte, Wolken und Explosionen auch an Abwechslung; sämtliche Bauten erweisen sich als schußresistent. Eher einfallslose Echtzeitstrategie also, die am besten noch als Übungsgelände für das kommende „Command & Conquer 3" zu gebrauchen ist. (rf)



Nach Übernahmen produzieren solche Fabriken zehn Fahrzeugtypen, sind jedoch wie alle Gebäude unzerstörbar

Netpanzer
(Pyrosoft)

3D-Echtzeitstrategie mit Eingreifoption – oder umgekehrt...

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Einsteiger
Preis: noch offen, Betavers. gratis

66%



Grafik	*59%*
Sound	*62%*
Steuerung	*70%*
Motivation	*68%*

Datenträger	17 MB Download, 25 MB auf der HD (Betaversion)
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel
Sound	Soundeffekte und Rückmeldungen in englischer Sprache
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch
Multiplayer	bis zu 100 Spieler pro Schlacht via Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.pyrosoftgames.com

Dämonisch schnell ...



Computer Bild Test-Sieger
Ausgabe 1/99

GameStar TESTSIEGER

PC Action 12/98 Testsieger

PC Games Empfehlung

Grafikkarten Erster Platz PC Magazin

... in wirklichem 3D!

Mit dem Power-Chip TNT2 und 16 MB SyncRAM bringt die *ELSA ERAZOR™ II* in geradezu unheimlicher Perfektion 3D-Realismus pur auf Ihren Monitor.

Und nun gibt es als ideale Ergänzung zur *ERAZOR II* die brandneue 3D-Brille *ELSA 3D REVELATOR™*: Sie verleiht fast jedem 3D-Spiel, das mit Direct3D-Beschleunigung arbeitet, eine faszinierende, tatsächliche Dreidimensionalität und zeigt, was mit der neuesten ELSA-Technologie alles machbar ist!



Werden Sie ein Teil Ihres Lieblings-Games!

ELSA 3D REVELATOR

Are You Ready For Coolest 3D ?

Die *ELSA 3D REVELATOR* kann ab dem 19. März für 99,- DM im ELSA-Online-Shop (www.elsa.de) und telefonisch unter 0180-535 7209 vorbestellt werden. Systemvoraussetzungen: ELSA-Grafikkarten *ELSA ERAZOR™ II* oder *ELSA VICTORY™ II* (*ELSA ERAZOR™ III* in Vorbereitung), Rechner ab Pentium II oder AMD K6-2 sowie ein Monitor, der in der gewünschten Auflösung mindestens eine Bildwiederholrate von 120 Hz erreicht.

ELSA

www.elsa.de

Produktinfo 024

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

NEUE ADD-ONS

MS Flight Simulator 98



Wie der Titel schon sagt, ist **Black Box: Panik am Himmel** von Take 2 ein Fall für unerschrockene FS-Piloten. Die werden hier mit plötzlich auftretenden Notsituationen wie Instrumentenausfällen oder Triebwerksbränden konfrontiert. Aber auch Rettungseinsätze stehen auf dem Programm, das **49,95 DM** kostet. Zum gleichen Preis aus gleichem Hause kommt das **Scenery Pack: Great Britain Part 3**. 25 Flughäfen im detailliert dargestellten Südwestengland lassen sich hier ansteuern.



Aus dem Hangar von Ari Data stammt die **FS '98 Lufthansa Collection**. 15 Flugzeugtypen von Deutschlands größter Luftfahrtgesellschaft rollen hier auf die Startbahn: Airbus A340, Boeing 747-200 oder DC 10 warten teils im alten Outfit, teils mit neuem Design. Zusätzlich enthält die CD-ROM für **49,95 DM** noch zehn „Adventures".

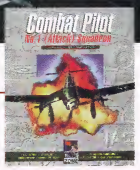


Publisher Topos will unter dem Label „Top-Sky" nun regelmäßig Add-ons für den MS Flight Simulator veröffentlichen. Den Anfang macht die **Euro Airport Collection** für den FS 95/98. Deren 16 europäische Flughäfen verfügen u.a. über authentische Befeuerung sowie alle Navigationshilfen. Dazu gibt es den „Visual FSCOM" zum Basteln eigener „Adventures" und speziell für den FS '98 den Airbus A340-300 sowie eine Boeing 717. Und das alles für nur **19,95 DM**.



Zu guter Letzt bietet NBGs Sammlung **VIP Ultimate Classic Wings** über 260 militärische und zivile Flugzeugtypen sowie Hubschrauber von der Avro Lancaster bis zum Sikorsky SeaKing für den Flight Simulator. Preis: **79,95 DM**

MS Combat Flight Simulator



Das Add-on **Combat Pilot No.1 (Attack) Squadron** von NBG enthält für **59,95 DM** sieben WW2-Maschinen für Microsofts Kriegsflieger. Neben Klassikern wie Ju 87 Stuka, P38 Lightning sowie P51 B Mustang zählen dazu auch Hawker Typhoon, Piper L4 Grasshopper, das „Kraftei" Me-163 Komet und sogar die V1 Bombe.

NEU IM BUDGETREGAL



Autobahn Raser (PCJ 6/98, 67%)

Dank Koch Media darf man sich jetzt gegen ein Bußgeld von nur noch **39,95 DM** in anarchistische Arcade-Rennen quer durch Deutschland stürzen und getreu dem Motto „Kann denn Tempo Sünde sein?" nach Lust und Laune Verkehrsregeln brechen.

Hammerpreise bei Empire

Empire Interactive startet die Hammer-Preis-Aktion mit sechs Spielen für **29,95 DM pro Stück**. Strategen dürfen bei **Art of War** (PCJ 9/98, 64%), **Eastern Front**, **Combat Chess** (PCJ 1/98, 68%) und **Tribal Rage** (PCJ 9/98, 59%) zugreifen. Außerdem gibt es ab sofort das sportliche **The Golf Pro** (PCJ 6/98, 73%) und den Flugi **Korea**; weitere Titel sollen folgen.

NEUE COMPILATIONS

Ages of Myst



Ein Paket für anspruchsvolle Abenteurer hat TLC geschnürt. In der aufwendig gestalteten Box finden sich nämlich nicht nur die schon klassischen Adventures **Myst** (PCJ 6/94, 71%) und **Riven** (PCJ 12/97, 86%, Hit) von Broderbund/Cyan für PC und Macintosh – das Riven-Hintbook, ein Mousepad sowie ein Silberling mit dem „Making of Prince of Persia 3D" sind im Preis von **90,– DM** ebenfalls enthalten.

FRISCH LOKALISIERT



Luftwaffe Commander (PCJ 3/99, 70%)

Flott wie eine Me-262 hat TLC den WW2-Flugi von Mindscape komplett eingedeutscht. Spielerisch muß man gegenüber dem englischen Original nichts missen, dafür wurden einige Bugs der ursprünglichen Fassung ausgebügelt und nationalsozialistische Symbole aus der Grafik entfernt. Preis: **89,95 DM**

DIE SIEDLER 3 MISSION CD

Wenn alle Kampagnen in Blue Bytes Aufbauhit durchgespielt sind, ist noch lange nicht Schluß: Wer diese grüne Packung aus dem Regal fischt, erhält für nur 30 Mark neue Missionen plus Editor für eigene Siedlungsgebiete.



Im Februar wuselten die Knuddelmännchen aus Mülheim auf Platz eins der Verkaufshitparade, seit zwei Ausgaben verteidigen sie ebenso erfolgreich die Führung unserer Leser- und Multiplayer-Charts. Auf dem Gipfel der Erfolgswelle spült nun Nachschub in die Shops: Die Erweiterungs-CD enthält drei neue Kampagnen (je eine pro Volk) zu je acht Missionen, zehn neue Ein- plus noch mal zehn Mehrspielerkarten, wobei der Schwierigkeitsgrad moderat angezogen hat. Noch schwerer oder auch leichter kann man sich das Leben mit dem beiliegenden Leveleditor machen, der bei überaus komfortabler Bedienbarkeit unendlich viele Aufgabenstellungen verspricht. Diese Solo- oder Multiplayerlevels laufen dann auch ohne das Erweiterungspaket; das Hauptprogramm genügt.

Bei der Installation der CD-ROM wird zunächst ein Update auf die Version 1.3 vorgenommen, was u.a. die lang erwartete Savefunktion für Multiplayerpartien bringt. Sogar im lokalen Netzwerk begonnene Partien können nun via Internet fortgesetzt werden. Neue Audiotracks oder Rendersequenzen gibt es dafür nicht, die sind zusammen mit einem vierten Volk für die „Plus CD" im Sommer geplant. Doch bis dahin sollte man mit den 44 Zusatzmissionen dieser Scheibe ja beschäftigt sein – auch wenn das Blättern durch die Anleitung entfällt, hier begnügt sich Blue Byte nämlich wieder mit einer Online-Hilfe. (mh)



Zur Linken eine selbst erstellte Karte im Leveleditor, rechts dieselbe Karte im eigentlichen Spiel

Die Siedler 3 Mission CD
(Blue Byte)

Neue Kampagnen, Einzel- und Mehrspielerkarten sowie ein Leveleditor für den Aufbauhit; Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 30,– DM

83%

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Während DMA Design noch am für Weihnachten geplanten „GTA 2" schraubt, liefert Take 2-Sproß Rockstar Games das erste Add-on für den Gewinner des Lesersonderpreises unserer Wahl zum Spiel des Jahres 1998.



Der Titel sagt es schon: Hier mimt der Spieler einen Autodieb und Kurier für diverse Gangstersyndikate im London der Swingin' Sixties – Polizisten und Passanten werden also quasi mit Links(-verkehr) geplättet. In den 32 Missionen und ca. 18 Geheimaufträgen „requiriert" man 30 neue Fahrzeuge, darunter auch die charakteristischen Doppeldeckerbusse, London-Taxis oder Minis. Wie schon beim Hauptprogramm überzeugt dabei insbesondere der grandiose Soundtrack, welcher aus den Autoradios erschallt. Die rund 60 Minuten an typischem Endsechziger-Beat und anderen beschwingten Klängen sind allein schon jede der geforderten 39 Märker wert.

Und weil eine herkömmliche Audio-CD zum gleichen Preis gar keine Grafik liefert, läßt es sich auch verschmerzen, daß an der eher mäßigen Optik bis auf kleine Ausnahmen wie das neue Pagerdesign wenig verbessert wurde. Das gilt auch für die Steuerung und das Gameplay, doch war an diesen Punkten ohnehin noch nie etwas auszusetzen. So darf man solo oder gegen bis zu drei Kumpels im Netzwerk wieder mal richtig Schwein sein: Mit touristenbeladenen Bussen Straßensperren durchbrechen, die aufgesammelten Waffen sprechen lassen oder während einer Amokfahrt im Tanklastzug viel Blechsalat anrichten – die unterhaltsamsten Verfolgungsjagden seit den „Blues Brothers" gehen weiter! (st)



Hinter der nach wie vor unspektakulären Optik verbirgt sich wieder mörderischer Spielspaß

Grand Theft Auto: London 1969
(Rockstar Games/Take 2)

Neue Missionen und Fahrzeuge für das diebische Actionvergnügen GTA, Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 40,– DM

81%

alle Tests ab Heft 5/98 auf einen Blick

DIE FETTGEDRUCKTEN 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%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
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%**
Anstoß 4 - 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%
Aeghan	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%
Bernie Boulder	4/99	Genremix	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 Gysi: Galaxis Future	11/98	Abenteuer	64%
Camivores	3/99	Action	47%
Casinol Hinda 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	82%
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%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Prätorianer	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%
Droyan	5/98	Genremix	76%
DSF Fußball '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	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%
Echelon	10/98	Strategie	39%
Eliminator	3/99	Action	63%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
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 98	**1/99**	**Sport**	**86%**
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%**
Grunz	4/99	Genremix	68%
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	68%
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%
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mana-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Man of War	6/98	Strategie	33%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
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%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
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%
North vs. South	4/99	Strategie	69%
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 Deluxe '98	10/98	Simulation	58%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	9/98	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
Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%
Rainbow Six	11/98	Genremix	83%
Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch	4/99	Genremix	80%
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	76%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Requiem	4/99	Action	?
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%
Rollcage	4/99	Sport	75%
Rollercoaster Tycoon	4/99	Simulation	74%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Saga	**4/99**	**Strategie**	**85%**
Sanctum	9/98	Online	mittel
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Savage Arena	4/99	Sport	65%
SBK Superbike World Championship	**4/99**	**Sport**	**85%**
Scotland Yard Solo	1/99	Strategie	48%
Scotland Yard Multi	1/99	Strategie	62%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Shogo	11/98	Action	?
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
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	36%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	82%
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
Starshot	4/99	Action	82%
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	30%
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	**2/99**	**Action**	**90%**
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultraviren 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	3/98	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 Lieh	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%

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA



SILVER
Weil dieses Silber einfach goldig ist – trotz der vielen Kämpfe

JACK



YOU DON'T KNOW JACK 2
Wer mich kennt, weiß warum, alle anderen sollen mich kennenlernen!

MANFRED



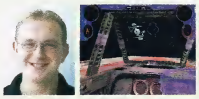
YOU DON'T KNOW JACK 2
Weil man in diesem Laden ja sonst nicht so viel zu lachen hat

MARKUS



STARSIEGE
Weil riesige Roboter immer destruktives Vergnügen versprechen

PAUL



X-WING ALLIANCE
Weil ich als Jedi Ritter hier sonst keine Anerkennung finde

RICHY



TOCA 2
Weil ich als Fordfahrer sonst kaum Renntriumphe feiern kann

STEFFEN



GTA: LONDON
Weil hier die Zusatz-CD die Fahrschule spart: Linksverkehr!

TRILLE



CIVILIZATION: CALL TO POWER
Weil die Menschheitsgeschichte bislang nicht meinen Vorstellungen entspricht

Sie wollen sich an der Gestaltung der Charts beteiligen und vielleicht eines von drei Top-Games gewinnen? Nichts leichter als das: Wir benötigen von Ihnen bloß eine kurze Auflistung ihrer aktuellen Lieblingsspiele, und zwar in den Kategorien Singleplayer (Lesercharts), Multiplayer und Online. Die Anzahl der Nennungen ist gleichgültig, nur sollten die Games im Handel erhältlich und nicht indiziert sein. Im Falle eines Glücksfalles berücksichtigen wir auch gerne Ihren Favoriten aus den unten abgebildeten Titeln, wozu Sie ihn auf Ihrer Postkarte/E-Mail benennen und eine Adresse angeben sollten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ansonsten: Viel Glück!

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

Die Gewinne







LESERCHARTS



1. **(1) DIE SIEDLER 3**
2. (2) ANNO 1602
3. (5) TOMB RAIDER 3
4. (4) FIFA 99
5. (3) COMMANDOS
6. (8) NEED FOR SPEED 3
7. (7) AGE OF EMPIRES
8. (6) STARCRAFT
9. (–) DARK PROJECT
10. (–) UNREAL

VERKAUFSCHARTS



1. **(1) DIE SIEDLER 3**
2. (2) BALDUR'S GATE
3. (9) TOMB RAIDER 3
4. (3) FIFA 99
5. (6) DARK PROJECT
6. (–) SIM CITY 3000
7. (5) FALCON 4.0
8. (7) ANNO 1602 ERWEITERUNG
9. (4) ANNO 1602
10. (–) RAILROAD TYCOON 2

MULTIPLAYER



1. **(2) WORMS 2**
2. (1) DIE SIEDLER 3
3. (3) STARCRAFT
4. (4) FORSAKEN
5. (–) POPULOUS 3

ONLINE



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

Fakten, Analysen, Meinungen

EMULATOREN & RAUBKOPIEN



Neben der klassischen Softwarepiraterie bereiten aktuell Emulatoren der Industrie Kopfzerbrechen: Die digitalen Verwandlungskünstler haben längst mehr im Repertoire, als Oldies am PC lauffähig zu machen – selbst neueste Software für Playstation und N-64 ist nicht mehr vor ihnen sicher. Legal, illegal, scheißegal?



Konsolenklassiker wie „Thunderforce 4" werden über das Internet verteilt: juristisch eine Raubkopie, praktisch von der Industrie toleriert

Ursprünglich waren Emulatoren kein Teufelswerk, sondern halfen, neue Märkte mit neuen Computersystemen zu erschließen, noch ehe spezielle Software verfügbar war. Von Unterhaltung war zu Zeiten der Großrechner freilich noch keine Rede, auch nicht beim ersten brauchbaren Emulator für den Hausgebrauch: Das „Sidecar" sollte MS DOS-Werkzeuge am 16 Bit-Rechner Amiga starten und dort den anfänglichen Mangel systemspezifi-

„Unser N-64-Emulator sollte zeigen, was technisch möglich ist, ganz sicher wollten wir niemanden zum Raubkopieren ermutigen!"
(„Reality Man", Koautor des vielbeachteten UltraHLE)

scher Utilities kaschieren. Eine Hardwarelösung in Form einer Steckkarte war damals noch erforderlich, weil Commodores „Freundin" einfach keinen kompletten MS DOS-PC mit allen Komponenten per Software simulieren konnte.
Bei aktuellen PCs ist das anders. Prozessor- und Grafikpower satt sind die Basis für leistungsfähige Software-Simulationen anderer

„Wer Raubkopien benutzt oder verbreitet, kann sich ruinieren!"



Bernhard Syndikus, Rechtsanwalt in der Kanzlei Gravenreuth, Syndikus & Wiedorfer)

?: Ist es erlaubt, alte Spiele aus dem Internet zu laden?
BS: *Ein urheberrechtlich geschütztes Werk ist bis zum Ablauf von 70 Jahren nach dem Tod des Autors geschützt; Schadensersatzansprüche verjähren erst drei Jahre nach Kenntnis des Betroffenen vom Verletzungsfall. Ob aber die Rechtsinhaber bzw. die Programmierer tatsächlich juristische Schritte unternehmen, ist natürlich eine andere, auch wirtschaftliche Frage. Und um einen Irrtum auszuräumen: Auch wer ein N64-Modul besitzt und ein ROM-Image downlädt, verstößt gegen geltendes Recht – nur eine Sicherungskopie vom Original ist zulässig!*

?: Welche Strafe haben Benutzer einer nicht vom Hersteller autorisierten bzw. illegalen Emulation am PC zu erwarten?
BS: *Das Urheberrecht sieht eine Höchststrafe von fünf Jahren Gefängnis vor. Dazu kommen zivilrechtliche Folgen, also Unterlassungsanspruch und Schadensersatz nebst womöglich ruinösen Anwalts- und Gerichtskosten. Allerdings ist die Höchststrafe nach meiner Kenntnis in Deutschland bisher noch nicht verhängt worden und eigentlich auch für gewerbliche Raubkopierer vorgesehen.*

?: Ist es illegal, auf einer privaten Homepage einen Link zur einer Adresse zu installieren, die Emulationssoftware bzw. Raubkopien enthält?
BS: *Das Landgericht Verden/Aller hat jüngst Links grundsätzlich als zulässig erachtet, da sie ein wesentliches Kennzeichen des Internets sind. Allerdings gibt es auch andere Entscheidungen, etwa wenn man sich den Inhalt „zu eigen" macht. Wer mehr wissen will, erfährt Näheres unter der Adresse www.gravenreuth.de, Stichwort „Haftung für Links".*





Auslöser der aktuellen Emulator-Diskussion: Via Nintendo 64-Emulator UltraHLE sehen manche Klassiker wie „Mario 64" (links) oder „Zelda: Ocarina of Time" (rechts) am PC besser aus als im Original

Systeme. Seit Jahren populär wären etwa die Commodore 64-Emulatoren „Win64" und „C64 S" oder das „MAME"-Tool für viele Arcadegames – selbst solche, die Mitte der 90er noch als Groschengrab Dienst taten. Empfehlenswert außerdem: die Mega Drive-Simulatoren „Genecyst" oder „KGen 98" sowie das Super Nintendo-Tool „SNES 9x". Empfehlenswert zumindest insofern, als diese Programme die alten Konsolen-Favoriten für den PC fit machen, wenn etwa das Mega Drive längst unwiederbringlich Schrott ist. Eine solche „Umsiedlung" wird denn vor den Herstellern auch geduldet.

