nur 8,90 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

B 12623 E

4 394225 408908 06

Heftfolge Nr. 76
6/99 Juni

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs • Vollversion: Max Montezuma • PC Joker 6/99 • 2 CDs • 2 Bonus-Games • 14 Demos & Videos •

mit 3D-Actionabenteuer

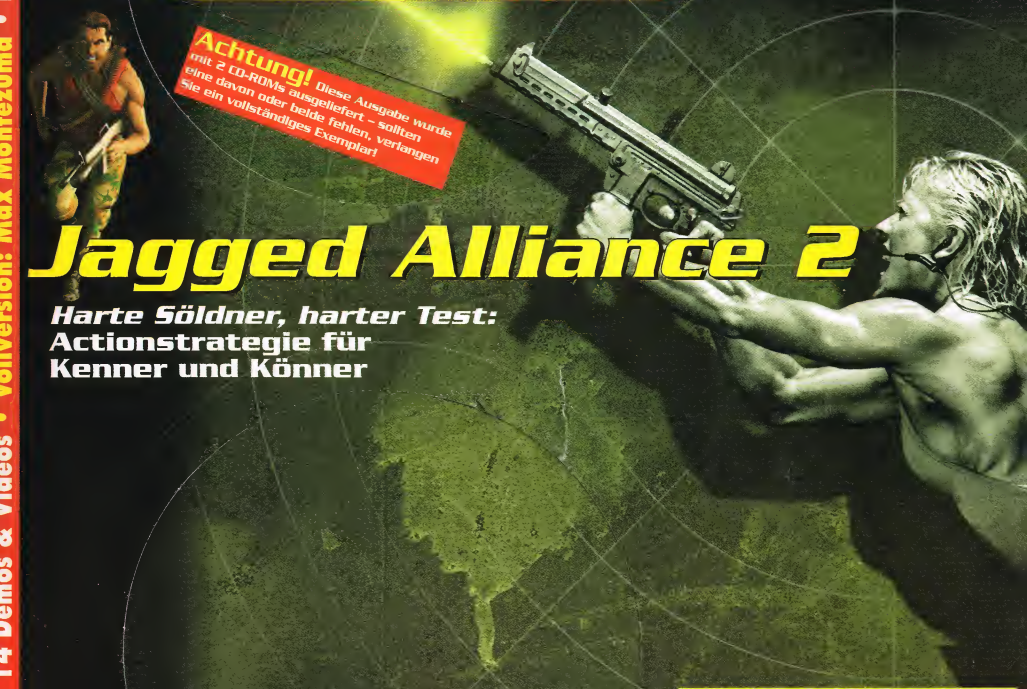
–Vollversion mit exklusiver 3Dfx-Unterstützung–

Max Montezuma Mystery Island

2 Bonus-Games: Battlecruiser 3000 A.D.
Half-Life: Team Fortress Classic
plus 14 Demos & Videos

Neue C&C3-Killer
Earth 2150 und
Dark Reign 2
im Fadenkreuz

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



Jagged Alliance 2

Harte Söldner, harter Test:
Actionstrategie für Kenner und Könner

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

Geheimakte E3

Erste Infos, erste Bilder:
Die Knüller auf der Megamesse

BESSER ALS COMMANDOS?
Shadow Company im Test

NOCH DIABOLISCHER?
Der Blizzard-Boss über Diablo 2

SCHON UNVERZICHTBAR?
Neue 3D-Karten und Surround-Sound

Jetzt kommt Lula!

...und zwar gewaltig!

Release: Mai '99



WET ATTACK

THE EMPIRE CUMS BACK









Noch
gigantischer!
Noch besser!
Noch größer!
Noch länger!
Noch schöner!
...und alles
mit mir!