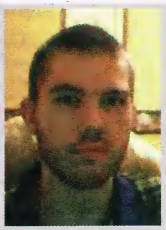
Die Verwandlungskünstler werden über das Internet verbreitet, auch passende Spiele sind im WWW zu finden. Das mag nützlich sein, wenn kein funktionstüchtiges Original mehr vorhanden ist; Disketten etwa „vergessen" nach einigen Jahren ihren Inhalt. Rechtlich gesehen werden da via Internet freilich Raubkopien verbreitet. Bislang wurde auch dies von den Publishern mangels finanzieller Einbußen toleriert. Gelegentlich zollen sie sogar Anerkennung, denn durch Emulatoren ist das Internet zum einzigartigen Spielemuseum geworden!

„Selbst wenn wir wollten, können wir Emulationen alter Spiele nicht freigeben, da wir an den meisten Klassikern keine Exklusivrechte besitzen!"
(Andreas Stock, Marketingleiter Activision)

Zum Politikum wurde der harmlose Zeitvertreib für „Liebhaber, die sich Oldies aus dem ohnehin kaum kontrollierbaren Netz holen" (Volker Rieck, Business Development Manager Eidos), erst in den letzten Wochen. Seit Februar nämlich bilden brandneue Emulationen am PC aktuelle Konsolen nach, wodurch den Umsatzträgern von Sony und Nintendo durchaus relevante Umsatzeinbußen drohen. Dabei sorgen Sony-Simulatoren wie „PSEmu Pro" noch für vergleichsweise wenig Unruhe: Für den Betrieb wird zumindest eine originale CD-ROM benötigt; Raubkopien finden sich selbst im Internet wegen des Datenumfangs kaum. Außerdem vertragen sich Playstation-Games ohnehin eher schlecht als recht mit Emulatoren, produzieren Grafik- und Soundfehler am laufenden Band.

Ein Aufschrei dürfte dagegen am 28. Januar das Nintendo-

„Hier findet ein knallharter Wettbewerb statt!"



James „Manbeast" Carr, Guru der Emulation Unlimited-Site www.emuunlim.com

?: Was ist eigentlich ein Emulator?
JC: Eine Art „Sim Hardware". Mit so einem Tool tut der PC so, als wäre er eine Playstation und täuscht einem Spielprogramm eine eigentlich nicht existierende Hardware vor. Damit das klappt, werden alle Systemkomponenten nachprogrammiert – Grafik- und Soundchips, Bausteine zur Abfrage der Joypads oder der Speicherkarten, einfach alles. Das dauert viele Monate und passiert Stück für Stück. Deshalb sind die ersten Emulator-Versionen auch stets unzuverlässig.

?: Warum schlägt sich jemand monatelang die Nächte um die Ohren, um dann mit dem Emulator doch keinen Pfennig zu verdienen – und womöglich illegalem Treiben Vorschub zu leisten?
JC: Na, um zu zeigen, was er drauf hat! Es ist ähnlich wie früher in der Demoszene: Ein harter Wettbewerb zwischen den Programmierern, wer am besten mit komplexen, zeitintensiven, schnellen Codes klarkommt. Daß hier Könner am Werk sind, erkennen jetzt auch die Softwarehäuser. Sie stocken ihre Abteilungen mit Leuten aus der Emulations-Szene auf, etwa um Retro-Compilations mit alten Arcadeklassikern auf den Markt zu werfen.

?: Was sind die Hauptprobleme bei der Entwicklung?
JC: Die Informationsbeschaffung ist schwierig. Versuchen Sie mal, von Sony eine Dokumentation des Grafiksystems oder von Nintendo die Kommandos für das Betriebssystem zu bekommen! Das geht praktisch nur durch dunkle Kanäle, über befreundete Entwickler großer Publisher zum Beispiel. Dann braucht es natürlich noch detaillierte Programmierkenntnisse, Verständnis für die Funktion der emulierten Hardware, Ausdauer und an Besessenheit grenzende Detailverliebtheit.



Homepages zum Thema

- www.emuexpo.com
- www.ultrahle.com
- www.davesclassics.com
- www.emuunlim.com
- www.arcadeathome.com
- www.gvu.de



Meist kämpfen Playstation-Emulationen mit Grafikfehlern, Tekken 3 ist die Ausnahme: In der linken Bildhälfte die PC-Emulation mit vollen Details, rechts das Konsolenoriginal

Hauptquartier in Kyoto erschüttert haben. Das Datum markiert nämlich den Release des „UltraHLE", der nach nur dreimonatiger Entwicklung die gesamte Szene umgekrempelt hat. Zwar startet dieser Emulator nur rund 20 Prozent aller Nintendo 64-Spiele, doch die sehen am PC wegen der höheren Auflösung oft schöner aus als im Original – keine Farbarmut, kein Ruckeln, keine Abstürze oder Soundfehler. Jedoch sind zum Betrieb Raubkopien zwingend notwendig, da die Originalmodule für das N-64 nun mal nirgendwo in einen PC passen.

„Wir sind sehr enttäuscht vom Gerichtsurteil und werden es nicht hinnehmen: Ab Mitte März gehen wir weiter gegen Connectix vor!"

(Sony Computer Entertainment America zum Prozeßausgang: Connectix sollte der Vertrieb des Playstation-Emulators „Virtual Game Station" untersagt werden)

„Moderne Emulatoren verursachen Schäden in Millionenhöhe. Wer sie auf seiner Homepage oder sonstwie verbreitet, muß mit juristischen Schritten unsererseits rechnen!"

(Nintendo of USA zum brandneuen N-64-Emulator UltraHLE, der praktisch nur mit Raubkopien zu verwenden ist)

Ergo rüsten die Geschädigten nun zum Gefecht: „Die Nutzung von Playstation- und Nintendo 64-Emulatoren kann aus qualitativen, rechtlichen und wirtschaftlichen Gründen nicht in unserem Interesse sein. Daher werden wir bei Verstößen konsequent alle Rechtsmittel ausschöpfen", wetzt Activisions Marketingleiter Andreas Stock die Messer. Ohnehin ist die Industrie gereizt, schließlich ist auch die klassische Softwarepiraterie wieder sprunghaft angestiegen, seit es CD-Brenner für den Hausgebrauch gibt. Allein im vergangenen Jahr wurde der Unterhaltungsindustrie ein Schaden von mehr als 500 Millionen Mark zugefügt. Kapital, das bei der Entwicklung kommender Spiele fehlt – auf PC *und* Konsolen! (rl)

Ganz persönlich



Richard Löwenstein, Chefredakteur

...ziehe ich einerseits durchaus den Hut vor jenen Bitbeißern, die bei der Entwicklung eines Emulators sprichwörtlich bis ins letzte Byte kriechen und in jahrelanger Arbeit C-64, Amiga und andere Begleiter meiner Jugendtage am PC perfekt nachahmen. Als da neulich mein erstes selbst programmiertes 64er-Game „Twinky goes hiking" nach mehr als zehn Jahren mal wieder über den Screen flimmerte, war das schon ein Erlebnis. Daß es sich dabei formal um eine Raubkopie aus dem Internet handelte, hat mich nicht weiter gestört: Die Arbeit hat sich seit damals längst für alle Beteiligten ausgezahlt. Bei aktueller PC- und Konsolensoftware liegt die Sache freilich ganz anders. Hier sind die Entwickler auf die Ehrlichkeit und Unterstützung der Spieler angewiesen. Nur wer heute ein Game kauft, wird auch morgen noch die Gelegenheit dazu haben!

Ansonsten scheinen mir Emulatoren eher technisch interessant. Es ist ja schon unglaublich, daß Games für eine so moderne Konsole wie das Nintendo 64 auch am dafür gar nicht gedachten PC laufen – wenn sie dabei noch besser aussehen, ist man als PC-Freak natürlich fasziniert. Freilich stimmt dann schon mal das Timing bei „Tekken" nicht, oder läßt sich „Mario" mit dem PC-Stick nicht so willig kommandieren wie mit einem N64-Pad, für das er geboren wurde. Mehr als ein Grund, ihn letztlich doch besser über seine Stammkonsole hüpfen zu lassen, zumal die ja zum Preis einer 3D-Karte zu haben ist.

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:

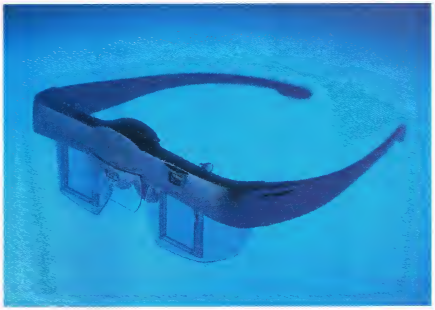
○ Per Rechnung

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 021

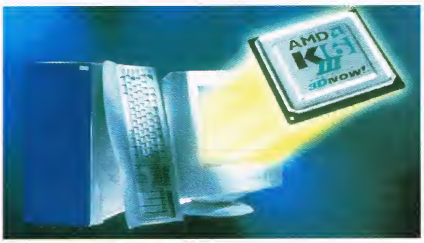
BRILLE: ELSA



Räumliche Optik auf handelsüblichen Monitoren verspricht die LCD-Shutterbrille „3D Relevator" von Elsa – und das funktioniert so: 120mal pro Sekunde versperrt das Gerät abwechselnd einem Auge die Sicht; in der gleichen Frequenz stellt die Grafikkarte je ein Bild für das linke und rechte Auge dar. Das Gehirn setzt dann beide Bilder zu einem eindrucksvollen Stereoeffekt zusammen.
Voraussetzung ist ein Monitor, der in der gewünschten Auflösung eine Bildwiederholrate von mindestens 120 Hz erreicht. Außerdem wird ein 3D-Beschleuniger vom Typ „Elsa Erazor 2" oder „Victory 2" benötigt („Erazor 3" und „Winner 2" in Vorbereitung). Im Mai soll die Relevator wahlweise als Kabelversion für 99,- DM oder Infrarotausführung für 149,– DM im Laden stehen. Nähere Infos gibt's im Internet unter www.elsa.de.

AMD K6-3 BIETET INTEL PAROLI

Kaum hat Platzhirsch Intel seinen P3 vorgestellt, schon kommt auch Herausforderer **AMD mit dem neuen K6-3 Prozessor** auf den Markt. Reichlich Power zu einem günstigen Preis (Komplettsysteme mit 400 MHz, 64 MB SDRAM und 6,4 GB Festplatte offeriert Comtech z.B. ab 1.799 Mark) soll den Chip für Consumer-PCs geradezu prädestinieren.
Erste Benchmarks mit „3D Winbench" bescheinigen dem K6-3 gegenüber dem Pentium denn auch gerade bei Businеßanwendungen leichte Vorteile. Hier kann der AMD-Prozessor seine „Tri Level"-Technologie (dreistufiges Cache-Design) ausspielen, die es dem Rechner erlaubt, bei voller Taktfrequenz gleichzeitig auf den internen 1st und 2nd Level Cache sowie auf den 3rd Level Cache auf dem Motherboard zuzugreifen. Im Spielevergleich bleibt die CPU aber trotz „3D Now!" leicht hinter einem Pentium 3 von Intel zurück. Mehr dazu im Internet unter www.comtech.de.



DREAMCAST-POWER FÜR DEN PC

VideoLogics PowerVR 250 Chip, der schon für die 3D-Beschleunigung in Segas Dreamcast-Konsole und den Arcadeautomaten von Naomi zuständig ist, soll nun auch am PC für Spielhallenatmosphäre sorgen: Die **R-Cade Vision 250** kombiniert 2D/3D-Power auf einem mit 32 MB SDRAM ausgerüsteten AGP-Board. Unterstützt werden Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel in 85 Hz Bildwiederholfrequenz; ein TV-Ausgang (S-Video und Composite, NTSC/PAL) gehört zum Lieferumfang.
Neben der obligaten Direct3D-Unterstützung hat VideoLogic der Karte ein komplettes Set OpenGL-Treiber spendiert, zusätzlich gibt es noch die von diversen 3D-Shootern geforderten OpenGL Mini-Treiber. Das Modell soll mit Beginn des zweiten Quartals 1999 erscheinen, der Preis steht noch nicht fest. Online-Infos unter www.videologic.com.



Wußten Sie übrigens

…daß SOYO Computer eine Adapterkarte entwickelt hat, die **Celeron Sockel 370 CPUs auf Slot 1 Boards** Beine macht? Statt teurem Mainboardtausch fallen nur 25,– DM für die Adapterplatine an.



…daß die **nächste Playstation-Generation in Europa im Herbst 2000** erscheinen soll? Neben 128 Bit-Technologie wird sie ein DVD-Laufwerk bieten und trotzdem abwärtskompatibel bleiben. Hier ein Screenshot des Arcaderacers „GT".

…daß Intel zugeben mußte, die aus dem Pentium 3 bekannte **umstrittene Seriennummer auch in einigen Mobilvarianten des Pentium 2** eingebaut zu haben? Ein Patch zum Abschalten der P2-Seriennummer ist in Arbeit.

…daß im April ein **mobiler MP3 Player von Creative Labs** erscheint? Mit 64 MB Speicher bietet der „Nomad" Platz für eine Stunde Musikgenuß und wird dank Aufnahmeoption auch als Diktiergerät einsetzbar sein.

Das fällt voll aus dem Rahmen!

Wir haben die Stories - Ihr kriegt die Infos! Bei uns gibt es alles - und noch etwas mehr!



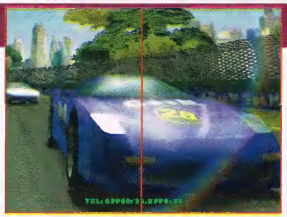
Triumphal: SASHA besser als Jacko! + 5IVE erobern Hollywood + Frühstück mit ECHT + RICKY im Dirndl! + LIQUIDO-Video und, und, und...

3 Voodoo

Der neueste Voodoo-Zauber IM PRAXISTEST

Schnell, schneller, am schnellsten: Vor allen Mitbewerbern haben die 3D-Pioniere von 3Dfx die nächste Generation ihrer Grafikturbos von der Leine gelassen. Im harten Redaktionsalltag mußte der neue Chipsatz beweisen, daß er (k)ein Schnellschuß ist.

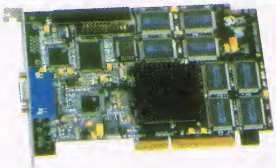
Eilige Dreifaltigkeit



Links „N.I.C.E. 2" unter Voodoo 3 in 16 Bit Farbtiefe, rechts auf der ATI Rage 128 in Truecolor – spielbar auch in hohen Auflösungen

Technisch sind Voodoo 3-Karten in allen drei verfügbaren Varianten eher Banshee 2-Modelle, also vollwertige 2D/3D-Boards. Da das schöne Wörtchen „Voodoo" aber weithin als Markenzeichen für 3D-Beschleunigung gilt, versucht der Hersteller auch verbal an die Zeiten des Leistungsmonopols vor Riva TNT und Konsorten anzuknüpfen. Für Einsteiger und als Bulk-Produkt (also für den Einsatz in Komplettsystemen) ist die „Voodoo 3 2000" ausgelegt, während das schneller getaktete Standardmodell als 3000 bezeichnet wird – unter der Nummer 3500 wartet schließlich noch eine Highend-Lösung auf solvente Grafikfreaks. Allen Varianten gemeinsam sind die entgegen früheren Meldungen lediglich 16 MB Grafikspeicher. Daß die Konkurrenz bei der kommenden Generation auf 32 MB setzt, läßt 3Dfx genauso kalt wie deren Fähigkeit, 3D-Spiele in Truecolor, also in echtem 32 Bit-Rendering, darzustellen. Die Argumentation, dieses Feature würde zu sehr zu Lasten des Tempos gehen, darf indes mit Blick auf die immer höheren Prozessorenleistungen bezweifelt werden. Und die Vorstellung der ATI-Rage 128 hat es ja schon bewiesen: Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel sind bei durchweg spielbaren Frameraten auch in Truecolor machbar. Dieser Aspekt wird mit Verfügbarkeit von Testmustern der kommenden Voodoo 3-Konkurrenz natürlich besonders beleuchtet werden.