CDV Software GmbH
Postfach 7749
76014 Karlsruhe

Tel. 0721 97224-0
Fax 0721 97224-24

Produktinfo 001

3 CDs
Randvoll mit knisternder Lula-Erotik!

Geeignet ab 16 Jahren

STARRING Lula

Auf meiner Fan-Site im Internet zeige ich Dir alles: www.cdv.de

Der Vorgänger WET/LULA - The Sexy Empire war mit über 200.000 verkauften Exemplaren ein europaweiter Erfolg. Chart-Plazierungen

DER LIZENZIERTE WAHNSINN

Seit dem Relaunch als PC JOKER HEFT & SPIEL mit Ausgabe 1/97 liefern wir Ihnen alle vier Wochen für nur 8,90 DM zumindest eine Vollversion auf Begleit-CD – und können es dennoch nicht jedem recht machen. So erreichen uns immer wieder Briefe mit der Bitte nach speziellen Titeln, wobei Bescheidenheit nicht unbedingt zu den Tugenden der Schreiber zählt: Warum nicht „Tomb Raider 3" oder „Command & Conquer 2", schließlich würden diese Spiele im Handel auch nicht mehr kosten als andere?! Bloß kann man natürlich nicht einfach in einen Shop spazieren, ein Game kaufen und dann hunderttausendfach auf einer Heft-CD verbreiten…

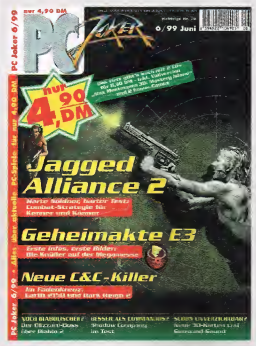
Tatsächlich ist der Lizenzerwerb eine heikle Sache. Zum einen wegen der wirtschaftlich erforderlichen Abwägung zwischen Kosten und Qualität (Lizenzen werden zwischen etwa 20.000 und 100.000 Mark pro Titel gehandelt), zum anderen, weil die Hersteller aktuelle Ware nur ungern herausrücken – schließlich müssen wir da mit Sammlungen, Budget-Labels und anderen Formen der Zweitvermarktung konkurrieren. Hinzu kommen Faktoren wie Mode-Genres und nicht zuletzt die Lauffähigkeit auf aktuellen Computersystemen.

Dennoch kämpfen wir jeden Monat wie Berserker darum, Ihnen größtmögliche Unterhaltung zum kleinstmöglichen Preis (also ein redaktionell hochwertiges Heft mit zwei Beilagscheiben und Vollversionen für unter neun Mark) zu liefern. „Mystery Island", die 3Dfx-Version des Actionabenteuers „Max Montezuma", ist auf dieser Ausgabe ein wunderbares Beispiel: Das Programm erschien erst letztes Jahr, die optional 3D-beschleunigte Fassung bieten wir Ihnen sogar exklusiv als erste!

Wenn also Ihr Lieblingsspiel noch nicht dabei war, Sie alte DOS-Perlen vermissen oder in seltenen Fällen mal Probleme haben, das Game von der Begleit-CD auf ihrem individuell konfigurierten Rechner auf Anhieb zu starten, dann bitte ich um etwas Geduld. Was nicht ist, kann immer noch werden, und der Joker sticht ja auch auf rein redaktionellem Gebiet. Viel Spaß dabei wünscht,



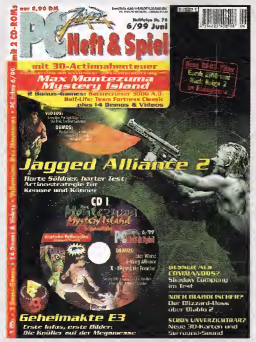
Ihr Michael Labiner



FÜR 4 MARK WENIGER

…erhalten Sie PC JOKER HEFT & SPIEL als PC JOKER pur, also ohne die beiden Begleit-CDs – optimal für all jene, die die aktuelle Vollversion schon besitzen (diesen Monat wie gesagt unmöglich: **die 3Dfx-Version von „Max Montezuma" veröffentlichen wir exklusiv zuerst**) oder die unsere seit 1991 erfolgreiche Arbeit am Gebiet der PC-Unterhaltung erst kennenlernen wollen.

Daß der Heftinhalt beider Varianten identisch ist, hat seinen Grund: Wer zumindest die Seiten zum CD-Inhalt gesehen hat, wird es sich zukünftig wohl zweimal überlegen, ob er statt 4,90 DM nicht lieber 8,90 DM bezahlt, um zusätzlich spielbare Demos, interessante Videos, Patches, Goodies und ein klasse Game zu erhalten!