Die neue Mitte



Auch ohne aktiven Kühler bewahrt das Voodoo 3 3000-Board einen kühlen Kopf

Letztlich aber zählt die Geschwindigkeit und damit Zukunftssicherheit. Hier zeigt sich Voodoo 3 allen bisherigen Lösungen überlegen; besonders auf leistungsstarken Rechnern ab 450 MHz geht die jüngste 3Dfx-Entwicklung richtig ab. Auf PCs der Mittelklasse mit rund 266 MHz hält sich die Leistungssteigerung gegenüber herkömmlichen Banshee-Boards aber in Grenzen, weil der Prozessor die Daten einfach nicht schnell genug anliefern kann. Allerdings begeistert die Möglichkeit, auch in höheren Auflösungen Spiele noch spektakulärer erleben zu können: 1280 x 1024 Pixel sind nun auf jedem P2-System drin. Die Treiber liefen absolut stabil, Kompatibilität zum bestehenden Spieleangebot war gegeben.
Insgesamt ist die Leistung der „Voodoo 3 3000" als Standardmodell somit durchaus beeindruckend, aber kein Quantensprung. Der Einführungspreis von rund 370 Mark je nach Spielebundle geht in Ordnung. Wer sparen will, greift eben zur 2000er für 259,– DM; über die Kosten des Spitzenmodells 3500 ist noch nichts bekannt. Bis zur nächsten Ausgabe mag sich das geändert haben, dann präsentieren wir Ihnen auch einen Direktvergleich mit der bestens gewappneten Konkurrenz. (mt)

DIE NEUE SOUND LINK GENERATION

SL-8100 PHOBOS
• Tonsteuerung • Integriertes Netzteil
• Kopfhöreranschluß • Lautstärkeregler
• Betriebskontrollanzeige

SL-8110 CALLISTO
• Ausstattung wie SL-8100 Phobos
+ Höhen- und Bassregler

SL-8120 TITAN
• Ausstattung wie SL-8100 Phobos
+ 2 Wege System
+ Höhen- und Bassregler
+ Surround Funktion

unverbindl. Preisempf. DM 89,99
unverbindl. Preisempf. DM 69,99
unverbindl. Preisempf. DM 59,99

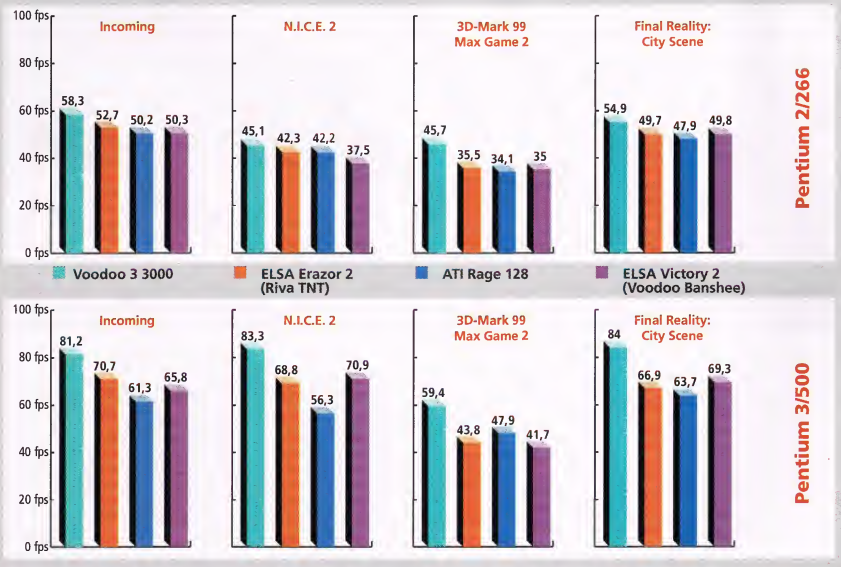
TITAN 140 Watt P.M.P.O.
CALLISTO 80 Watt P.M.P.O.
PHOBOS 50 Watt P.M.P.O.

Datenvergleich: Voodoo 3 und kommende Konkurrenten

Hersteller:	3Dfx	3DLabs	Matrox	nVidia	S3	Videologic
Chipsatz:	Voodoo 3/2000/ 3000/3500	Permedia 3	G 400	Riva TNT 2	Savage 4 GT/Pro	PowerVR 250
Grafikspeicher:	16/16/16 MB	32 MB	bis 32 MB	bis 32 MB	bis 32 MB	32 MB
Chiptakt:	143/166/183 MHz	125 MHz	keine Angabe	bis 175 MHz	bis 125 MHz	100 MHz
RAMDAC:	300/350/350 MHz	270 MHz	300 MHz	300 MHz	270 MHz	230 MHz
3D-Farbtiefe:	16/16/16 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
Bus:	AGP und PCI	AGP und PCI	AGP und PCI	AGP und PCI	AGP und PCI	AGP und PCI
Info:	www.3dfx.com	www.3dlabs.com	www.matrox.com	www.nvidia.com	www.s3.com	www.powervr.com

Meßwerte

Voodoo 3 auf Mittelklasse- und Highend-Systemen: P2/266 und P3/500, jeweils mit Win 98, DirectX 6.1 und 128 MB RAM. Alle Benchmarks in 800 x 600 Pixel und 16 Bit Farbtiefe





Intel, the Next Generation
PENTIUM 3 IM PRAXISTEST

Intels neuer Chip ist noch kaum warmgelaufen, da droht das CPU-Imperium bereits mit der Degradierung aller Vorgänger zu Auslaufmodellen: Bis Ende des Jahres soll es keine P2-Systeme mehr im Handel geben. Also ein Angebot, das man nicht ablehnen kann?

Mehr Tempo im Internet?

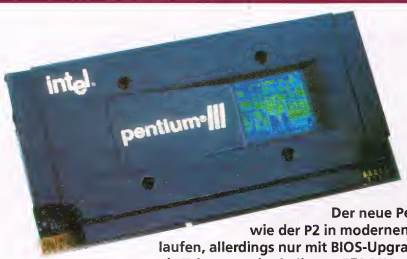
Um den neuen Prozessor auch für Otto Normaluser interessant zu machen, setzt Intel bei der Vermarktung ganz auf den Online- und Multimediabereich. Schließlich will der Käufer gute Gründe hören, warum er schon wieder zwischen 1.100 und 1.500 Mark (für die ab sofort erhältlichen Modelle mit 450 bzw. 500 MHz, zur Jahresmitte soll eine Variante mit 550 MHz folgen) investieren soll. Der beste davon lautet: Der P3 macht das Internet schneller!
Der Laie staunt, der Fachmann wundert sich, und Intel schwört auf ISSE. Das Kürzel steht für die „Internet Streaming SIMD Extensions", welche sich aus 70 neuen Befehlen und acht neuen 128 Bit-Registern zur Steigerung der gerade für 3D-Performance so wichtigen Fließkommaberechnung zusammensetzen. Um die Datenleitungen zu entlasten, soll der P3 damit aus kleineren Datenpaketen mehr Effekte errechnen – was freilich ISSE-Unterstützung durch Programme und im Betriebssystem voraussetzt und ohne diese keine Wirkung zeigt.



Intel wirbt mit den Multimedia-Talenten der ISSE-Befehle des P3 vor allem im Online-Bereich: Internet-Anwendungen wie dieses animierte Chat-Programm sollen trotz verstopfter Datenleitungen schneller werden

Nur ein aufgeblähter P2?

Vorläufig bleibt dem Käufer als Rechtfertigung seiner Investition somit nur die Mehrleistung durch die höhere Taktfrequenz. Mehr Vorteile verspricht der Aufstieg in der Pentiumhirarchie eigentlich nicht, da auch im P3 der 256 KB große Second-Level-Cache noch mit halbem Prozessortakt arbeitet – genau wie im P2. Allerdings können die neuen ISSE-Erweiterungen mehr als weiland die MMX-Routinen, die schon dem Ur-Pentium bei entsprechend modifizierter Software rund zehn Prozent mehr Tempo brachten. Das Manko von MMX und AMDs „3D-Now!"- Technologie: Innerhalb eines Taktzyklus kann nur *entweder* eine Integer- *oder* Fließkommaberechnung durchgeführt werden. Der P3 dagegen meistert beide Operationen parallel.
Microsofts DirectX 6.1 stellt schon Unterstützung für ISSE-optimierte Software bereit, freilich nur im Verbund mit Windows 98. Für Win 95 wird es kein Update geben; unter diesem Betriebssystem bleibt der P3 quasi so oder so ein flotter P2. Auch hier muß der Käufer daher aufrüsten, zumal für Grafikkartenhersteller und Spieleprogrammierer ISSE durchaus ein Thema ist – die Verbreitung dürfte zumindest so schnell vonstatten gehen wie bei Software für AMDs „3D Now!"-Erweiterung.



Der neue Pentium 3 wird wie der P2 in modernen Slot1-Boards laufen, allerdings nur mit BIOS-Upgrade. Zu erwartende Taktraten oberhalb von 550 MHz sollten jedoch bald für eine neue Mainboard-Generation sorgen

Die ISSE-Avantgarde

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Babylon 5	Space Opera	Cendant	3. Quartal '99
Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	3. Quartal '99
Black & White	3D-Strategie	Lionhead	4. Quartal '99
Descent 3	3D-Action	Interplay	2. Quartal '99
Dispatched	3D-Action	Rage	4. Quartal '99
Interstate '82	Baller-Rennen	Activision	3. Quartal '99
Messiah	3D-Action	Shiny/Interplay	4. Quartal '99
Quake 3 Arena	Egoshooter	id-Software	3. Quartal '99
Unreal Tournament	Online-Shooter	Epic Games/GT	2. Quartal '99

Vorteil Spieler?

Unser Praxistest mit dem P3 hat es mal wieder bewiesen: Momentan reichen P2-, Celeron- oder AMD K6-2-Systeme um 300 MHz mit 3D-Beschleuniger für alles aus, was der Spielemarkt hergibt. Andererseits werden 3D-Szenen und Polygonmodelle immer komplexer. Hatte Lara Croft in „Tomb Raider 2" etwa 700 Polygone zur Verfügung, um Geschmeidigkeit zu demonstrieren, werden es in Rages Actiongame „Dispatched" derer 6.683 sein, die dem katzenähnlichen Protagonisten Leben einhauchen. Dabei übernimmt die CPU die Berechnung der 3D-Objekte. Auf einem virtuellen Koordinatensystem werden die Eckpunkte per Fließkommaberechnung zu einem Drahtgittermodell verknüpft und an die Grafikkarte zwecks Belegung mit Texturen weitergeleitet. Position und Stärke von Lichteffekten sowie physikalische Einflüsse werden ganz allein dem Prozessor aufgebürdet – der Optimierung der Fließkommaeinheit im Stil von ISSE oder 3D Now! gehört also die Zukunft.

Fazit: Evolution hin, mehr Möglichkeiten für Spieleentwickler her, derzeit können wir nicht reinen Gewissens zum Kauf raten. Doch wenn der P3 den ersten Preissturz hinter sich hat (zu erwarten bis spätestens Jahresende) und auch die erste für ISSE optimierte Software am Markt ist, wird es vermutlich höchste Zeit zum Aufrüsten. (mt)



„Unreal Tournament" unterstützt als eines der ersten Games den ISSE-Befehlssatz

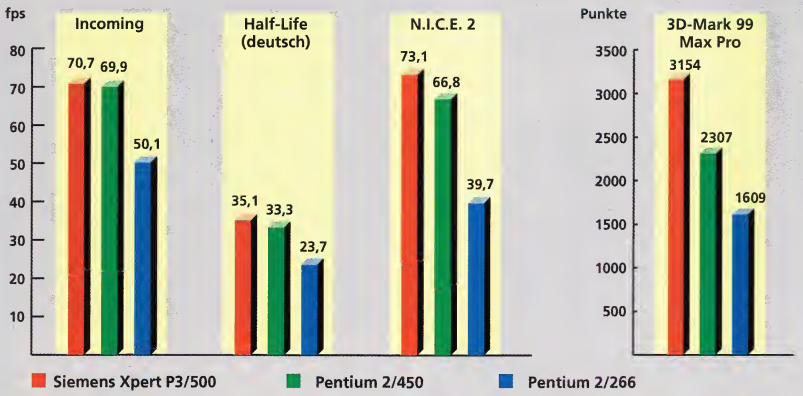


Star bei der P3-Präsentation: „Dispatched", die kommende 3D-Action von Rage ist schon im Alphastadium für ISSE optimiert

Dream-Machine: Siemens Xpert 8622 mit P3/500

Wir hatten eines der aktuell leistungsfähigsten P3-Systeme am Spiele-Prüfstand: **Der ohne Monitor 3.599,– DM teure Siemens Xpert mußte im Testlabor gegen die momentane Mittelklasse (P2/266) und den bisherigen Champion, einen P2/450 antreten**. Alle Rechner waren mit einer „Elsa Victory 2" mit 3Dfx-Voodoo Banshee-Chipsatz, 128 MB RAM und DirectX 6.1 ausgestattet; sämtliche Benchmarks wurden mit 800 x 600 Pixeln in 16 Bit Farbtiefe gefahren.





Testeindruck: Bei nicht ISSE-optimierter Software ist der P3/500 nur seiner höheren Taktfrequenz entsprechend überlegen. Die ISSE-fähige Version des Multimedia-Benchmarks „3D-Mark 99" („Max Pro") zeugte aber von den zu erwartenden Geschwindigkeitsvorteilen der neuen Intel-Technik im 3D-Bereich – hier scheinen große Leistungsreserven zu schlummern. Allgemein hinterließ der Siemens-Rechner, ausgerüstet mit DVD-Laufwerk, 13 GB-Festplatte, Modem, 128 MB RAM und 16 Bit-Soundkarte durch exzellente Verarbeitung und seinen drei Jahren Marken-Garantie einen hervorragenden Eindruck.

Online offline

Beim Lesen der letzten Ausgabe habe ich etwas entdeckt, was so nicht richtig ist: Im Editorial hat Richy geschrieben, daß Mobilcom jetzt für 77,– DM im Monat einen Internetzugang inklusive Telefongebühren anbietet. Diese Nachricht ist aber überholt, Mobilcom hat das Angebot eingestellt – weswegen auch immer. Oder handelte es sich um einen Aprilscherz?
Holger Breves, E-Mail: 101.72979@germanynet.de

Leider kein Scherz. Bei Mobilcom hat man offenbar nicht mit so starkem Zuspruch auf die Offerte und den daraus resultierenden technischen Problemen gerechnet. Wir wollten eine Stellungnahme des Anbieters zur Einstellung der Aktion einholen, und stell Dir vor: Seit Tagen ist das Telefon dort ständig besetzt. Wenn das keine Ironie ist?!

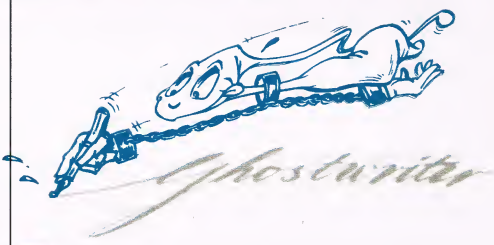
Geliebte Oldtimer

Meine Freunde und ich finden Eure Zeitschrift echt super, aber: Wieso bringt Ihr jetzt nur noch Spiele für Pentium-Prozessoren auf den Heft-CDs? Wir besitzen nur PCs zwischen 16 und 40 MHz und würden uns wirklich freuen, wenn Ihr z.B. ein Sonderheft für „Oldtimer" herausbringen könntet. Ich weiß, High-Tech und 3D-Overkill sind gerade in, aber als Schüler können wir uns die teuren Computer nun mal nicht leisten.
Ich erinnere nur an die Ausgabe mit „Quest for Glory 4"! Wir haben uns alle das Heft gekauft und zusammen fast ein halbes Jahr am Spiel herumgeknobelt. Gut wäre auch, wenn Ihr Tips zu älteren Spielen abdrucken würdet, aber seid beruhigt: Wir lieben Euch auch so, wie Ihr seid!
Theo Hankers, Schapenbruch 14, 38104 Braunschweig

Natürlich sind wir bemüht, möglichst aktuelle und gute Games in Vollversion am Cover zu haben. Dennoch denken wir immer wieder auch mal an Oldtimer wie Euch. Und gerade auf dieser Ausgabe finden sich zwei ganz tolle Spiele, die zur Not auch auf Dampfrechnern laufen: Das Adventure „Imperium Romanum" (inkl. Komplettlösung) sowieso, aber auch „Earthworm Jim 2" (mit Cheats) entert bereits ab einem 486er unter DOS die Plattformen. Die Idee eines Sonderheftes für museale Hardware halte ich dagegen für etwas arg verwegen.

Generationskonflikt

Nostalgiker, der ich bin, konnte ich mich nie von meinen alten Kisten trennen und habe in meinem Arbeitszimmer eine Parade der PC-Generationen der 90er Jahre aufgereiht – ist es tatsächlich noch kein Jahrzehnt her, daß ein 286er die Krone der Schöpfung war? Und staunend frage ich mich: Warum sieht „Grim Fandango" auf meinem 1999er P2/400 nicht viel anders aus als auf meinem 486 DX4-100 von 1995? Weshalb ist das Spielvergnügen bei „Klingon Honor Guard" mit einer Voodoo 2 nicht größer als auf einer Kiste von 1996? Wozu benötigen manche der neuesten Spiele Systemressourcen, die vor zwei Jahren noch völlig utopisch waren, wenn sie bescheidener aussehen als ihre Vorgänger, die mit einem P60 und 20 MB Festplattenspeicher zufrieden waren?
Nach 20 Jahren Heimcomputer bin ich es jedenfalls leid, diagonale Linien als Treppenstufen zu identifizieren, Farbübergänge, so geschmeidig wie ein Zebrastreifen, zu bewundern oder Figuren, die aussehen wie Kartoffelsäcke mit Kleidung und sich bewegen wie betrunkene Frösche. Wirklich schlimm ist jedoch, daß Hard- und Softwarehersteller jedesmal, wenn die Treppe ein paar Stufen mehr hat oder der Frosch-Held sich nur noch mit 2,9 statt 3,0 Promille bewegt, das Lied vom ultimativen Spielvergnügen anstimmen!
Insofern begrüße ich es, daß auch der PC Joker nun leise Kritik an dieser Politik übt, wie z.B. im Voodoo-3-Artikel aus Heft 3/99. Allzuoft bestärken PC-Magazine jedoch die Hardwarehersteller, indem sie bei jedem Minifortschritt in völliges Entzücken ausbrechen, statt zurückhaltend darauf hinzuweisen, daß die Leistungserhöhung minimal ist und schon die bisher zur Verfügung stehenden Leistungsangebote von den Programmen nicht konsequent ausgenutzt werden (können).
Frank Löwenstein, E-Mail: JGALoewi2@aol.com



Alles neu macht der Mai – und mit dieser Ausgabe trifft der viel strapazierte Spruch ja sogar mal voll ins Schwarze! Das gilt natürlich auch für die Leserbriefe: Für die folgenden Seiten wurden ausschließlich neue und unverbrauchte Zuschriften verwendet, dafür stehe ich mit meinem Namen. Ihr Donald Duck...

Kritik ist unser Geschäft, und in diesem Sinne liegst Du sicher nicht ganz falsch. Oft genug machen es sich die Programmierer schlicht einfach, indem sie hohe Systemressourcen voraussetzen und so die Arbeit an speziellen Routinen einsparen. Andererseits darf die Entwicklung gerade in einem Zukunftsmarkt wie diesem auch nicht stehenbleiben. Das Zitat von Tom Putzki anläßlich einer Präsentation des kommenden 3D-Actionadventures „Gothic" von Piranha Bytes umschreibt das gesamte Dilemma...



„Noch braucht das Game 128 MB RAM, bis zum Release im Oktober drücken wir das auf 64 MB"

Der kleine Unterschied

Das mit dem Unterschied zwischen AMD- und Intel-Prozessoren habe ich nicht ganz kapiert: Sind deren CPUs nun untereinander kompatibel oder nicht? Und was geschieht, wenn ich einen Rechner mit einem „AMD 3D Now!"-Prozessor kaufe? Würde ich Unterschiede bei Grafik, Geschwindigkeit und 3D-Fähigkeit gegenüber einem Pentium-Gerät feststellen?
Ach ja, noch was: Eure Prämie für Abo-Verlängerer war toll, sie bekommt natürlich einen Ehrenplatz!
Salvatore Crimi, Anschrift liegt der Redaktion vor

Die Produkte der beiden konkurrierenden Chip-Hersteller sind zueinander prinzipiell kompatibel – wenn ein Spiel unsauber programmiert wurde (in der Regel für Pentium, da Standard), können dennoch Probleme auftreten. Das mag sich aber in den nächsten Jahren durchaus ändern, wie „Soundblaster" etwa nach wie vor als Soundkartenstandard gilt, obwohl Creative Labs längst keine Monopolstellung mehr am Markt innehat.
„3D Now!" jedenfalls ist ein zusätzlicher AMD-Chip für 3D-Berechnungen, der jedoch relativ selten von Spielen direkt unterstützt wird (für mehr Tempo bei gleicher MHz-Zahl wie am Pentium). Also eine ähnliche Situation, wie sie Intel einst mit der MMX-Technologie hatte.

Ungereimtheiten

Beim Durchstöbern verschiedener Zeitschriften bin ich auf etwas wirklich Wundersames gestoßen:
1. Im PC Joker 4/98 wurde die „Monster 3D 2" getestet und er-

reichte bei „Forsaken" unglaubliche 153 fps. Auf demselben System (P2/266 64 MB RAM) in der Ausgabe 10/98 kam das Referenzboard jedoch nur auf magere 95,4 fps! Das gleiche Bild bei G-Police. Und die Werte der Konkurrenzmagazine decken sich ebenfalls nicht mit den Euren.
2. In Ausgabe 10/98 habt Ihr den AMD K6/2 300 getestet und ihn zu diesem Zeitpunkt als „nicht empfehlenswert" eingestuft. Warum erreicht dieser AMD dann in der gleichen Ausgabe schnellere Werte als der wesentlich teurere P2/266?!
Dennis Stindl, E-Mail: vulkanoid@010119freenet.de

1. *Prozessorleistung und Grafikpower alleine sind eben nur die halbe Miete; es kommt genauso darauf an, wie gut der Rechner eingerichtet und wie es um die Festplatten bestellt ist (Typ, Größe, leer/voll, sauber/fragmentiert usw.). So war der Testrechner beim ersten Benchmarktest noch brandneu und ging ab wie die Hölle. Ein halbes Jahr später war das Windows-Verzeichnis zehnmal so groß und die Festplatte dicht – also Testbedingungen wie im wirklichen Leben. Andere Magazine formatieren zum Teil die Rechner neu, bevor sie Benchmarkprogramme fahren. Toll, aber welcher Spieler deinstalliert schon alle Games, bevor er ein neues angeht? Letztlich kommt es aber nicht darauf an, wie sich die Frameraten auf dem gleichen System im Laufe der Zeit verändern (obwohl das auch interessant ist), sondern auf den internen und gleichzeitigen Vergleich auf einem System mit verschiedenen Karten.*
2: *Was den AMD K6/2 300 mit seinem grundsätzlich sehr guten Preis/Leistungsverhältnis betrifft, haben wir explizit nur dazu geraten, auf aktualisierte Treiber und für „3D Now!" optimierte Software zu warten. Doch inzwischen ist ja ohnehin der Pentium 3 das Maß aller Dinge.*

Wesentliche Fragen

Lassen wir die blöden Komplimente, und kommen wir gleich zum Wesentlichen:
1. Habt Ihr eigentlich vor, jemals ein Spiel über 95 Prozent zu werten? Oder wartet Ihr auf das ultimative Virtual-Reality-Game, das es nie geben wird?
2. Bitte druckt doch in Zukunft eine Art Hardware-Top-10-Rangliste im Heft ab, so für 3D-Karten, 2D/3D-Karten, Joysticks usw.
3. Was zum Geier ist ein Texel? Das könntet Ihr in die Fachbegriffe aufnehmen!
4. Was ist denn nun eigentlich der echte Nachfolger von „Civ 2"? „Alpha Centauri", „Civilization: Call to Power", oder wird es noch ein „Civ 3" geben?
Thomas Hagen, E-Mail: thomas.hagen.bgd@schulen.vol.at

1. *Erstens warten wir in der Tat noch auf das ultimative VR-Game, zweitens werden die Noten in demokratischen Redaktionskonferenzen (alle Stimmen für den Chef, der Rest hat Stimmbruch) festgelegt. Und was sagst Du zur aktuellen Teilnote von vollen 100 Prozent für den Sound von „You don't know Jack 2"?!*
2. *Macht eine Erweiterung der Charts um diverse Hardware-Listen (alles andere wäre ja Äpfel und Birnen) wirklich Sinn? Was meinen die anderen Leser?*
3. *Wird gemacht, doch um Dir das Blättern zu ersparen: Als Texel bezeichnet man das Pixel einer Textur; die mögliche Anzahl gilt u.a. als Leistungsmaßstab bei 3D-Beschleunigern.*
4. *Faktisch ist „Alpha Centauri" ein echter Civ-Nachfolger, stammt das Programm doch ebenfalls aus der Feder von Sid Meier. Die Rechte am Namen teilen sich jedoch Activision und Microprose, wo Ende des Jahres „Civ 3" erscheinen soll.*

Multiplayer zur Kasse!

Ich möchte Euch bitten, ausführlicher über die Mehrspielertauglichkeit zu schreiben – und zwar aus konkretem Anlaß: Ich habe mir „Alpha Centauri" zugelegt und gedachte, es mit bzw. gegen meinen Bruder im Netzwerk zu spielen. Pustekuchen, dafür braucht *jeder* Spieler das Game! Anders als etwa bei „Command & Conquer", wo man mit einer Vollversion zumindest schon zu zweit spielen kann, muß man hier also gleich zweimal rund 80 Märker löhnen, um in den Genuß von LAN-Gaming zu kommen. Ich denke, dies wäre durchaus erwähnenswert gewesen!
Jörg Heinrich, Alzentalstr. 13, 71083 Herrenberg

Natürlich findest Du Hinweise auf die erforderliche Anzahl der CD-ROMs für LAN-Spiel in jedem Test – sofern wir sie kennen! Pressetestmuster sind aber gerade diesbezüglich nicht immer schon optimiert. Und ehe wir in diesem Punkt womöglich falsche Herstellerangaben (man denke an die Releasetermine) weitergeben, lassen wir's lieber ganz.

Leser fragen Hersteller

Neues von den Quakern

Ich finde es ziemlich blöd, Quake 3 nicht in Deutschland veröffentlichen zu wollen. Wenn Sie schon keine „blutige" Version verantworten können, muß es doch möglich sein, eine zensierte Fassung auf den Markt zu bringen. So oder so: Es muß Quake 3 auch in Deutschland geben!
Marco Sweston, 78056 VS-Schwenningen



Natürlich wollen wir „Quake 3 – Arena" in Deutschland veröffentlichen, nach heutigem Kenntnisstand wird es aber keine lokalisierte Version geben. Wir machen unsere Entscheidung daher vom Urteil der USK abhängig: Wird eine Altersfreigabe erteilt, werden wir das Spiel hierzulande selbstverständlich auf den Markt bringen. Andernfalls wird es leider nur als Importtitel erhältlich sein.
Markus Wilding, Activision

Mit lieben Grüßen, Lara

Seit „Tomb Raider 3" bin ich auf den Geschmack von Lara gekommen. Jetzt würde mich interessieren, woher man ein Autogramm des aktuellen Lara-Models Nell McAndrew bekommen kann.
Alexander Kruckenberg, 69118 Heidelberg

Wer will schon die Signatur einer Doppelgängerin, wenn er sie vom Original haben kann? Auf Anfrage verschickt Eidos gerne meine offiziellen Autogrammkarten, während es für Nell noch keine Adresse gibt (ha!). Gerüchten zufolge stellt die englische Eidos-Abteilung aber gerade etwas Entsprechendes auf die Beine.





Felix Austria

In jeder Ausgabe lese ich etwas über die böse, böse BPjS. Nun würde mich interessieren, ob es bei uns in Österreich etwas Ähnliches wie diese Jugendschutzbehörde mit ihrem Index gibt oder ob irgendetwas in dieser Richtung geplant ist. Schließlich machen wir ja auch sonst jeden Blödsinn unserer Nachbarn nach – bloß den Mist mit den Autobahnvignetten haben wir ganz alleine fertiggebracht.
Mario Wessely, E-Mail: TM9810038097@fh-stpoelten.ac.at

Da Ihr selbst die Vignetten von der Schweiz abgekupfert habt, steht zu befürchten, daß sich ein aktueller Trend aus Frankreich auch in Österreich durchsetzen könnte: Laut einer Meldung von www.AVault.com werden dort derzeit alle Spiele, die als zu gewalttätig eingestuft werden, aus den Läden geworfen! Da zumindest ist in Deutschland die BPjS vor…



Dr. Seltsam

In letzter Zeit sind mir doch einige seltsame Dinge aufgefallen:
1.1 Seltsam, daß Leserbriefe nicht abgedruckt bzw. beantwortet werden, trotz Rückporto. So kann man seine Portokasse auch gut füllen!
1.2 Seltsam, daß in einigen meiner vorangegangenen Briefe Kritikpunkte (z.B. prämienlose Aboverlängerung, Beweihräucherung der Hardwarejagd) dezent Eurer natürlich nur rein platzbedingten Kürzung zum Opfer fielen.
1.3 Seltsam, daß mir die ständige Nachrüstung mit dem tausendsten Manager oder C&C-Klon schmackhaft gemacht werden soll, der Ruf nach neuen Spielideen hingegen stumm im All verschwindet oder mit Antworten wie „Der Kunde will das!" abgetan wird.
1.4 Seltsam, daß in Eurer Abowerbung wieder kein Wort von Prämien für dusselige Verlängerer auftaucht.
2.1 Nicht seltsam hingegen, daß Ihr Ansichten wie denen im Leserbrief von Harald Kruse aus England („Man liest english", PC Joker 4/99) nicht zustimmt. Die BPjS ist ja wirklich „sinnvoll", und in Deutschland will sich niemand mit diesen Halbgöttern anlegen – aus Angst, selbst der Zensur zum Opfer zu fallen.
2.2 Gar nicht seltsam, wenn dieser Brief nicht oder nur wieder „etwas überarbeitet" abgedruckt wird, und ich mir deshalb auch das Rückporto spare.
2.3 Ebenfalls nicht seltsam, daß ich mir nach lumpigen acht Jahren Joker-Abo die Verlängerung erstmals gründlich überlege!
Frank Boehm, Walter-Eucken-Str. 9, 75175 Pforzheim

1.1 *Nachdem wir nun acht Jahre lang unsere Firmenautos, Urlaubsreisen und Bausparverträge von Deinem Rückporto finanziert haben, drucke ich diesen Brief mangels beigelegter Marke eben ab – natürlich ungekürzt.*
1.2 *Wichtig ist doch, daß Deine Kritik umgesetzt wird; beispielsweise, indem alle Abo-Verlängerer jetzt exklusiv den limitierten und handsignierten Kunstdruck eines Ghost-Comics von Werner Regnet erhalten. Aber hey, offenbar habe ich doch schon Briefe von Dir beantwortet?!*
1.3 *Ganz Deiner Meinung!*
1.4 *Auch hier haben wir inzwischen reagiert, nachzuprüfen in dieser Ausgabe.*
2.1 *Soll ich die BPjS-Beamten nächtens mit Spuk heimsuchen? Soll die Redaktion in einer konzentrierten Aktion das Bundesverfassungsgericht entthronen? Laß uns einfach wissen, wie Du Dir den Kampf vorstellst…*
2.2 *Hatten wir schon.*
2.3 *Hoffentlich konnte ich Dir mit diesen Zeilen bei Deinen Überlegungen im positiven Sinne helfen!*

Ein Glücksfall

Als ich mir den neuen Joker vom Zeitschriftenstand holen wollte, hielt ich plötzlich ein Magazin ohne CDs in Händen. Ich bleibe natürlich dem PC JOKER HEFT & SPIEL treu, halte die Version ohne CD aber für einen echten Glücksfall für alle, die sich zu einem günstigen Preis über Computerspiele informieren wollen. Eins noch: Ich habe schon öfters an Eurer Produktinfo-Aktion teilgenommen, aber bislang noch selten Informationen erhalten. Woran kann das liegen?
Björn Westendorf, Wilhelms Heide 6, 49451 Holdorf

Also Joker-Glück für die einen, aber Pech für Dich: Vielleicht waren zu den von Dir angefragten Produkten einfach keine Infos verfügbar? Deine Adresse liegt den Herstellern nun aber vor, so daß Sie Dich zukünftig bedenken können.

Boxenstopps in Le Mans

Weil ich schon soooo alt (23) und sentimental bin, weiß ich manches, das Ihr überseht. So habt Ihr z.B. behauptet, daß die 24 Stunden von Le Mans noch nie versoftet worden wären. Ich dagegen erinnere mich an mindestens drei Spiele: „Le Mans" von Commodore aus den frühen 80ern für den C-64, „WEC Le Mans 24" um 1986/87 in Spielhallen, Ende 1988 von Ocean dann umgesetzt für C-64, Spectrum und Amstrad sowie angekündigt auch für Amiga, ST und PC. Außerdem „Fast Lane" von Artronic, das Ihr selbst getestet habt – in der ersten Amiga-Joker-Ausgabe, die ich mir je gekauft habe.
Sascha Sardadvar, Ramperstorffergasse 46/19, 1050 Wien

Jahaa, aber keins dieser Games kam WIRKLICH für den PC! Wenn's nur um Le-Mans-Spiele allgemein gegangen wäre, stünde an erster Stelle natürlich Segas noch relativ neuer Arcade-Automat „Le Mans 24h". Trotz Deines biblischen Alters hast Du Deine Hausaufgaben also auch nicht besser gemacht als unser Jungspund von Chefredakteur.

Gewußt wo!

An dieser Stelle ein Lob für Eure Homepage: Wenn man im Netz nach Lösungen für Spieleprobleme sucht, trifft man meist auf Hilfsseiten vom letzten Jahr, oder die Cheats sind nicht in Ordnung. Bei Euch waren bis jetzt dagegen alle okay!
E-Mail: aon.912039887@aon.at

Danke, danke. Und es kommt noch besser: Wir haben kürzlich wieder einige ganz exzellente und auch deutschsprachige Lösungshilfen-Links in die Homepage eingebaut, die blitzschnell von der Hauptseite (www.pcjoker.de) aus zu erreichen sind.

Ehrlich währt am längsten

Ich freute mich schon, als ich auf der Titelseite der letzten Ausgabe „Quake 3: Check und Demo" erspähte. Leider wurde ich schwer enttäuscht, als ich dann bloß ein Video auf der CD fand. Ihr seid doch sonst immer so ehrlich…
E-Mail: AlexK111@aol.com

Wegen dieses kleinen Mißverständnisses wurde intern die gesamte Cover-Text-Gestaltung neu organisiert. Es wird also nie mehr vorkommen, versprochen!

(K)eine Schweinerei

Letztens habe ich mir „Bazooka Sue" aus der 10-Mark-Reihe gekauft und mußte bemerken, daß es sich dabei um eine Eurer Heft-CDs handelt! Ich verstehe ja, daß Ihr Eure alten Bestände loswerden wollt, aber mit 2,50 DM Aufschlag und ohne die zweite CD-ROM, geschweige denn das Heft? Ich finde, Ihr solltet die Leute nicht so abzocken und auf der Hülle erwähnen, daß es sich dabei um eine (alte) Heft-CD handelt!
Anonym

Nun mal langsam mit den jungen bzw. alten Ferkeln: Wir haben die Lizenz für dieses Adventure nach dem Bankrott von Hersteller Starbyte über die Firma Prism Leisure erworben; Teil des Vertrags war die Lieferung einer gewissen Menge an CDs. Was weiter damit passiert ist, damit haben wir nichts am Schweinehirtenhut. Aber mal ehrlich: „Bazooka Sue" ist auch für zehn Mark noch ein Schnäppchen!

Schreibblockade

…ist eine faule Ausrede für faule Autoren, weiter nichts! Daher warte ich weiterhin auf Post von Ihnen bzw. Euch: Überschütten Sie uns mit Lob, decken Sie uns mit Vorschlägen ein, stellen Sie Fragen (die wir u.U. auch direkt an die Hersteller weiterleiten), und sparen Sie nicht mit Kritik, wenn es unbedingt sein muß. Was von allgemeinem Interesse ist, wird abgedruckt, alles Übrige persönlich beantwortet – RÜCKPORTO bzw. Internationale Antwortscheine vorausgesetzt. Der Fairneß halber verrate ich noch, daß Namen und Adressen zwecks Leser/Leser-Kommunikation ebenfalls veröffentlicht werden. Falls Sie dies nicht wünschen, genügt ein entsprechender Vermerk.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de

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
„Mechwarrior 3", Microprose
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 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. 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 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 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 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:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Wichtige Fachbegriffe

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
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
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.)

Super SONDERPREISE EXKLUSIV FÜR PC JOKER-LESER

Hardware



MONTE CARLO
Stabiles, formschönes und funktionsreiches PC-Lenkrad für alle Rennspiele usw. – brandneues Modell!
Empf. VK 109,95 DM
hier nur **89,–**

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,–**





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,–**

Software



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,–**

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,–**





SPEED BUSTERS
Abwechslungsreiches Arcade-Racing in grandioser 3D-Grafik (80% in PCJ 2/99)
Empf. VK 99,– DM
hier nur **69,–**

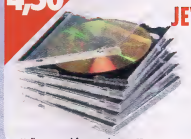
Bestellung nur per Nachnahme oder Vorauskasse möglich!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück **4,50**

Für Ihre individuelle CD-Sammlung



JEWEL-CASES
(ohne CD)

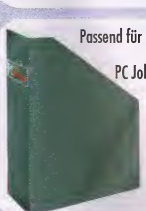
10 Stück im Sparset **8,–**

Hülle passend für jeweils eine CD

15,–



CD-TASCHE
Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben



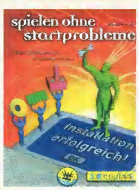
Passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel
10,–

SAMMELORDNER
ohne Inhalt

Die Geschenkidee zum Abo!

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks



SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
24,95
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.

TOP TIPP REDAKTION

je **29,–**

SUPER SOUNDTRACK von CHRIS HÜLSBECK
Tunnel B1
Extreme Assault





EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!
Longplay-Audio-CDs
im Sparset **49,–**

9,80

ORIGINAL ZAZOO



„Virtual Alien", das Kuscheltier für die Hosentasche

Neu!