PC Joker Inhalt



Die Mega-Messe

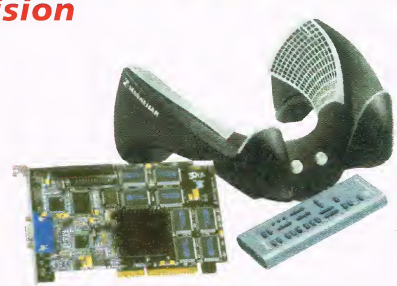
Im Los Angeles Convention Center wird zwischen 13. und 15. Mai die weltgrößte Messe für Computergames abgehalten. In der **GEHEIMAKTE E3** haben wir die wichtigsten Trends und Highlights des bedeutenden Branchen-Events für Sie zusammengestellt – mit exklusiven Bildern und Infos!

Großer Vorbericht ab Seite **30**

Sound & Vision

Sie wollen **SURROUND-SOUND FÜR IHREN PC**? Wir informieren über Technik, Hintergründe und Möglichkeiten. Sie grübeln, welche **3D-KARTEN FÜR DAS JAHR 2000** gerüstet sind? Wir haben die aktuellen Modelle auf ihre Zukunftstauglichkeit hin abgeklopft.

Hardware-Specials ab Seite **102**



Der Chef-Diaboliker

...von Blizzard enthüllt **DIABLO 2**: Projektleiter Bill Roper hat mit uns über Entwicklungsstand und geheime Features des meist erwarteten Action-Rollis dieses Jahres gesprochen.

Interview auf Seite **39**

Hardware

News **100**
Die neue 3D-Generation **106**
Surround-Sound für Ihren PC **102**

Interviews

Blizzard (Diablo 2) **39**
Eye One (Java & Shockwave) 89
Funatics (Catan: Die erste Insel) 55
Red Orb/TLC (Prince of Persia 3D) 43
Tom's Hardwareguide (3D-Karten) 109

Online Guide

News **86**
Tests
Everquest 92
Half-Life: Team Fortress Classic 91
Malkari 90
Special
Java- und Shockwave-Games 88

Hot Spot

Branchen-News **28**
Spiele-News **22**
Messe
CeBIT 1999 – Rückblick 29
E3 – großer Vorbericht **30**
Previews
Catan: Die erste Insel 54
Dark Reign 2 ..... **49**
Diablo 2 ..... **38**
Die Völker 56
Earth 2150 ..... **48**
MiG Alley 46
Prince of Persia 3D 42
Shadow Man 44
Vampire: The Masquerade 40

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Lands of Lore 3 121
Tips & Tricks
Anno 1602 126
Grand Theft Auto: London 1969 127
Lamentation Sword 127
Max Montezuma 127
Rival Realms 128
Speed Busters 127
Silver 125
TOCA 2 128
Twisted Mind 128
V-Rally 128
Lösungshilfen auf CD
Max Montezuma
Silver

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Top-Game des Monats

Darauf haben PC-Söldner gewartet: **JAGGED ALLIANCE 2** wird jetzt schon als heißester Anwärter auf das „Spiel des Jahres 1999" gehandelt! Im Test entpuppte sich die geniale Mischung aus Combat, Strategie und Rollenspielelementen als wahres Motivationsmonster.

Test ab Seite **60**



Die C&C-Killer

Noch ist „Command & Conquer 3" nicht kampfbereit, da macht die Konkurrenz bereits Front gegen den Feind am Echtzeit-Markt: Was könnten **EARTH 2150** und **DARK REIGN 2** haben, das der kommende Westwood-Knaller nicht hat? Wir haben die Programmiertruppen besucht...

Previews ab Seite **48**



Echtzeitstrategie von Topware: Earth 2150



3D-Offensive von Activision: Dark Reign 2

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . 12
Max Montezuma 3D **10**
Charts 98
Comic 120
Editorial 3
Gewinner 105
Glossar für Fachbegriffe 115
Impressum 115
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 112
Messen & Termine 28
Preisausschreiben
Mini-Umfrage 7
Operation Rainbow 23
Stadtgespräch 8
Testindex 110
Update Service 96
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer
Ancient Evil 84
Baldur's Gate:
Die Legenden der Schwertküste . . 97
Lands of Lore 3 72

Action
Expendable 76
Hell-Copter 83
Tank Racer 83
Wild Metal Country 74

Simulation
Billard Nights 80
Power Pool 83

Sport
Fußballfieber 82
Golf 1999 Edition 82
Premier Manager Ninety Nine 82
V-Rally 78

Strategie
Commandos: Im Auftrag der Ehre 97
Heroes of Might and Magic 3 70
Jagged Alliance 2 . . . . . **60**
Land der Hoffnung 84
Shadow Company **66**
Twisted Mind 84