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1998"
15,–

7,–

Der Klassiker!

JOKER-MAUSPAD



Alle Preisangaben in DM

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...



PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 6/96 nur noch **5,–**

LÖSUNGS-HILFEN

Gewußt WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tips oder Cheats veröffentlicht wurden
- Sofort im Joker Shop bestellen!

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpaßt ?





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**

ab **7,50**

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

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
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
4/99	Stratosphere

PREISHIT DES MONATS

HIT PREISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

Sammler aufgepaßt!
Letzte Chance!



PC Joker – JAHRGANG '93
Restbestände aus 1993
7 Hefte im Paket: u.a. Lösungen zu Freddy Pharkas, Simon The Sorcerer Teil 1, etc.

Einzelheftbestellung DM 5,–

Achtung! Angebot nur bis 4. Mai gültig.
Nur solange der Vorrat reicht.

nur **10,–**

LOW BUDGET

ran –Trainer, –Soccer, –Trainer 2



ran
Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case nur **5,–**

Die Höhlenwelt Saga



JOKER HIT COLLECTION
Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case nur **5,–**

Starbyte Collection



24 Vollversionen

Starbyte Collection
auf CD-ROM

im Jewel-Case nur **5,–**

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs– und Lieferbedingungen

- Rechnung safort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100,– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags

BESTELL-HOTLINE

Bestellannahme

Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

Wir sind gerne für Sie da!



Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM


GHOST-ACTIVITIES
BRATATATATATATATA
FIRE
KRUSCH
STRUNZ
DAS WAR GRAD MONSTER NR. 283...
WUMSDI
ECHT COOL! SO WEIT SIND WIR NOCH NIE GEKOMMEN...
BRATA TA TA TA TA
JOAP!
SCHADE NUR DASS UNSER ZEITLIMIT GLEICH ABLÄUFT....
STRUNZ
BIN GESPANNT WAS DANN ABGEHT !?
SCHLATZ
ZWUSCH
JA SEID IHR IMMER NOCH DA !!!
AAAAAH!
DIE PUTZEN KOMMEN...!!
DEN GANZEN TAG DÜRFEN WIR HINTER EUCH SAUBÄRN HERRENNEN UND EUREN DRECK WEGPUTZEN....
JETZT SCHLEICHT'S EUCH ABER !!!



Gelöst

Kurt

Return to Krondor

Tips und Tricks

Baldur´s Gate

Dark Project: Der Meisterdieb

Descent 3 (Demo)

Earthworm Jim 2

FIFA 99

Grand Touring

King´s Quest 8

Rollcage

Meier´s Alpha Centauri

Speed Busters

Starcraft: Brood War

Tomb Raider 3

Viper Racing

CD-Lösungen

Baldur´s Gate

Imperium Romanum

Return to Krondor

Return to Krondor

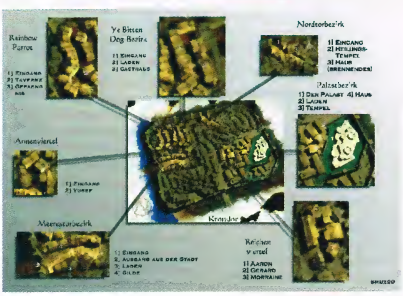
Und wieder einmal beehrt uns Stammschreiberling Marcel Smuz mit einer feinen Komplettlösung. Diesmal wird Raymond Feists „Betrayal at Krondor"-Nachfolger bis zum letzten Winkel durchleuchtet.

Allgemeines

1.) Wie in allen Abenteuer- und Rollenspielen gilt: speichern! Hier gibt es eine Schnellspeicher-Funktion mit der Taste F5. Mit F6 könnt Ihr dann den Spielstand laden.
2.) Benutzt in den Räumen - wenn vorhanden - verschiedene Kamerawinkel. In der Anleitung steht, daß Ihr die Winkel mit den Tasten **[** und **]** wechseln könnt. Falls Ihr die englische Version und eine deutsche Tastatur habt, benutzt die Tasten **ß** und **´** Es gibt viele versteckte Truhen etc., die erst bei einer anderen Kameraeinstellung sichtbar sind.
3.) In den ersten Kapiteln solltet Ihr so viel wie möglich kämpfen, da somit die Erfahrungspunkte steigen, was im Endeffekt höhere Erfahrungslevels, mehr Gold und damit bessere Ausrüstung bedeutet.
4.) Besorgt Euch gleich in den ersten Kapiteln eine Zauberausrüstung, denn diese geht nie kaputt und ist einfach die beste. Wenn Ihr Glück habt, läuft Euch jemand über den Weg, der diese Ausrüstung hat, und Ihr könnt so nach einem Kampf an eben diese herankommen.

Der Cheat

Es gibt einen Cheat im Game, der zwar keine Erfahrungspunkte oder Gold verschafft, aber dafür unendliche magische Fähigkeiten (alle Zaubersprüche sind verfügbar, und es werden keine Zauberspruch-Punkte abgezogen): Dazu müßt Ihr in das RTK-Verzeichnis auf der Festplatte gehen und die Datei **RTKRONDOR.INI** laden. In der Zeile **[Console]** schreibt ihr einfach **Console=1** anstatt **Console =0**, wodurch die Konsole im Spiel mittels **Alt + C** aktiviert werden kann. Tippt man in dieser **Pyromania** ein, wird der Cheat aktiviert.



Krondor in seiner ganzen Pracht

Kapitel 0

Sprecht mit den Wachen, die Euch erzählen, daß Ihr Jazhara, eine junge Frau (Hofmagierin), zum Palast bringen sollt. Geht zuerst zum „Ye Bitten Dog"-Bezirk, wo Ihr eine Frau treffen werdet (bei einer Treppe). Nach einem Gespräch mit ihr befindet Ihr Euch in einer Kammer, wo Euch eine leicht verunstaltete Person ein Messer und ein Amulett übergibt. Geht danach wieder zu der Frau, woraufhin Ihr in einen Kampf verwickelt werdet. Danach begebt Euch zum Nordeingang der Stadt (Nordtorbezirk), wo die gesuchte Frau (Jazhara) bereits auf Euch wartet. Im hiesigen Tempel könnt Ihr Euch auch vom Priester gegen einen kleinen Obolus heilen lassen.



Jazhara ist eine wichtige Gefährtin, muß aber erst gefunden werden

Nachdem Jazhara gefunden wurde, macht Euch auf den Weg zum Palast, sprecht aber nicht mit den Wachen. Ein kleiner Junge wird Euch etwas klauen, woraufhin Ihr ihn sofort verfolgen solltet. Ihr werdet erfahren, daß ein Bösewicht namens Yusef Kinder gefangenhält und diese zur Arbeit zwingt. Euer Auftrag lautet, diese Kinder zu befreien. Begebt Euch dazu in das Armenviertel, wo Ihr auf einen Helfer Yusefs treffen werdet. Einen Kampf später geht Ihr in das Haus, wo Yusef und sein zweiter Helfer bereits auf Euch warten. Nachdem Ihr die beiden aus der Welt geschafft habt, könnt Ihr den Arbeitsraum untersuchen, wo Ihr eine Schriftrolle und im Schreibtisch Yusefs Schlüssel finden werdet (aufbrechen!). Nehmt diesen an Euch und befreit damit die beiden Kinder aus dem Käfig im oberen Stockwerk, was wieder einen Kampf mit zwei Wachen nach sich zieht. Redet danach mit den Wachen vor dem Haus und kehrt zum Palast zurück.

Kapitel 1

Dieses Kapitel fängt in einer Kneipe in „Rainbow Parrot" an. Hier befindet sich William, der zu Eurer Party stößt. Nach dem Kampf in der Kneipe kommt eine Zwischensequenz, in der Williams Freundin, Talia, gezeigt wird. Sie ist schwer verletzt und wird sterben. Lauft nun raus aus der Kneipe und stürmt das Gefängnis. Beim folgenden Kampf solltet Ihr zuerst die Bogenschützen ausschalten, da diese sehr lästig sein können. Habt Ihr dies geschafft, solltet Ihr das Gefängnis durch das Loch in der Seitenwand betreten. Dies hat den Vorteil, daß Ihr erstens mehr Erfahrungspunkte sammelt und zweitens die Gegner, die sich direkt hinter dem Haupteingang befinden, von hinten überrascht. Nach den folgenden Kämpfen könnt Ihr die Treppe nach oben betreten, wo ein Mann steht, der nur etwas sagt, wenn Ihr die Gegner hinter der Tür (oben) ins Jenseits schickt. Nachdem dies



Bevor wir das brennende Haus betreten, sollten wir uns einen Asbestzauber verpassen lassen

geschehen ist, sprecht mit dem Mann und geht runter zu dem Chef der Wachen. Geht noch eine Etage weiter hinab, wo Euch ein alter Mann ein paar interessante Sachen erzählen wird. Hinten im Kerker befindet sich ein Leiche (Knute), die Ihr untersuchen solltet. Lauft nun wieder nach oben und sprecht erneut mit dem Chef. Danach solltet Ihr zum Nordtorbezirk gehen, wo sich ein brennendes Gebäude befindet. Euer Auftrag lautet, die Kinder aus dem Haus zu retten. Doch bevor Ihr hineingeht, wird Jazhara mit einem Zauberspruch einen magischen Schild um Euch legen. Geht hinein und sprecht mit den Kindern. Die Kinder laufen daraufhin aus dem Haus. Im Haus dürft Ihr die Flammen nicht berühren, da Euch sonst fünf Lebenspunkte abgezogen werden. Nachdem alle Kinder gerettet wurden, verlaßt das Haus wieder und sprecht mit den Leuten. Geht dann zum „Ye Bitten Dog"-Bezirk, wo Ihr vor der Kneipe mit den drei Leuten kämpft. Geht danach hinein und sprecht mit Michael, der sich rechts am Tisch befindet. Ihr habt die Auswahl, mit ihm zu kämpfen oder alles zu glauben, was er sagt. Glaubt ihm alles, redet mit allen anderen Personen, die sich in der Kneipe befinden, und geht wieder zurück zum Gefängnis. Sprecht mit dem Mann in der oberen Etage und seid gnädig zu ihm. Das bringt mehr Punkte, als ihn umzubringen. William wird ihn zwar einmal schlagen, aber nicht töten. Untersucht den Schreibtisch und geht danach wieder zum „Ye Bitten Dog" Bezirk, um mit Michael zu sprechen. Unterhaltet Euch auch mit dem Barkeeper, fragt diesen nach Knute und bittet um Untersuchung der Räume. Er wird Euch einen Schlüssel geben. Geht jetzt nach oben in Knutes Zimmer, bekämpft die dortigen Gauner und untersucht danach den Raum genau, woraufhin Ihr einen Schlüssel zu den Katakomben finden werdet.

Kapitel 2

Hier geht es darum, Jason zu finden. Dieser befindet sich im Untergrund Krondors. Geht als erstes bis zu der Gabelung und biegt rechts ab. Hier trefft Ihr vier Schatzsucher, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt. Wenn Ihr das Kampfangebot ignoriert, gibt es mehr Punkte. Geht danach den Weg hinab, bis Ihr auf ein grünes, schleimiges Monster trefft. Paßt beim Kampf besonders auf die Krallen auf, denn diese sind vergiftet. Hat das Vieh das Zeitliche gesegnet, geht Ihr wieder zurück und folgt dem Gang bis zu einer Abzweigung. Folgt dort dem Gang, und Ihr trefft auf zwei Leichen. Untersucht diese und geht dann weiter den Gang entlang. Bald trefft Ihr auf Mockers, die hier im Untergrund leben. Redet mit diesen, aber laßt Euch auf keinen Kampf ein! Geht dann weiter, bis Ihr bei einem runden Raum ankommt. Hier gibt es verschiedene Durchgänge. Falls Ihr hier auf zwei Schatzsucher treffen solltet, dann sagt diesen, daß Ihr aus der adligen Familie kommen würdet, und die zwei machen sich aus dem Staub. Nun solltet Ihr den „gelben" Eingang betreten. Dabei werdet Ihr von fünf maskierten Gegnern angegriffen. Hier hat sich folgende Taktik als erfolgreich erwiesen: Bleibt mit James und William auf „Wachstellung" und zaubert mit Jazhara den „Rising Sun"-Spruch. Dabei werden die Gegner blind und können Euch keinen Schaden mehr zufügen. Folgt dann dem Gang bis zum Loch, in dem der gesuchte Bear geflüchtet sein soll. Geht nun zurück zum „runden Raum" und benutzt dort gleich den nächsten Eingang auf der linken Seite. Irgendwann springt ein Mocker aus der Nische heraus. Jetzt habt Ihr zwei Möglichkeiten weiterzukommen. Entweder Ihr tötet die Gruppe der Mocker und geht weiter – denn am Ende des Tunnels ist der gesuchte Jason – oder aber Ihr nehmt den Auftrag an, die Monster hier im Untergrund zu vernichten. Nehmt Ihr den Auftrag an, erwarten Euch viel mehr Erfahrungspunkte.

Um den „Unterauftrag" erfüllen zu können, akzeptiert diesen, geht zurück zum „runden Raum" und dann in den Eingang auf der linken Seite. Folgt dem Gang, bis eine Abzweigung nach links kommt. Geht dort weiter, und Ihr kommt zu einer Höhle. Dort befinden sich die zwei Monster, die noch bekämpft werden müssen. Nachdem auch diese tot sind, zerstört die Eier in der Ecke und geht zurück zu dem Mocker. Berichtet ihm davon, daß Ihr die Eier zerschlagen habt, und folgt dem Gang bis zum Ende, wo sich Jason befindet. **Info**: Solltet Ihr den Auftrag nicht angenommen haben, werdet Ihr kurz vor Jason von sechs Mockers angegriffen. Hier solltet Ihr die gleiche Strategie verwenden wie auch bei den fünf maskierten Gegnern. Bei Jason angekommen, sprecht mit diesem und erledigt die plötzlich erscheinenden Gegner. Jason wird Euch dann eine Schatzkammer zeigen und kurz mit Euch reden, bevor Ihr den nächsten Level erreicht.



Der „runde Raum" ist Dreh- und Angelpunkt im Untergrund Krondors

Kapitel 3

Ihr beginnt ohne William vor den Toren des Palastes. Geht als erstes zum Meerestorbezirk im Westen der Stadt und dort zur Gilde, welche sich direkt beim Haupttor befindet. Sprecht dort mit dem dicken Mann vor dem Eingang, welcher Euch erzählt, daß der Gildenmeister getötet wurde. Geht nun in die Gilde hinein, wo Ihr von einem Mann angesprochen werdet. Dieser wird Euch erzählen, daß Jorath (stellvertretender Gildenmeister) sich hinten befindet. Geht hin und sprecht mit ihm. Fragt ihn dabei, ob Ihr die oberen Räume durchsuchen könnt. Er wird Euch

dies erlauben, so daß Ihr nach oben gehen und nach Lust und Laune wühlen könnt. In einem Raum befindet sich eine Frau, die Euch mit wichtigen Informationen versorgt. Im anderen Raum werdet Ihr bei Untersuchung des Schreibtisches mit einem Puzzle konfrontiert, das aus knapp 30 Teilen besteht. Ihr müßt das Bild eines Schiffes zusammenbauen. Als Ergebnis davon öffnet sich anschließend die Schublade. Das einzige Problem dabei ist, daß, wenn nach ein paar Sekunden kein neues Teil hinzugefügt wird, man mit dem Puzzle wieder von vorne beginnen muß. Leert dann den Schreibtisch und geht aus der Gilde hinaus. Redet vor dem Haus nochmals mit dem dickeren Mann und macht Euch auf den Weg in das Reichenviertel.

Hier solltet Ihr zunächst mit Aaron, dem Waffenhändler und dann mit Gerard, dem Goldschmied reden. Er wird Euch bei folgendem Problem um Hilfe bitten: Seine Diamanten wurden gestohlen und sollen sich irgendwo in den Katakomben der Stadt befinden. Macht Euch also auf den Weg durch das Loch nach unten. In der Nähe der Leiter befindet sich eine Karte, die Euch zeigt, wohin Ihr gehen müßt. Geht nun bis zum „runden Raum", den Ihr schon aus Kapitel 2 kennt und geht dort in den Eingang hinein, der Euch zu Jason geführt hat. Sprecht dort mit dem Mocker und geht wieder zurück. Jetzt geht zu der Höhle mit den kaputten Eiern. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr ein paar Männer sehen. Diese solltet Ihr auf keinen Fall angreifen, sondern verfolgen. Sie werden Euch zu einem geheimen Raum führen. Dort angekommen, erwartet Euch ein Kampf mit einem Magier und zwei normalen Kämpfern. Untersucht danach die Truhe im hinteren Bereich des Raumes, in der Ihr außer Gold auch ein paar nützliche Hinweise findet. Verlaßt nun die Katakomben und redet mit Gerard über die eben gefundenen Informationen. Gerard wird Euch daraufhin angreifen. Nach einem harten Kampf untersucht die Leichen nach Gegenständen und macht Euch auf den Weg zu Morraine, deren Laden sich unten in der Straße befindet. Sprecht mit ihr und untersucht den hinteren Teil des Ladens. Dort befindet sich eine versteckte Passage, die für später wichtig sein wird. Macht Euch dann auf den Weg zum Meerestorbezirk, wo Ihr auf dem Weg nach rechts in die Gasse abbiegen solltet. Dort befindet sich ein Mann namens Tom, der Euch nach einem kurzen Kampf wichtige Hinweise gibt. Geht danach wieder in die Gilde, wo in einem der oberen Räume auch schon ein paar „Freunde" auf Euch warten. Nach einem weiteren Kampf



Das Rätsel in der Schublade entpuppt sich als einfaches Puzzle

kommt Ihr in den Besitz weiterer wichtiger Hinweise. Geht nun zurück zu Tom, erzählt ihm von den Geschehnissen in der Gilde und macht Euch auf den Weg zum „Ye Bitten Dog"-Bezirk. Sprecht mit dem Barkeeper und fragt ihn, ob Ihr ein paar Leute anheuern könnt. Daraufhin schickt er Euch in den „Backstagebereich" der Kneipe, wo Ihr mit zwei Männern eine Unterhaltung beginnt, die in einem Kampf endet. Als nächstes müßt Ihr in den anderen Raum gehen und dort die Treppe nach unten benutzen. Unten warten schon die nächsten Gegner. Untersucht danach die Leichen auf nützliche Gegenstände und heilt die Party, da ein harter Kampf bevorsteht. Hinter der nächsten Tür erwartet Euch nämlich ein Dämon. Bekämpft diesen und den Magier, untersucht anschließend die Schatztruhe nach Informationen und macht Euch auf den Weg zu Morraines Laden im Reichenviertel. Geht dort noch mal zu der Stelle hinten im Laden, die sich jetzt definitiv als ein Geheimversteck entpuppt. Die Leiter führt Euch zu Kendaric, der sich Eurer Party anschließen wird.

Kapitel 4

Dieses Kapitel ist eigentlich nur ein Kampfszenario. Hauptdarsteller ist hier William, der ja nicht mehr bei der Party dabei ist. Dieser macht sich selbständig mit Krondors Wachen auf die Suche nach Bear. Hier gibt es eigentlich keine wirkliche Taktik. In diesem Kampf müßt Ihr mit William und seinen Soldaten einfach nur vorrücken und draufhauen, was das Zeug hält.

Kapitel 5

Hier dürft Ihr die Gegend außerhalb der Stadt Krondor erforschen. Auf dem Weg zu den einzelnen Orten werdet Ihr von Zeit zu Zeit von Goblins und anderen Zeitgenossen angegriffen.

Ihr beginnt in einem Schloß, wo Ihr mit einem Klick auf die Tür zu neuen Gegenständen kommt. Hier sollte Solon, ein neues Gruppenmitglied, mit der silbernen Ausrüstung und dem Hammer ausgestattet werden. Verlaßt danach Krondor und geht die Küste bis zum Gasthaus „Wayfarer Inn" entlang. Dort angekommen, habt Ihr zwei Möglichkeiten zu übernachten. Entweder im Gasthaus oder aber draußen. Wählt die erste Variante, denn sie bringt Euch mehr Erfahrungspunkte. Im Gasthaus spricht mit allen Personen, die sich dort befinden. Bei einer Person müßt Ihr „ein geheimes Wort" benutzen. Legt Euch danach schlafen (einfach die Treppe anklicken). Irgendwann werdet Ihr abrupt geweckt, da das Gasthaus von Goblins angegriffen wird. Sobald alle Schuppenträger erledigt sind, solltet Ihr sofort aus dem Gasthaus laufen, denn sonst werdet Ihr von den Flammen getötet. Als nächstes solltet Ihr nach Westen gehen, wo ein Drache mit zwei Köpfen auf Euch wartet. Killt diesen, und es erwarten Euch sehr viele Erfahrungspunkte. Geht dann nach Norden in Richtung der Gebirge, wo sich eine Goblin-Höhle befindet. In den Truhen liegt sehr viel



Im Camp der Goblins lohnt es sich, die Zelte nach etwaigen Goodies zu untersuchen

Gold, und Solon bekommt einen neuen magischen Hammer. Geht als nächstes zu Toths Farm, die sich etwas nördlicher vom „Wayfarer Inn" befindet. Dort wird Euch der Farmer erzählen, daß seine Kinder von Goblins entführt wurden. Die verantwortlichen Kreaturen befinden sich im Gebirge in der Nähe der Goblin-Höhle von vorhin. Nur führt diesmal eine etwas andere Route hin. Tötet die drei Goblin-Wachen und geht weiter zum Hauptlager, wo ca. zehn Gegner auf Euch warten. Jazhara sollte zunächst wieder ihren Blend-Spruch anwenden und dann zusammen mit Kendaric den „Feuersturm" auslösen. James und Solon können dabei vorrücken, sollten aber Kendaric und Jazhara beschützen. Ist dies geschafft, erwarten Euch im Zelt noch ein paar Gegner. Befreit die Kinder und bringt sie dem Farmer. Als letzten Ort solltet Ihr „Widow's Point" ansteuern. Hier müßt Ihr gegen zwei blaue

Achtung!!

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

IBM MX M2 300, 32MB, 3.2GB Festplatte **DM**
40xCD-ROM, 4MB Grafikkarte, 3D-Soundk.. **899,-**

AMD K6 II-300, 32MB, 3.2GB Festplatte
36xCD-ROM, 4MB Grafikkarte, 3D-Sound... **999,-**

AMD K6 II-300, 64MB, 4.3GB FestpLatte
36xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... **1099,-**

AMD K6 II-350, 64MB, 6.4GB Festplatte
36xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... **1199,-**

Intel Celeron 333A, 32MB, 4.3GB Festplatte
40xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... **1199,-**

Intel Pentium II 350, 64MB, 6.4GB Festplatte
36xCD-ROM, 8MB Grafikk, 3D-Sound..... **1399,-**

Intel Pentium III 450, 64MB, 8.4GB Festplatte
36xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... **2199,-**

Aufpreis für: Windows 98..... **198,-**
32MB Ram..**99,-** 64MB Ram.. **199,-**
Monitore: 15" .... **299,-** 17" .... **449,-** 19" **799,-**

Grafikkarten

Daytona S3 Trio, AGP o. PCI..... **49,-**
Daytona Intel 740, AGP 8MB..... **89,-**
Riva TNT, AGP 16MB..... **199,-**
Creative 3D Banshee,AGP 16MB..... **209,-**
Creative 3D Banshee,PCI 16MB..... **219,-**
Creative Riva TNT,AGP 16MB..... **219,-**

Bühler-Electronic
Tel.: 02624-7844, Fax:2873
Rheinstr.72, 56203 Höhr-Grenzhausen

Drachen kämpfen. Ist das geschafft, werdet Ihr versuchen, mit Hilfe eines Zauberspruchs das versunkene Schiff aus dem Meer zu heben. Da dies nicht klappt, macht Ihr Euch auf den Weg nach „Haldon Head".

Kapitel 6

Dieses Kapitel dreht sich wieder nur um William, welcher mit zwei Soldaten unterwegs ist, um Bear samt Helferschaft zu bekämpfen. Es ist zwecklos, Bear zu attackieren, da man ihn hier sowieso nicht töten kann. Ihr solltet Euch nur auf seine Helfer konzentrieren. Wenn diese tot sind, wird William fliehen und in einen Fluß springen.

Kapitel 7

Dieses Kapitel spielt sich komplett im Dorf „Haldon Head" ab. Zunächst solltet Ihr in das Gasthaus reingehen und mit dem Barkeeper sprechen. Bezahlt dann das Zimmer und legt Euch für ein paar Stunden aufs Ohr. Ihr werdet von einem Schrei geweckt. Lauft dann hin, und Ihr seht einen toten Mann, welcher von einem Geist ins Jenseits geschickt wurde. Dieser Geist löst sich in Luft auf. Geht nun zum Friedhof, dort in die Krypta hinein und bekämpft die zwei Vampire. Sammelt danach die Asche auf, mit der Ihr einen Schutz gegen das Gift der Untoten brauen könnt. Geht dann in die östlichste Ecke der Stadt (beim Wald), bekämpft die Zombies und sammelt wieder die Asche auf. Sprecht danach mit dem Mann, der Euch über die Untoten informiert. Lauft dann zu der Kapelle im Osten und geht zu der rotleuchtenden Hütte mitten im Dorf. Da Ihr diese noch nicht betreten könnt, geht zurück zum Gasthaus und fragt den Barkeeper, was in der Stadt vor sich geht. Er wird Euch ein paar Legenden erzählen, woraufhin Ihr wieder zu der Hütte gehen solltet, die Ihr jetzt betreten könnt. Drinnen entdeckt Ihr einen Edelstein, der sich beim Skelett befindet. Nehmt diesen und das herumliegende Buch an Euch. Geht jetzt nach Norden zu der Hexenhütte und kostet dort ein bißchen von der Suppe. Daraufhin erscheint die Herrin des Hauses, mit der Ihr eine Unterhaltung führen solltet. Ruht Euch dann etwas aus und macht Euch auf den Weg zu der Krypta. Die Tür kann mit Hilfe des Edelsteins aus dem „roten" Haus geöffnet werden. Nachdem Ihr die hiesigen Vampire getötet habt, ist das Dorf frei von den Blutsaugern, und Ihr erntet Dank vom Barkeeper. Geht dann zu



Auf dem Friedhof treffen wir erstmals auf Vampire, welche nach ihrem Ableben nützliche Asche hinterlassen

den Merricks, deren Haus sich am östlichen Waldrand befindet. Ihre Tochter ist krank und muß von Euch geheilt werden. Geht dann zu dem Händler namens Ward und schaut Euch ein bißchen um. Ihr werdet dort Rattengift entdecken, und auf die Frage, ob Ihr ein bißchen davon haben könnt, erfahrt Ihr, daß der Farmer Alton viel davon für sich geschnappt hat. Geht also zum Farmer, schaut Euch die Getreidesäcke an und konfrontiert ihn mit der Tatsache, daß er sein eigenes Rind vergiftet. Daraufhin fällt er tot um – er wurde nämlich von einer höheren Macht, dem Priester, dazu gezwungen. Hier könnt Ihr übrigens auch mit den Kühen sprechen...Geht also zu der Kapelle und versucht, mit dem Priester zu reden, der aber lieber kämpft. Habt Ihr dieses Gefecht hinter Euch, werdet Ihr feststellen, daß die Bewohner des Dorfes von dem Priester quasi hypnotisiert wurden. Geht dann zu der Hexe, sprecht mit ihr, und sie zeigt Euch eine Vision...

Kapitel 8

Dies ist wieder ein William-Kapitel. Hier müßt Ihr auf einer pentagrammähnlichen Fläche gegen ein paar Dämonen kämpfen und Talias Seele befreien. Dann gibt es eine Zwischensequenz, in der William am Fluß ist, ein Zauberer namens Sidi erscheint, mit William spricht und die beiden gegen Bear kämpfen.

Kapitel 9

Dieses Kapitel spielt sich im „Tempel der schwarzen Perle" ab. Geht zunächst am Strand entlang bis zu der Plattform. Auf der rechten Seite der Plattform befindet sich eine kleine Nische, an der Ihr den Stein berühren könnt. Dadurch könnt Ihr den Tempel betreten. In der Halle angekommen, befinden sich verschiedene Skelette auf der rechten und linken Seite. Geht auf die andere Seite der Halle, wo eine Tür samt einem Rätsel auf Euch warten. Dabei geht es darum, mit Hilfe der Dreiecke die Laser so zu positionieren, daß diese die Löcher der jeweiligen Farbe treffen. Ihr müßt also z.B. den gelben Laser so positionieren, daß dieser auch das gelbe Loch trifft, der rote Laser das rote usw. Nachdem das geschafft ist, trefft Ihr gleich am Anfang auf zwei wasserschlangenähnliche Wesen. Beachtet beim Kampf, daß die Reptilien giftig sind und Ihr ein normales Antigift dabei habt. Geht hernach die Halle hinab und benutzt den linken Eingang. Dort warten ein paar Skelett-Schlangen auf Euch, die Ihr ins Jenseits befördern müßt. Plündert danach die Schatztruhe, geht wieder in die Halle zurück und benutzt dort nun den rechten Eingang. In der folgenden Halle befinden sich drei Durchgänge: Der mittlere führt zu einem Gefängnis, der rechte zu einem Raum mit Goblins und einer Schatztruhe und der linke zu den Katakomben. Geht zunächst zum Gefängnis, bekämpft die Gegner, laßt die Leute aus der Zelle heraus und sprecht mit diesen. **Achtung!** Untersucht hier immer alle Personen – der Zauberer z.B. hat einen sehr wichtigen Schlüssel dabei.
Geht dann in den Raum mit den Goblins, wo



Der Black-Pearl-Tempel im Gesamtüberblick

Ihr beim Kampf als erstes den Gegner oben links erledigen solltet. Dieser hat sehr gute magische Fähigkeiten, und Eure Party wird den Kampf verlieren, wenn Ihr diesen Burschen nicht als erstes erledigt. Danach könnt Ihr die Schatztruhe untersuchen. Geht nun in die Katakomben. Hier könnt Ihr wieder über das „Krondor-Menü" eine Karte aufrufen, die Euch zu den einzelnen Räumen führt. Geht als erstes zur Galerie der Statuen, wo sich eine Skulptur befindet, auf der ein paar Zeichen sichtbar sind, welche sich später noch als sehr wichtig entpuppen. Das nächste Ziel sollte (ist nicht unbedingt notwendig, bringt aber Punkte) die Leichenhalle sein, wo Menschen zu Sumpfmonster verwandelt werden. Ihr könnt das eine Monster töten, wenn es Euch darum bittet. In der Schule der Magier findet Ihr ein paar wichtige magische Gegenstände, die in Eurem Inventar landen sollten. Hier solltet Ihr beachten, daß bei dem Kampf als erstes der Hauptmagier erledigt wird, da dieser die meisten Schäden anrichten kann. Der nächste Raum ist das Grab. Der Eingang ist nur durch das Lösen des Rätsels zugänglich. Hierzu müßt Ihr die Zeichen aus der Galerie der Statuen eingeben, damit sich die Tür öffnet. Drinnen erwarten Euch ein paar Skelette und eine Schatztruhe. Geht dann in den letzten, noch übriggebliebenen Raum. Es handelt sich dabei um die Halle der Skelette, in der die letzten Gegner auf Euch warten. Nachdem diese ins Jenseits befördert wurden, werdet Ihr den Spruch, um das Schiff aus der See zu bergen, wiederholen – diesmal allerdings mit Erfolg!

Kapitel 10

Ihr beginnt wieder am Strand. Geht zu der Plattform auf der anderen Seite des Gebirges und von dort aus auf das Eis Richtung des Schiffes. Auf dem Weg zum Schiff werdet Ihr angegriffen. Klettert danach durch das Loch ins Schiffsinnere. Dort werdet Ihr von einem Riesenkrebs angegriffen. Untersucht nach dem Kampf wieder die Leichen und nehmt alle Gegenstände an Euch. Geht nun nach oben aufs Schiffsdeck, durch die Tür und weiter in den nächsten Raum. Es erwartet Euch der Geist eines Drachen, den Ihr erledigen müßt. Dann könnt Ihr den blauen Edelstein an Euch nehmen.
Jetzt geht's Richtung Finale. Verlaßt das Schiff und geht zum Strand. Dort erwartet Euch Bear mit seiner Gefolgschaft. Ihr müßt unbedingt mit Bear reden, denn tut Ihr das nicht, werdet Ihr sterben. Nach einem Kampf und vielen Zwischensequenzen kommt das Ende, das mit einer Überraschung aufwartet – der Nachfolger kommt bestimmt!

Kurt

Direkt vom Vertrieb Koch Media bekamen wir die nützlichen Tips zu Heart-Lines witzigem Fußballmanager. Insiderkniffe für alle Kurts dieser Welt...

Spielerstärken

Hier wird angegeben, für welche Teams die Spielerstärken aus der Konfigurationsdatei genommen werden sollen und für welche Teams sie an die Liga, in der das Team spielt, automatisch angepaßt werden sollen. Tip: Versuchen Sie doch mal, hier den Punkt „Für alle Teams" zu aktivieren, und beginnen Sie dann mit einem Bundesligateam in der Oberliga. Sie können sich auf hohe Siege freuen...

Die Freundschaftsspiele

Freundschaftsspiele sorgen für Spielpraxis und können Geld in die Kasse bringen. Als Nachteil ist jedoch die Erschöpfung der Spieler zu sehen, die alternativ auch einige Trainingseinheiten hätten absolvieren können. Freundschaftsspiele sollten also gut geplant werden. Die Auswirkungen auf die Moral sind übrigens bei Spielen gegen übermächtige Gegner nicht so groß. Wagen Sie also ruhig ein paar Spiele gegen höherklassige Gegner. (Probieren Sie weiter, wenn die Teams absagen – Hartnäckigkeit kann helfen!)

Die Kurt-Bewertung

Wenn Sie in der Skala weit oben stehen, winkt einer der begehrten KURT-Pokale. Diese gilt es zu sammeln. Je mehr Sie oben auf dem Regal sehen, desto besser sind die Angebote anderer Teams. Wenn Sie mehrere Jahre sehr erfolgreich waren, werden sich auch ausländische Clubs um Sie bemühen. Achtung: Die Bewertung findet erst am Ende der Saison statt. Versuchen Sie also, sich bis zu diesem Zeitpunkt hochzuarbeiten.

Pokalwettbewerbe: Hier werden alle Pokale gewertet, in denen der Manager dabei ist. Bei mehreren Pokalen ist KURT bei jedem einzelnen nicht mehr so anspruchsvoll. Wenn Sie z.B. nur im DFB-Pokal vertreten sind, ist für eine volle Bewertung hier der Pokalsieg nötig. Wenn Sie zusätzlich auch im UEFA-Pokal spielen, reichen zwei Halbfinalteilnahmen.

Meisterschaft: KURT bewertet hier nicht den absoluten Platz, sondern vergleicht den erreichten Platz mit den Erwartungen, die sich aufgrund Ihrer Stärke zu Beginn der Saison ergaben.

Verträge: Hier werden die Vertragsabschlüsse mit Ihren Spielern und die Transfers bewertet. KURT achtet genau darauf, ob Sie für einen Spieler zuviel Geld gezahlt haben.

Motivation: Hierzu zählen Prämien, Trainingslager, Vereinsfeste und Besuche bei Dr. Hypno.

Sehr einfach sind die Bewertungen für **Team und Finanzen**. Hier vergleicht KURT ständig Ihre Verbesserungen und Verschlechterungen im Vergleich zum Saisonbeginn.

Bleibt die **Werbung**: KURT prüft, ob ein von Ihnen abgeschlossener Vertrag auch angemessen in Bezug auf Betrag und Laufzeit ist. Beachten Sie, daß Verträge mit langer Laufzeit in der Bewertung schlechter abschneiden, da KURT immer von einer Verbesserung Ihres Teams ausgeht. Ein vermeintlich guter 48-Monate-Vertrag könnte also nach 24 Monaten finanziell durchaus schlecht sein, wenn Sie Ihr Team in der Zwischenzeit verbessert haben und z.B. aufgestiegen sind. Empfohlene Laufzeiten liegen zwischen 6 Monaten und 2 Jahren.

Trainingslager planen

Der Besuch von Trainingslagern kann sehr gut geplant werden. Hierzu sollten Sie den Spielplan auf wichtige Spiele oder Phasen mit sehr vielen Spielen überprüfen. Vor solchen Phasen ist ein erholsames Trainingslager sehr viel wert.

Training

Torwärtern sollte man IMMER eines der drei möglichen Einzeltrainings verpassen. Da sie in punkto Erschöpfung quasi "immun" sind, können Sie durch Einzeltraining nur an Stärke gewinnen. Erreichen Sie das Attribut, wird der Mann dadurch wesentlich besser in der betreffenden Eigenschaft. Bei Feldspielern ist viermal Einzeltraining ideal.