LULUS ODYSSEE

Der güldene Joker für den engagiertesten Pressemanager geht diesen Monat an Stefan „Lulu" Luludes von Acclaim: Damit wir das Testmuster von „Machines" noch rechtzeitig für die Mai-Ausgabe erhielten, löste der Mann kurzerhand ein Ticket nach London zu den Entwicklern. Ankommen, CD-ROM in Empfang nehmen und wieder abfliegen, so der Plan. Dank 30 Minuten Verspätung und neuem Flugsteig stand Lulu jedoch zunächst allein in Heathrow. Der Kurier konnte zwar ausgerufen werden, erschien aber erst zehn Minuten vor Abflug. Weil's der gleiche Flieger war, kam es gottlob auch hier zur Verspätung – und zu ungläubigen Blicken des Bordpersonals: „Haben Sie etwas vergessen?" Zurück in München hatte Jack dann den Streß, das komplexe Game binnen zweier Nachtschichten nach Redaktionsschluß der Mai-Ausgabe zu testen. Montag Morgen gingen die Seiten per Datenleitung zur Druckerei; Ende gut, alles gut.



Vorbildliche Arbeitseinstellung: Stefan "Lulu" Luludes von Acclaim

DIE SCHLAUMEIER

Was uns wirklich nervt, sind Zuschriften der nachstehenden Art, lassen sie doch echte Zweifel an der geistigen Verfassung ihrer Autoren aufkommen:

1. Da möchte ein Leser 1000 Mark Belohnung für den Tip, daß man „Anno 1602" nach Installation ohne CD im Laufwerk spielen könne, wenn auch ohne Musik, Videos und bloß im Endlosmodus. Die Scheibe könne man jetzt prima an Freunde ausleihen…

2. Da will uns jemand aus einer Anwenderzeitschrift abfotokopierte Tricks rund um das Bios-Paßwort für nur 450 Mark verkaufen…

3. Da schickt einer Cheats zu diversen Spielen ein – in Form aus einem Magazin ausgeschnittener Papierschnipsel…

Natürlich freuen wir uns prinzipiell über jede Zuschrift, doch alles hat seine Grenzen: Geistiger Diebstahl ist kein Witz!

KLEINE FOTO-GALERIE



Fit mit Paul: Niemand hier in der Redaktion konnte diese Verrenkung nachahmen – können Sie es?



In der Eingangshalle des Microsoft-Campus in Redmond flirtet unser Manfred mit einer überdimensionalen MS-Maus



Komplott um Dot: Die Ameisenprinzessin aus dem Computerfilm „Das große Krabbeln" gibt es jetzt für rund 70 Mark als sprechende Kitzelpuppe

JOKER-TV: GIGA

Haben Sie am Freitag, den 9. April NBC geguckt? Falls nicht, haben Sie den Live-Auftritt unseres Chefredakteurs Richy und unseres Herausgebers Michael in der populären Computer-Sendung „Giga" verpaßt. Während einer Sendestunde standen die beiden den Moderatoren Rede und Antwort, plauderten aus dem Nähkästchen der Redaktion und analysierten den Spielemarkt. Wenn Sie wissen wollen, warum der Joker nicht Zocker heißt und wie ein PC-Profi auch auf der Playstation gewinnen kann: In der nächsten Ausgabe bringen wir einen Video-Mitschnitt der Sendung auf unserer Cover-CD!



Chefredakteur Richy und Joker-Herausgeber Michael live on Air im Düsseldorfer TV-Studio von „Giga"

SCHERZ BEISEITE

Asche auf unser Haupt, denn wir haben im letzten Heft glatt vergessen, die **Auflösung der Aprilscherze aus Ausgabe 4/99** nachzureichen. Vielleicht, weil so wenige Zuschriften kamen? Hat man uns das Preview zum „Multi-Link-Game Creator" etwa wegen der zusammenmontierten Screenshots abgekauft? Und die Newsmeldung zur „Gedankensteuerung via Internet" gleich obendrein?! Falls Sie nicht so gutgläubig waren, finden Sie Ihren Namen aktuell vielleicht unter den Gewinnern auf Seite 105!