Bei den Spielern ist der Club „Costa del Sol" trotz des hohen Preises besonders beliebt

KOMPLETTLÖSUNGEN

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

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

Abe's Odysee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Akaii the Heartless
Alien Trilogy
Anno 1602
Atlantis + Safecracker
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Betrayal in Antara
Black Dahlia
Blackstone Chroniken
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Byzantine
Cheatbuch 1 oder 2 - 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Daggerfall
Darkseed 2
Dark Earth
Dark Reign
Days of Oblivion
Descent to Undermountain
Diablo
Die by the Sword
Discworld 1 & 2
Dune 2000
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Final Fantasy VII
Floyd
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
G - Police
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Half Life (D!)
Heart of Darkness (PC & PSX)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Incubation
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
Jedi Knight
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
MDK
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might und Magic 6
Monkey Island 1 & 2
Myst
Nightlong
Obsidian & der vergessene Gott
Perry Rhodan: Thoregon&Gnap
Phantasmagoria 1
Pilgrim & Titanic
QIN
Quest: The Eye
Rendezvous im Weltraum
REAH
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Sanitarium
Simon the Sorcerer 1 & 2
Sherlock Holmes 2
Secrets of the Luxor
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Superspy & Versailles 1685
Synergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2 oder 3
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Versailles 1685 & Superspy
Warhammer: Dark Omen
Wing Command. IV & Prophecy
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Files
Zelda 64
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

+ Lösungen zu Actionspielen! (auf Anfrage)

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29,95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9,95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf
Wexstrasse 24
10715 Berlin
Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-16 Uhr

Sie erreichen uns auch im *Internet* unter: http://www.spieleloesung.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 046

TIP: Wenn Ihnen auffällt, daß Einzeltraining (oder das Training insgesamt) dem Spieler offensichtlich nichts bringt, könnte es sein, daß sein Talent einfach nicht mehr zuläßt. In diesem Fall sollten Sie einen Verkauf des Mannes erwägen.
Generell ist es wichtig, beim Training auf die Erschöpfung der Spieler zu achten. Sind z.B. mehrere Kicker „platt" (Wert > 75), ist das Training zu hart. Eine gute Strategie ist es, kurz vor der Winterpause (oder vielen spielfreien Tagen) das Training hochzufahren, da ja bald eine Regenerationsphase ansteht. Sie können die Trainingswirkung weiter verbessern, indem Sie z.B. Trainingsbälle von Ihrer Meinung nach unwichtigen Trainingsarten (z.B. Elfmeter, Freistoß, Ecken) abziehen und statt dessen auf wichtigere (z.B. Kraft, Torschuß, Übersicht) setzen. Dadurch bleibt die Belastung gleich, wobei evtl. ein größerer Effekt erzielt werden kann.

Transfermarkt

Wenn mehrere andere Vereine mitbieten, wird der Mann natürlich teurer. Daher gilt die Faustregel: Je weniger Konkurrenten es bei der Auktion gibt, desto billiger wird der Spieler. Info: Sie erkennen einen Spieler, für den bereits Angebote vorliegen, daran, daß auf seinem Konterfei ein roter Rechtspfeil zu sehen ist. Ein Spieler, der von einem Verein die Freigabe erhalten hat, wird mit einem hellgrauen Rechtspfeil gekennzeichnet. Liegt für diesen freigegebenen Spieler zudem ein Angebot vor, erscheint der Pfeil grün.
Nach ein paar Spieltagen werden Transfermarktspieler seltener. Es gibt aber eine Alternative: Spieler mit auslaufenden Verträgen. Sie aktivieren diese Suche, indem das rechte Symbol unterhalb des Transfermarkts angeklickt wird. Per Kontextmenü bestimmen Sie die Vertragsdauer.
Tip zur Übersicht: Wenn Sie genau erfahren möchten, welche Spieler zu Ihren max. vier Transfer-Suchen passen, lassen Sie im Spielerfenster-Kontextmenü nur „Spielerköpfe aus Transfer-Suche einblenden" aktiviert. Probieren Sie nun ein paar Einstellungen der Transfer-Suche, z.B. eine veränderte Dauer bei den auslaufenden Verträgen. Gefällt Ihnen nun ein Spieler, machen Sie ihm ein Angebot (per Kontextmenü auf dem Spielerkopf). Nutzen Sie nun den bald auslaufenden Vertrag! Stellen Sie die Ablösesumme auf **0** und bieten Sie ein Gehalt sowie Vertragsdauer. So sagen Sie Kurt, daß Sie den Mann nach Vertragsende kostenfrei übernehmen möchten! Achten Sie jedoch darauf, ob Sie den Spieler **SOFORT** brauchen (dann lieber einen Direktkauf machen) oder bis zum Vertragsende auf ihn verzichten können. Eine weitere Alternative: **LEIHEN** Sie den Mann aus (das ist sinnvoll, um Ihr Team sofort zu verstärken). Dazu muß der Spieler allerdings mind. 18 Monate noch bei seinem alten Club unter Vertrag sein.
Info: Leihspieler erwarten etwas mehr Gehalt als vergleichbare Spieler. Auf diesen Wert hat der Manager keinen Einfluß. Die Leih-Ablösesumme liegt wesentlich unter einer „normalen" Ablösesumme. Um einen Anhaltspunkt für einen angemessenen Betrag zu erhalten, ändern Sie die Vertragsdauer. Dadurch wird die Leihsumme automatisch auf einen realen Startwert festgelegt.

Aufstellung

Mehrere Probleme können bei Managern auftreten, die ihr Team komplett selbst aufstellen möchten, z.B. bei abgespeicherten Aufstellungen wechseln die Spieler, wenn man die Aufstellung auswählt, oder der Manager muß ständig erschöpfte Spieler austauschen. Es gibt eine elegante Möglichkeit, diese Probleme zu umgehen: Der Manager arbeitet mit sechs Aufstellungen: drei Heim-Aufstellungen und drei Auswärts-Aufstellungen. Die drei Aufstellungen teilt er ein in „1.Mannschaft", „Mix" und „2.Mannschaft". Nun bastelt er sich die Aufstellungen und Räume: die erste Aufstellung ist sein Ideal-Team (z.B. für schwere Spiele), die dritte eine „Reserve-Mannschaft" (z.B. für leichte/unwichtige Spiele), die zweite liegt dazwischen. Wichtig ist, daß er bei den Aufstellungsfeldern „Spieler den Positionen zuordnen" aktiviert, damit die Spieler und nicht nur die Positionen erhalten bleiben! Auf diese Weise kann der Manager bequem eigene Aufstellungen wechseln und z.B. auf schwere/leichte Spiele, erschöpfte Mannen usw. reagieren.

Tips und Tricks

Tomb Raider 3

Neben diversen Kaminen und Kisten ist in Madam Crofts Anwesen auch ein kleines Rennspiel versteckt. Unser Leser Jan Harmuth lüftet das Geheimnis...
Im Bücherraum befindet sich gegenüber dem Kaminfeuer ein lose herausstehendes Buch im Regal. Wird dieses gedrückt, erlischt das Feuer, und Lara kann den Kamin hinaufkrabbeln. Im folgenden Raum muß sie die zwei Blöcke so verschieben, daß der Durchgang frei wird. Danach zieht sie den Hebel an der Wand und rennt so schnell wie möglich durch den neuen Durchgang in die Haupthalle und in die gerade geöffnete Tür hinein (Timing ist hier sehr wichtig!). Dadurch gelangt sie in den Aquarium-Raum, in dem sie durch das Glas hindurch bereits einen Schlüssel sehen kann. Also zieht sie die Kiste unter den oberen Durchgang, klettert hoch, springt ins Wasser und schnappt sich den rechts liegenden Schlüssel. Mit diesem verläßt sie das Haus, läuft nach links, öffnet das Tor und springt auf den herumstehenden Buggy auf. Lara, start your engine!



Laras ganz private Rennstrecke – schickt uns doch mal Eure Bestzeiten (Bildschirmfotos)!

Speed Busters

Ubi Softs Querfeldein-Raser birgt nicht nur Spielspaß, sondern auch diverse Cheats, die einfach während des Spiels eingegeben werden:

CHOPERVIEW	Die kleine Übersichtskarte links unten wird durch eine Vogelperspektive ersetzt
FULOFIT	Man hat unbegrenzte Nitros
TAGKILER	Wird unser Wagen von Gegnern gerempelt, wird er sofort wieder auf die Strecke gesetzt
NOTIMELIM	Im Arcade-Modus werden die Checkpoints samt Zeitlimit deaktiviert

Starcraft: Brood War

Auch Blizzards erfolgreiches Add-on hat seine Ecken und Kanten, die sich allerdings mit folgenden Codes ausbügeln lassen:

POWER OVERWHELMING	God Mode
SHOW ME THE MONEY	Man bekommt 10.000 Einheiten an Gas und Kristallen
OPERATION CWAL	Einheiten und Gebäude werden beschleunigt gebaut
THE GATHERING	unbegrenzte Energie
GAME OVER MAN	Man verliert den Level
THERE IS NO COW LEVEL	beendet die aktuelle Mission
SOMETHING FOR NOTHING	Man bekommt alle Upgrades
BLACK SHEEP WALL	Die Karte wird komplett aufgedeckt
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Man kann alle Gebäude bauen
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	„Fog of War" wird abgeschaltet

Baldur´s Gate

Neben der Komplettlösung auf unserer CD haben wir auch ein paar Tips zu Interplays Süchtigmacher:
Zuerst öffnen wir die Datei „baldur.ini" mit einem beliebigen Texteditor und fügen unter „Game Options" die Zeile„Cheats=1" ein. Daraufhin können wir im Spiel mittels **Strg + Tab** ein Kontextmenü aufrufen und darin die folgenden Codes eingeben:

Cheats:CowKill()	In der Nähe von Kühen werden dieselben herumgewirbelt
Cheats:CriticalItems()	Alle für das Spiel wichtigen Gegenstände erscheinen
Cheats:DrizztAttacks()	Ein feindlicher Krieger wird erschaffen
Cheats:DrizztDefends()	Ein freundlicher Krieger wird erschaffen
Cheats:ExploreArea()	Die Karte wird komplett aufgedeckt
Cheats:FirstAid()	erschafft diverse Heilgegenstände
Cheats:Midas()	Ihr Goldbestand wird um 500 Einheiten erhöht
Cheats:TheGreatGonzo()	erschafft Verteidigungshühner (!!!)

Herausgefunden hat dies David Gorges.

Unser Leser Oliver Sobieralski hat außerdem noch ein paar HEXereien auf Lager:
In der Datei \BALDUR'S GATE\SAVE\XXXXXX**BALDUR.GAM** stehen die Goldreserven bei den Offsets 00000018 und 00000019. Wenn man hier die Werte auf **FF FF** ändert, darf man sich im Spiel über 65.535 Goldstücke freuen. Nicht schlecht für einen armen Wanderer…

Descent 3 (Demo)

Interplays Robo-Gemetzel bietet auch in der Demo-Version schon viel Platz für kleine Betrügereien, die unser Leser Alexander Denzin ans Tageslicht gebuddelt hat:

BLIMPIEBEST	alle Waffen, Power-ups, sowie 500 Raketen jedes Typs
FRAMETIME	Die aktuelle Framerate wird angezeigt
FREEITUP	Alle Gegner in der Mine werden vernichtet
LONGCHIMP	schaltet in eine Verfolgersicht um
MIGHTYAPHRODITY	Wir werden unsichtbar
WEIRDTEXTURE	Die Leveltexturen werden sehr wirr
YUMMYFUNYON	Unverwundbarkeit

King´s Quest 8

Wir hatten zwar schon eine Komplettlösung zu Sierras königlicher Adventure-Reihe auf unserer letzten CD, aber unser Leser Philipp Esselbach entdeckte noch ein geheimes Cheatmenü in Roberta Williams 3D-Epos:
Im Spiel drücken wir **Strg+Alt+Shift+7**, um ins Debug-Menü zu gelangen. Dort geben wir **god** ein, verlassen das Menü wieder mittels derselben Tastenkombination und sind fortan unverwundbar.

Rollcage

Psygnosis' 360°-Renner ist normalerweise schon schnell genug. Dank dieser überall einzugebenden Cheats läßt sich die Verwirrung aber noch steigern…

IAMALAZYBASTARD	Man bekommt ein Debug-Menü mit diversen Einstellungsmöglichkeiten
WARPSPEEDMRSULU	Die Wagen fahren schneller als sonst
WRECKEDONSPEED	…und noch schneller (Waaahhh!)
REFLECTIONS	Die Strecken lassen sich (offiziell) rückwärts befahren
GIVEMESCORPIO	Die Scorpio-Liga ist verfügbar
GIVEMETAURUS	Die Taurus-Liga ist verfügbar
JACKIMFLYING	Die Gravitation wird gesenkt
FLYMETOTHEMOON	Die Gravitation wird ein wenig gesenkt
BRINGMEBACKTOEARTH	Die Gravitation wird normalisiert
TROTTERS	Schwierigkeitsgrad Expert
BIGANDPINK	Schwierigkeitsgrad Hard



…und gute Nacht!

Earthworm Jim 2

Um in unserer wurmstichigen Vollversion dem Hauptkriecher ein wenig unter die Kutikula zu greifen, drücke man im Spiel zuerst auf **P** und tippe danach folgende Codes ein (Leerzeichen und Y/Z-Vertauschung beachten!):

SAVE ME	volle Energie	**ODIE**	Puppy Love Runde 2
HAVNELUDER	Unverwundbarkeit	**FIFI**	Puppy Love Runde 3
I AM A LOOSER	Extraleben	**ZAXXON**	Flyin' King-Level
BAB TARM	Extra Continue	**AREA 51**	Udderly abducted-Level
BAIT	Jim erhält neun zusätzliche Spielwürmer	**THE HEAD**	Inflated head-Level
		DING DONG	Hammer head-Level
I HATE MY HAIR AND WANT TO DYE	Suizid	**WONDER**	Blind Sally-Level
I LOVE COWS	Endsequenz	**GABEL**	Level Ate-Level
CHEESE	Screenshot	**OUCH**	Flamin' Yawn-Level
GIV MIG ALT	Alle Paßwörter werden aktiviert	**SOMEBODY CALL ELF**	ISO 9000-Level
		THE DOORS	Door Chase-Level (Paul lacht sich in diesem Level jedesmal schlapp…)
AFFELSINER	Anything but tangerines-Level	**BLISTER**	See Jim run, run Jim, run-Level
LASSIE	Puppy Love Runde 1		

Sid Meier´s Alpha Centauri

Gibt man in Sid Meiers neuem Geniestreich während des Spiels **Strg + K** ein, gelangt man in den Karten-Editor, in dem man folgende Tastaturkombinationen benutzen kann:

Y	Die Karte wird vervollständigt
Shift + F1	Eine Einheit wird erstellt
Shift + F2	Die Technologie wird erforscht
Shift + F3	Die Seite wird gewechselt
Shift + F4	Die Energie wird erhöht
Shift + F5	Das Jahr wird geändert
Shift + F6	Die Gegner werden getötet
Shift + F7	Ein Replay wird gezeigt
Shift + F8	Video ansehen
Shift + F9	Die diplomatischen Beziehungsparameter können editiert werden

Zusätzlich haben wir hier noch ein paar nützliche HEX-Cheats: An den entsprechenden Adressen in den Savegames (*.sav) tragen wir einfach **FF FF** ein und erfreuen uns an einem geldsorgenfreien Dasein (Backups nicht vergessen!).

Gaia's Stepdaughters	2608 – 260A
Human Hive	46C4 – 46C6
University of Planet	6780 – 6782
Morgan Industries	883C – 883E
Spartan Federation	A8F8 – A8FA
The Lord's Believers	C9B4 – C9B6
Peacekeeper	EA70 – EA72

Dark Project: Der Meisterdieb

Auch Meistergauner brauchen gelegentlich Hilfestellungen. Hier sind gleich mehrere, die allerdings nur mit der Spielversion 1.33 funktionieren:

Levelsprung: Im Spiel drückt man einfach die Tastenkombination **Strg+Alt+Shift+End**, um zur nächsten Mission zu gelangen

Startlevel: Man kann den Ausgangslevel frei bestimmen, indem man in der Datei „dark.cfg" mittels eines Texteditors die Zeile „starting_mission X" einträgt, wobei „X" für die Levelnummer steht. Danach startet man einfach ein neues Spiel und beginnt bei der gewünschten Mission.

FIFA 99

Ballkünstler halten sich an die Tricks von Christian Schüler, sehenswerte Ballkontakte sind damit vorprogrammiert. Sobald wir in Ballbesitz sind, können folgende Tastaturkombinationen aktiviert werden:

Strg+Q	Schwalbe
Strg+E	Hackentrick
Strg+D	Der Spieler dreht sich einmal samt dem Ball
Alt+A	Der Spieler dreht sich und lupft den Ball über sich drüber
Alt+E	Übersteiger

Viper Racing

Klein, aber fein: Stuntmen drücken während des Spiels flugs auf die **w**-Taste und erfreuen sich an einem wahrlich atemberaubenden Stunt. Herausgefunden hat's Ricardo Schwemm.



Die fliegende Viper: Realismus pur?

Grand Touring

Empires seriennahe Boliden sind schnell, stark und …schwer. Fahrlehrerin Heidi Gnirk zeigt uns die praxisnahen Fahrhilfen:

GIMME8CARS	Alle Wagen sind verfügbar
MOREWELLY	Der eigene Wagen fährt schneller
BONUSMOTA	Bonuswagen
CATCHUP	Die Straßenlage des eigenen Vehikels wird verbessert



Mit Boliden wie dem Mercedes CLK siegt es sich doch gleich viel leichter!

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 den Mülleimer.
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 (**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.
spieletips@pcjoker.de

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
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	Cheat
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	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats
Croc	4/98	Code
Crystals of Arborea	11/98	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99 **CD**	Lösung
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
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
Extreme G2	4/99	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
Fallout 2	4/99 **CD**	Lösung, HEXerei
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	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
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	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
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	4/99 **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
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
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Magi	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
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	8/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
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
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	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
Quest for Glory 5	4/99	Lösung
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
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
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 City 3000	4/99	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
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
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
Stratosphere	4/99	Cheats
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
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 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	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
Turok 2	4/99	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
Verneer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
War Games	12/98	Cheats
Wargasm	2/99	Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
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

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: 30. 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

Inserenten

1&1 Direkt	**72/73**
Produktinfo	004
Ari Data	**93**
Produktinfo	018
Blue Byte	**79**
Produktinfo	016
Bristein	**87**
Produktinfo	020
Bühler	**123**
Produktinfo	048
CDV	**2**
Produktinfo	001
Cryo	**61**
Produktinfo	022
Cypress	**105**
Produktinfo	021
ELSA AG	**17,97**
Produktinfo	014,024
Game It!	**83**
Produktinfo	039
Gamesmania	**85**
Produktinfo	047
GT Interactive	**23**
Produktinfo	028
GT Value Software	**67,81**
Produktinfo	027,026
Infogrames	**29,33,48/49,54/55**
Produktinfo	023,017,006,005
Interact by Jöllenbeck	**108/109**
Produktinfo	045
Interactive Magic	**43**
Produktinfo	019
Joker Verlag	**18/21,116/119**
Lomax	**69**
Produktinfo	042
Magic Line	**125**
Produktinfo	046
Microprose	**135**
Produktinfo	002
MVG	**107**
Produktinfo	015
Novitas	**7**
Produktinfo	041
Okay Soft	**77**
Produktinfo	040
Software 2000	**12/13**
Produktinfo	043
Take 2	**37**
Produktinfo	025
TLC	**9,136**
Produktinfo	029,003
Wial Versand	**27**
Produktinfo	044

Einem Teil der Aboauflage liegt eine Abonnementwerbung für die Zeitschrift „Winword-Berater" bei.