Achtung Gegenverkehr: Mangels Multi-Link-Creator bleiben NFS3-Boliden auf Motocross-Strecken ein Traum

DIE LIEBESGABE: SEVEN OF NINE

Borg dir eine Borg, lautet derzeit die Devise von Paul, der den lebensgroßen Pappaufsteller des hübschen Halbaliens aus der TV-Serie „Star Trek: Voyager" in sein Büro entführt hat. Weil das Mädel aber so sehr auf High-Tech steht, konnte Richy sie im Tausch gegen zwei Voodoo 2-Karten zum Umzug in die neue Wohnung überreden. Sobald die Bude fertig eingerichtet ist, wird Seven also nur noch Augen für unseren Chefredakteur haben…



Bald muß sich Paul von seiner Freundin trennen – die siebte von neun?

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) Nutzen Sie die Perforation der Seiten im Lösungsteil?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Sind Sie mit dem Hardwareteil zufrieden? Falls nicht, warum?
6) Wie gefällt Ihnen das Angebot im Joker-Shop?
7) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
8) Sind Sie Abonnent?

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

Produktinfo 043

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

AGES OF MYST (MYST+RIVEN)	KD	79,90	CONFLICT: FREESPACE	KD	29,90
ALIEN VS. PREDATOR (06/99)	**KD**	**69,90**	CONQUEST EARTH	KD	19,90
ALPHA CENTAURI	KD	79,90	DARK COLONY	KD	19,90
BALDURS GATE	**KD**	**69,90**	**DAY OF THE TENTACLE**	**KD**	**14,90**
BALDURS GATE EXPANSION	**KD**	**29,90**	DESTRUCTION DERBY 2	KD	14,90
C & C 2: MEGABOX (06/99)	KD	64,90	**DETHKARZ**	**KD**	**29,90**
C & C 3: TIBERIAN SUN (06/99)	**KD**	**89,90**	**DIE ÄKTE EUROPA**	**KD**	**9,90**
CIVILIZATION: CALL TO POWER	KD	79,90	**DIE PANDORA AKTE**	**KD**	**9,90**
CIVILIZAZION 2 MULTIPLAYER	KD	39,90	DIE BY THE SWORD	E	19,90
CLOSE COMBAT 3	E	89,90	DISCWORLD 2	KD	14,90
COMMANDOS: Im Auftrag d. Ehre	**KD**	**59,90**	**DOMINION: STORM OVER GIFT**	**KD**	**9,90**
D-INFO 99	**KD**	**34,90**	EARTH 2140	KD	9,90
DARK PROJECT	KD	79,90	**EASTERN FRONT**	**KD**	**29,90**
DESCENT 3	**KD**	**79,90**	F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	9,90
DIE VÖLKER (06/99)	**KD**	**79,90**	FIGHTING FORCE	KD	29,90
EVERQUEST (ONLINE-RPG)	**E**	**149,90**	**FLIGHT UNLIMITED 2**	**KD**	**34,90**
FALCON 4.0	KD	79,90	FORGOTTEN REALMS (AD&D)	E	24,90
GRAND THEFT AUTO LONDON	KD	44,90	FORMEL 1 '95	KD	9,90
HALF-LIFE (DT. VERSION)	KD	79,90	**FORMULA ONE GRAND PRIX 2**	**KD**	**19,90**
HEAVY GEAR 2*	**DA**	**79,90**	**FRANKREICH '98**	**KD**	**19,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	**E**	**79,90**	**GRAND PRIX LEGENDS**	**E**	**29,90**
JAGGED ALLIANCE 2	**KD**	**69,90**	**GRAND THEFT AUTO**	**KD**	**39,90**
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	**KD**	**79,90**	HAVE A NICE DAY & TRACKS	KD	19,90
LANDS OF LORE 3	KD	79,90	HUGO GOLD	KD	39,90
MACHINES	**KD**	**79,90**	I-PANZER 44 (3DFX)	KD	19,90
MECHWARRIOR 3 (06/99)	**KD**	**79,90**	IF-22 V5.0 (3DFX)	KD	19,90
MIGHT & MAGIC 7 (06/99)	**E**	**79,90**	IMPERIUM GALACTICA	KD	19,90
MOTO RACER 2	KD	59,90	KING'S QUEST 8 (US-VERSION)	E	39,90
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	**KD**	**79,70**	**KLINGON HONOUR GUARD (US)**	**E**	**29,90**
OUTCAST	**KD**	**89,90**	**KYRANDIA 3**	**KD**	**9,90**
PIZZA SYNDICATE	KD	79,90	**LIBERATION DAY**	**KD**	**9,90**
PC GAMES CHEAT 3.0	KD	29,90	**LANDS OF LORE 2**	**KD**	**29,90**
QUEST FOR GLORY 5: DRACHENF.	KD	79,90	LIFEFORCE TENKA	DA	14,90
RAILROAD TYCOON 2: 2nd CENT.	**KD**	**34,90**	**LUCASARTS 10 ADVENTURES**	**KD**	**39,90**
REQUIEM (US-VERSION)	**DA**	**75,90**	**M1 TANK PLATOON 2**	**KD**	**39,90**
ROLLERCOASTER TYCOON	KD	64,90	MADDEN '98	KD	19,90
SIEDLER 3	KD	69,90	**MICRO MACHINES V3**	**KD**	**19,90**
SIEDLER 3 MISSION CD	**KD**	**29,90**	**MONKEY ISLAND III**	**KD**	**44,90**
SILVER	KD	79,90	MONOPOLY WM-EDITION 98	KD	29,90
SIM CITY 3000	KD	89,90	**MONSTER TRUCKS**	**KD**	**14,90**
SPORTS CAR GT (05/99)	KD	79,90	**MYTH 2 - SOULBLIGHTER (US)**	**E**	**44,90**
STAR CRAFT: BROOD WAR	KD	34,90	NBA LIVE 98	KD	24,90
STAR WARS RUCKSACK: DARTH VADER		**29,90**	**O.D.T.**	**KD**	**29,90**
STAR WARS: POD RACER	**KD**	**69,90**	**PAX IMPERIA**	**KD**	**19,90**
STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG		**79,90**	**PINBALL CONSTRUCTION KIT**	**DA**	**9,90**
STAR TREK: BIRTH OF FEDERATION		**79,90**	**RÄTSEL D. MASTER LU**	**KD**	**14,90**
STARSIEGE (US-VERSION)	**E**	**79,90**	RESIDENT EVIL 1	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**	**14,90**
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	E	79,90	SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	**KD**	**79,90**	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 (05/99)	**E**	**79,90**	**TOCA TOURING CAR CHAMP.**	**KD**	**29,90**
WCW VS. NITRO	**E**	**44,90**	**TOMB RAIDER 2 DIR. CUT (MAI)**	**KD**	**39,90**
WET ATTACK FEAT. LULA	**KD**	**84,90**	**ULTIMA ONLINE**	**E**	**29,90**
WORMS ARMAGEDDON	KD	59,90	**UNREAL (US-VERSION)**	**E**	**44,90**
X-WING ALLIANCE	**KD**	**79,90**	**WARGASM**	**KD**	**34,90**
YOU DON'T KNOW JACK 2	**KD**	**64,90**	**WARLORDS 3: REIGN OF HEROES**	**KD**	**34,90**
			WING COMMANDER PROPHECY	**KD**	**29,90**
3D LEMMINGS	**DA**	**14,90**	**WIZARDRY GOLD**	**E**	**9,90**
11TH HOUR	**KD**	**9,90**	**XENOCRACY**	**KD**	**24,90**
ADIDAS POWER SOCCER 98	KD	14,90			
A-TRAIN	**KD**	**9,90**	**JOYSTICKS:**		
AGE OF EMPIRES	**KD**	**39,90**	**GRAVIS FIREBIRD II**	**DA**	**34,90**
AH-64 LONGBOW 2	**KD**	**24,90**	**GRAVIS THUNDERBIRD 2**	**DA**	**29,90**
AIR WARRIOR 3 (3DFX)	**KD**	**19,90**	**THRUSTMASTER MILLENIUM JOYSTICK**		
AIRLINE TYCOON	**KD**	**34,90**	**INCL. X-COM APOCALYPSE**	**KD**	**39,90**
ASCENDANCY	KD	19,90			
BLEIFUSS 2	**KD**	**14,90**			
BLOOD 2 - THE CHOSEN	**E**	**49,90**			
BUST A MOVE 2	**KD**	**14,90**			
CAESAR - GROßE SCHLACHTEN	KD	19,90			
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	**KD**	**54,90**			

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.: 9⁰⁰-13⁰⁰ 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, 13⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

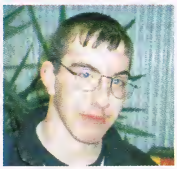
SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-12³⁰ 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 -

Voodoo 3 und Pentium 3: Unentbehrlich oder Überfluß?