Gewinner

Charts
Anno 1602 gewinnt
David Naue, Treuenbritzen
Rainbow Six geht an
Christian Belka, Cottbus
Quest for Glory 5 bekommt
Michael Elster, Marburg

Siedler 3 Competition
Je ein exklusives Maxipaket, bestehend aus Taschenuhr, Strandtuch, Baseballmütze, Poster und dem Spiel „Siedler 3" schicken wir an
Florian Glauche, Berlin
Helga Pörner, Nürnberg
Silvia Schnell, Stein
Thomas Ruzicka, Wien
Benjamin Meyer, Rösrath
Je ein tolles Siedler-Paket (T-Shirt, Baseballmütze und Poster) erhalten
Oliver Ringleb, Essen
Christoph Weinberger, Taufkirchen
Jan Gesper, Falkenberg
Johannes Gruber, Polsingen
Robin Krehl, Offenburg
Jeweils ein Siedler-Poster gewinnen
André Schmiedgen, Bärnsdorf
Robert Krüger, Berlin
Erich Krause, Gießen
Björn Brender, Köln
Michael Koch, Marloffstein
David Tondera, Lingen
Thorge Mester, Klein Rönnau
Marcello Pabst, Wetter
Carina Schöning, Lage
Norbert Olivier, Menden

Tomb Raider 3
Die ersten drei Preise (jeweils T-Shirt, CD-Sammeltasche, Poster „Citylight" und „Attitude", Mauspad und Lösungsbuch) senden wir an
Julian Kellner, Ergenzlingen
Manuela Lichtscheidl, Wiener Neustadt, Österreich
Philip Schreiner, Quickborn
Je ein Poster „Attitude" plus Lara-Mauspad erhalten
Fabian Wienerl, Leonberg
Marcus Fasel, Essen
Franz Burkhardt, Reutlingen
Bernd Zachmann, Wismar
Elisabeth Montes, Stuttgart
Andrea Klein, Birkenbeul
Erich Bittrich, Wetzlar

Soft Enterprises
The lucky winner is
Benjamin Herz, Steppach

Mini-Umfrage
Blade Runner gewinnt
Albert Geisbauer, Rothenburg o.d.T.
M1 Tank Platoon 2 geht an
Gerald Laner, Volders, Österreich
Mech Commander bekommt
Malte Schumann, Eitorf
Rent a Hero schicken wir an
Roland Sporer, Peissenberg
Wing Commander Prophecy erhält
Christiane von Morgenstern, Giessen

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

VOLLVERSION
EARTHWORM JIM 2

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/99 • Vollversion: Earthworm Jim 2 • CD 1



BIETE HARDWARE

AT-Mainboard mit 24 MB RAM, 128 KB PB-Cache und Cyrix P120+ für 80 DM VHB. ATI 2D/3D Kombikarte PCI-Bus, 4 MB, 3D Rage 2-Chip und Mach 64 RAM-DAC für 50 DM. Tel/Fax 07022/55420

IBM SGS 150+, 16 MB RAM, 2,1 GB HD, 16 x CD-ROM, S3 Trio64V+, Soundk. u. Boxen, 15" Axion, Maus, Keyboard, Floppy, Software: Starcraft, FIFA 98... für 999 DM Festpr. 039082/8035 ab 18 Uhr

Intel Pentium 166 MMX 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 2,5 GB HD, SB 16, 3,5" Diskettenlaufwerk, 4 MB Matrox Mystique Grafikkarte, NE2000 Netzwerkkarte, Maus, Tastatur + Win 95 + 15" Monitor für 1000 DM. Tel.: 04135/459

Verk. CD-ROM-Laufw., 4 x Speed Mitsumi FX-400 IDE: 30 DM; Diamond Monster 3D 4 MB Voodoo 1: 50 DM; PCI-Grafikkarte 2D 2 MB: 20 DM. Tel.: 03573/663614

Verkaufe Amiga 1200 HD + Monitor + jede Menge Zubehör & Spiele für 450,- DM. Amiga 500 + externe 3,5" Floppy + Spiele & Zubehör für 100,- DM. Zusammen oder auch einzeln zu verkaufen. Tel./Fax: 05551/915962

Motherboard AT m. AMD K6 233, RAM 64 MB, GK Matrox Mystique 4 MB, Big Tower, gesamt DM 500,- zu verkaufen. Tel.: 04532/265063, Fax: 04532/265071

Mainboard + AMD K6 200 + 32 MB EDO + 2 MB ATI Grafikkarte und 4 MB 3DFX Voodoo 1 Grafikkarte für 400 DM. Tel.: 07131/572282 ab 15 Uhr.

BIETE SOFTWARE

Verk. Ultra Pinball-Creep Night u. Space je 15 DM, Rally Racing 97 15 DM, Motorhead 20 DM, Extreme Assault 20 DM, Autobahn Raser 10 DM, Profi-Skat 20 DM. Tel.: 030/4719585

Verk. Die Siedler 3: 50,-, C&C2 30,-, Nascar Racing 1 20,-, Kick Off 97 10,-, Sensible World of Soccer 10,-; alles dt. Orig. mit Verp. u. Handbuch. Tel.: 0711/373367 ab 14 Uhr

Verk.: Nightlong, Ring, Grim Fandango, Byzantine, Rent a Hero, Liath je 35,-. Blade Runner, Atlantis, Grab d. Pharao, Riven, Gabriel Knight je 20,-. Baphomet 1 und 2, Floyd, Zork je 10,-. Alle dtsch. Tel.: 06021411588

20 Giant Games, Wacky Wheels, Doppelpaß, Die Schlümpfe, Mega 96, Sportspiele, Sim Farm. Verkaufe zu günstigen Preisen. Tel.: 07746/1501

Verk. Commandos, Jane's F-15, Colin Mc Rae Rally, Gangsters, Grand Touring je 40,-, Dune 2000, Spec Ops, Chartbuster, Total Annihilation, Anstoß 2 Gold je 30,-, Dance Ejay + Trance Add-On 50,-. Tel.: 02661/949206

Verk. Cluedo und Asse der Tiefe je 50,- DM. Alles komplett in Deutsch. Tel.: 03721/25500

Rainbow Six, Delta Force, Unreal, Shogo, Tomb Raider 2 je 40,- DM + Porto. Tel.: 0172/7322532

Verk.: Pizza Connection, Rage of Mages, NHL Powerplay 98, Skull Caps, Populous the Beginning, F22, FIFA 98, FIFA Soccer Manager, Need f. Speed II Special Edition, Bleifuß Rally + Fun. Tel.: 01773081862, Fax 021452588

Verk. Dungeon Master 2 10,-, Pro Pinball The Web 15,-, Down in the Dumps 10,-, Risiko 20,-. Kaufe Comics aus den 50er bis 80er Jahren. Tel.: 04361/1238

Verkaufe Originale: Populous 3, Baldur's Gate, Siedler 3, Anno 1602, je 50,- DM. Tel.: 03332/416719

Verk. Half-Life (dt.), Siedler 3, Dune 2000, Unreal + Add-on-CD, European Air War je 50 DM; Uprising, Star Trek Generations je 10 DM; jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

M&M 6, Pro Pinball, Big Race USA je 39,-. Dark Project, Unreal dt. Version, Combat Flight Simulator je 49,-. FS-Europa 1+2 je 19,-, FS FX-Upgrade 19,-. Tel.: 09562/8838

PC-Originale + N.N. Scenerys für FS 98: Berlin, Kanarische Inseln, Europa 1, 2 oder 3, Airport 2000, Hawaii, FS FX Upgrade Stck. 30,- DM. 02822/52415 ab 16.00 Uhr

FIFA 99 40 DM, FIFA 98 15 DM, Frankreich 98 20 DM, Age of Empires 20 DM, Nuclear Strike 15 DM, Moto Racer 20 DM, Bleifuß Fun 15 DM, FIFA Soccer Manager 10 DM, POD 5 DM, Have a Nice Day 10 DM. Beim Kauf aller Spiele zusammen bekommt man eine CD mit 20 Vollversionen und Jagged Alliance 1 kostenlos dazu. Daniel Grötzinger, Bärental 16, 75365 Calw-Hirsau

3D Game Creation System: Programm zur leichten Erstellung eigener 3D-Shooter für DOS. Orig. Verp. mit Anleitung DM 50,-. Siedler 2 Lösungsbuch (neu) 10,- DM. Liste anfordern: 02234/270182

Anstoß 2, FIFA 96, Holiday Island, BM 97 je 30 DM, Civ 2, NHL 97, Star Trek TNG, GP 2 je 35 DM. Tel.: 07666/912304, Fax: 07666/912296, Tel. erst ab 18.30 Uhr (nach Steffen fragen)

Verkaufe Wet 20 DM, Transport Tycoon Deluxe 20 DM. Tel.: 03571/426202

SUCHE HARDWARE

Suche Voodoo 1 Beschleuniger (etwa 50,- DM) oder Voodoo 2 Beschleuniger (etwa 150 DM), Karte, Treiber und Handbuch sollten noch in gutem Zustand sein. Tel.: 0421607760

Suche P90, ca. 166 MHz, ca. 2.0 GB, (6 MB Grafikkarte) mit Monitor und Tastatur mit Maus für ca. 500 DM. Tel.: 03677/843590, nach Hans verlangen ab ca. 18 Uhr. Oder schreibt: Hans Weinmeister, Marktstr. 28, 98693 Ilmenau

Suche Pentium 200-Prozessor (ohne MMX), fehlerfrei und nicht übertaktet, Preis nach Vereinbarung. Konrad Zipfel, Tel.: 07763/1436

Suche günstig einen Computer (mind. 120 MHz Pentium) mit Farbmonitor. Tel.: 09077/6069 (verlangt Robert). Bitte nur von 16 bis 19 Uhr anrufen.

SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Spiele günstig zu kaufen. Z.B. Grand Theft Auto, Caesar 3 und Siedler 3 usw. Angebote bitte an: Alexander Straub, Findlingstr. 27 b, 83115 Neubeuern

Suche Apogee Software, speziell: Commander Keen 1 bis 6, Halloween Harry etc., Monster Bash. Schickt Eure Listen an Pierre Guttwein, Blumenstr. 11, 07546 Gera

Starship-Titanic von D. Adams und Time-Lapse. Tel.: 030/4723117, evtl. AB

Suche Command & Conquer 2 Das Kombinat. Bitte unter der folgenden Rufnummer melden. 03944/64319. Dringend!

Suche dringend Mega Drive-Spiel Streets of Rage 3. Zahle bis 25 DM. Bitte schreibt an Ricardo Schwenn, Straße der Freundschaft 25, 17379 Wilhelmsburg

Suche: Lands of Lore 1. Telefon: 03381/714400 ab 16 Uhr

Suche guten PSX Emulator für PC! Suche ROMs für Adam Coleco Emulator. Suche ROMs für Stella VCS Emul. Alles für den PC. Zahle gut! Telefon 02041/687342

Suche alles, womit man Spiele schreiben oder editieren kann. Vom Editor über die Programmiersprache, alles wird gesucht! Angebote an: Benjamin Metzger, Lessingstr. 2, 78224 Singen. Vielen Dank.

Suche Populous 1 und 2, Colonization und Sim Earth. Ruft an unter 0171/4584490 oder unter 0161/4604577. Falls Mailbox aktiv, bitte Name und Telefonnummer hinterlassen. Danke!

Suche fieberhaft nach dem Spiel Demonworld. Ruft mich an. Tel.: 0782/38940. Verlangt nach Henning.

Suche Anno 1602 Erweiterung. Biete 20 DM. Ich bin erreichbar unter Tel.: 0421/6364072

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Bestsellergames 12 mit Vollversion Battle Isle 3 gegen alles von Conquest Earth: Das Manifest. Tel.: 035725/70547

VERSCHIEDENES

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!

Cheat-Datenbank mit Cheats zu über 1150 PC-Spielen und über 120 Lösungen. Sharewareversion auf PC Joker-CD 2/99 oder unter www.pmz.purespace.de; Infos gg. 1,10 Rückporto bei M. Zipfel, Hochstr. 18, 79725 Laufenburg

PC Joker 6/91, 1/92 bis Jg. 98 zu verkaufen, Multimedia Joker 5/95, 9/95, Amiga Joker 11/89, 1,2,4/90 - 2/94 + Sonderhefte zu verkaufen. 05823/952828 ab 18.00 Uhr. Fax: 952888 oder Stephan29553@gmx.de

F1-Racing, Myst, Wiso-Steuer, BM 97, Gadget-Adv, Dark Earth, Wing-C-Prophecy je 20 DM, Indycar, Mad News, Reeder, Planer 2 je 10 DM, Epson-Scanner s/w 360 DPI Einzelblattez. für 50 DM unter Tel.: 0251/862404

Biete: Amiga Joker 9/91 - 3/96 70 DM. PC Joker 5/92 - 12/93 45 DM, 1/94 - 3/96 70 DM, PC Joker Total 4/96 - 11/96 50 DM, Heft & Spiel 1/97 - 3/99 100 DM. Einzelheft auf Anfrage. Jens Krubert, Johannes-Runge-Str. 41, 19322 Wittenberge.

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax 07675/298 o. Tel.: 07672/41560

Versandshop 97, 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Tel.: 08321/619928, Fax - 619929, E-Mail: Versandshop 97@t-online.de

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

VOLLVERSION

Imperium Romanum

SPECIAL

Wet Attack Bildschirmschoner

BONUSLÖSUNGEN

Baldur's Gate (inkl. Karten)
Imperium Romanum
Return to Krondor

PATCHES

Akte Europa (Revision 6. 2. 99)
Bleifuß 2 (für Mystique und 3D-Blaster)
Bleifuß Fun (Voodoo 2)
Bleifuß Rally (Voodoo 1)
C&C: Alarmstufe Rot (1.03)
Demonworld (1.5)
Descent: Freespace (EAX-Upgrade)
Descent: Freespace (1.06)
Die fünfte Dimension (Patch #1)
European Air War (1.1)
Fallout 2 (1.02)
Kurt (1.12)
Leviathan (1.31)
Mad TV 2 (1.45)
Siedler 3 (1.27)
Sub Culture (Voodoo Rush, Cyrix, Mission-Patch)
Sports TV: Boxing! (Voodoo 2)
Viper Racing (1.1)

DEMOS

Imperialismus 2
Lamentation Sword
Lander
Livewire!
Rollcage
Skout
SBK Superbike World Championship
Tomb Raider 3 (neue Demo)
Twisted Mind
WCW Nitro
Worms Armageddon

GOODIES

3DCC
Acrobat Reader 3.0
DirectX 6.0
DXMedia 6.0
ELSA-Treiber
F-Prot
Game Commander 1.2
Hexedit
mIRC v5.31
Savegame Editor
Construction Kit
T-Online Zugangs-software von 1&1
UnIVBE
WinAmp 2.09
Winzip 7.0

SHAREWARE

Abgrund 2
Anno 1500
Breakout
Knippel

PC JOKER HEFT & SPIEL 5/99 • Vollversion Imperium Romanum • CD 2

5,– DM

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:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Vorschau

Ausgabe 6/99 erscheint am 4. Mai

nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und einem tollen 3D-GAME VON 1998 auf 2 CD-ROMs!

Plattform-Klassiker im neuen 3D-Look

Vollversion „Max Montezuma 3D"



Stardesigner Rob Jaeger, Utopia und Software 2000 haben im letzten Jahr eine schicke Neuauflage des großen Plattform-Klassikers „Montezuma's Revenge" (400.000 verkaufte Exemplare) für 100 Mark in die Läden gebracht – in vier Wochen bringen wir das Game in **gleich drei Fassungen (Urversion, Neuauflage aus 1998 und brandneu mit 3Dfx-Unterstützung)** auf unsere Heft-CD!
Titelheld Max Montezuma sieht nicht nur aus wie Indiana Jones, sondern befindet sich auch auf Schatzsuche in Aztekenpyramiden. In der Egoperspektive gilt es, Fallen zu umgehen, gut 50 verschiedene Gegner auszuschalten und Extras zu finden. Unter Zeitdruck muß da oft ein ganzer Parcours aus beweglichen Plattformen, Trampolinen und Klettereinlagen gemeistert werden, um noch rechtzeitig durch eine zufallende Tür aus dem Abschnitt (insgesamt fünf riesige Levels) zu entkommen.
Wir bieten Ihnen das Spiel exklusiv in der für 3Dfx-Karten optimierten Fassung, also in 65.000 Farben mit echtzeitberechneten Lichteffekten, wechselnden Wetterbedingungen und atmosphärischem Soundtrack. Dazu kommen schicke Perspektivenwechsel und eine einfach zu handhabende Steuerung via Tastatur, Stick oder Pad. Bleibt nur die Frage: Haben Sie das Zeug zum großen Plattformmaxe?

* **Erstveröffentlichung 1/98 (ca. 99,– DM ohne 3Dfx-Unterstützung)**
* **Originalwertung: 72 Prozent**
* **65.000 Farben, unterstützt Voodoo-Karten (neu!)**
* **500 Innen- und Außenszenarien voller 3D-Puzzles und Kämpfe**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**

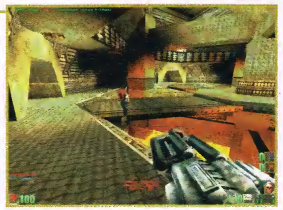
AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Descent 3 • Lands of Lore 3 • Die Völker
Official Formula One Racing • Jagged Alliance 2
Star Trek: Birth of the Federation • X





Online
Im Test: Unreal Tournament



Hardware
Am Prüfstand: die aktuelle Voodoo 3-Konkurrenz

Special
Surround-Sound für Ihren PC



Messe
Nachlese: CeBit '99
Ausblick: E3 in Los Angeles



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.

Macintosh®

IMPERIALISMUS II

Die Entdecker



Starten Sie zu einem Wettstreit um die Weltherrschaft und erschließen Sie sich die »Neue Welt«!

Entdecken, verhandeln, erobern

Produktinfo 003

Jetzt inklusive



WWW.IMPERIALISM2.COM

SSI

MINDSCAPE®

The Learning Company
Deutschland GmbH

• Keltenring 12 • 82041 Oberhaching • Tel.: 089 – 14 827 – 0
• Fax: 089 – 14 827– 400 • www.learningco.de