Stefan Schuster (15), Schüler
„Ein Pentium 3 muß jetzt wirklich nicht sein; der P2 ist ja noch lange nicht ausgereizt. Wer außer Intel soll hier schon wirklich was vom Fortschritt haben?"



Martin Wlcek (27), Web-Designer
„Bei den kurzen Innovationszyklen sollte man immer drei oder gar vier Generationen auslassen. Ich warte, bis die Preise gefallen sind, dann kaufe ich einen P2."



Jörg Achter (22), Speditionskaufmann
„Ich kaufe alle drei Jahre einen neuen PC, mein K6-2/333 reicht noch völlig. Die Entwicklungsgeschwindigkeit ist aber okay, es könnte sogar schneller gehen."



Raphael Huppertz (16), Schüler
„Moderne Shooter zieht mein P133 mit Voodoo 1 nicht mehr. Ende des Jahres muß also ein dann preiswerter P2/400 her – der P3 ist was für reiche Spinner."



Alan Hodgkiss (44), Programmierer
„Erst wenn nichts mehr läuft, wird zugekauft! Ließe man den Programmierern mehr Zeit, würden die Anforderungen nicht so schnell steigen."

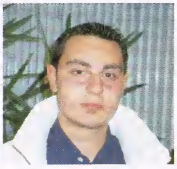


Sezia Curuk (12), Schüler
„Ich brauche eine 3D-Karte – aber keine Voodoo 3 oder TNT 2; die sind mir zu teuer. Zumal ich mit einem älteren Modell für weniger Geld genauso schnell bin."

Aller guten Dinge sind drei? Nicht, wenn es nach der Industrie geht: Eine Hardwaregeneration wird am PC durchschnittlich nur zwölf Monate alt. Aber macht König Kunde den jährlichen Tanz ums goldene Kalb überhaupt noch mit?



Markus Herr (27), Biologe
„Wenn die PC-Industrie in diesem Tempo weitermacht, muß sie auf mich als Kunden bald verzichten: Eine Spielkonsole gibt es für einen Bruchteil vom P3-Preis!"



Arbi N. (18), arbeitslos
„Mein neuer Computer ist noch nicht warmgelaufen, da kommt der nächste Quatsch. Und alles viel zu teuer! Komisch, in den USA geht's meistens weitaus billiger."



Mike N. (21), Zivi
„Ich finde das Tempo, mit der sich Hard- und Software entwickeln okay, da ist Dynamik drin. Ich kaufe jetzt allerdings einen Mac, keinen P3 – mal sehen…"



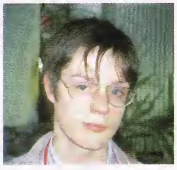
Sebastian Koch (15), Schüler
„Weil meine 3D-Spiele schon mal ruckeln, wird bald aufgerüstet. Aber wozu Voodoo 3 oder P3, wenn selbst die Vorgängermodelle noch nicht ausgereizt werden?"



Achim Kühnemund (20), Zivi
„Die Kunden werden über den Tisch gezogen, weil die versprochenen Features neuer Geräte zumeist auch mit der bisherigen Hardware machbar wären – Geldmacherei!"



Daniel Spengler (19), Schüler
„Voodoo 3 oder Riva TNT 2? Da warte ich die Vergleichstests im Joker ab. Einen P3 will ich aber schon wegen der Sache mit der doofen Seriennummer nicht."



Frank Marksteiner (17), Schüler
„Das Preis/Leistungsverhältnis zählt: Ich muß nicht das Neueste haben, Werbung lügt. Wenn eine Demo hinterher ruckelt, hat das Spiel eben Pech gehabt."



Wilhelm H. (71), Rentner
„Hartwär? I zoag dia gleich Hartwär. Ihr Perversen mit Eurem perversen Internet-Zeugs, ihr g'hört alle eing'sperrt, ihr Porno-Hansel. I zeig' di an!"

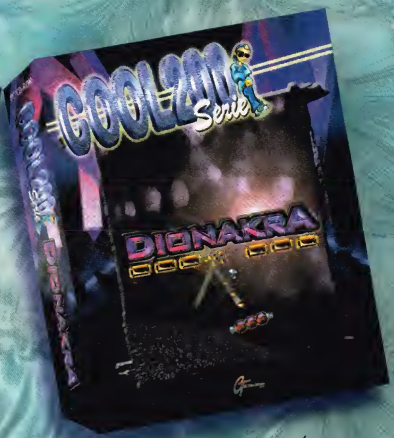
Nächstes Thema

Im nächsten Heft kommt die Wahrheit an den Tag: „**Wie halten Sie es mit Raubkopien?**", wird die Frage lauten – auf die hoffentlich ehrlichen Antworten sind wir schon sehr gespannt!
Falls auch Sie spannende Fragen wissen, dann immer her damit. Unter dieser Adresse nehmen wir Ihre Anregungen für Stadtgespräche dankend entgegen.

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

COOL200 Serie











Jetzt erhältlich in allen Kaufhäusern und Fachgeschäften!

Ab 19,95 DM

GT Value GmbH

Installation und Start

Installation unter Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 ein, das Jokermenü startet automatisch. Wählen Sie in der Rubrik „Vollversion" den Punkt „Max Montezuma: Mystery Island", und klicken Sie auf „Installation". Es startet ein Setup-Programm, in dem Sie sich für eine von drei Installationsvarianten (minimal, typisch oder maximal) entscheiden und ein Installationsverzeichnis angeben.
„Max Montezuma" benötigt mindestens DirectX 5.0. Sollte auf Ihrem Rechner eine ältere Fassung installiert sein, finden Sie die aktuelle Version 6.1 in der Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2.

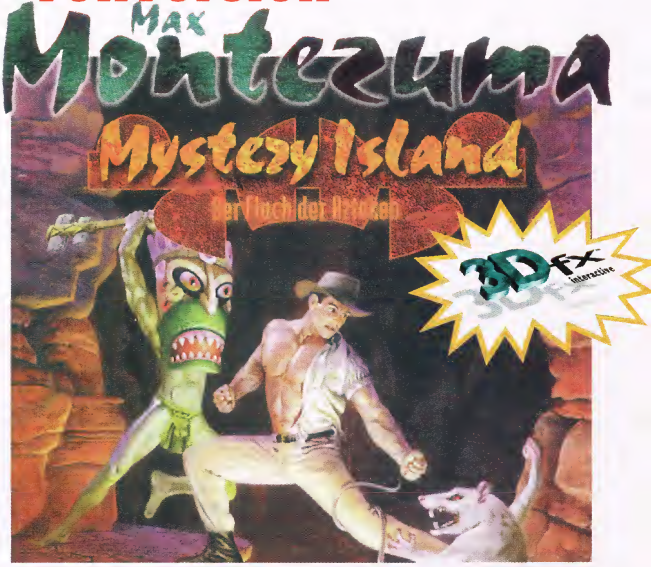
Start unter Windows 95/98: Der Spielstart erfolgt über den Eintrag „Programme/Mystery Island/" im Startmenü. Wenn Sie über einen 3Dfx-Beschleuniger verfügen (also eine Grafikkarte mit Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo Banshee oder Voodoo 2-Chipsatz), wählen Sie im folgenden Optionsmenü den Eintrag „Mystery Island - 3Dfx". Besitzer aller anderen Grafikkarten stellen zunächst im Punkt „Grafik Setup" die gewünschte Auflösung zwischen 320 x 200 und 800 x 600 Pixel ein und starten das Spiel über den Button „Mystery Island - VGA".

Installation und Start der DOS-Version: Die separate DOS-Variante „Max Montezuma: Der Fluch der Azteken" finden Sie auf CD Nr. 2. Wechseln Sie im DOS-Prompt ins Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\), und starten Sie die Installation durch Eingabe von DINSTALL. Wechseln Sie anschließend in das Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte. Durch Eingabe von MSETUP nehmen Sie die Sound- und Grafikeinstellungen vor, das Spiel wird mit dem Befehl MONTE gestartet.

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 1 im Verzeichnis „CDInlets" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

Vollversion



Mit Schlapphut und Peitsche durch verwitterte Tempel – Max Montezuma ist ein legitimer Erbe von Indiana Jones! Dabei ist unser Titelheld genau genommen der Nachfahre des legendären Azteken-Königs Montezuma: Anno 1984 verkaufte sich der Plattform-Hit „Montezuma's Revenche" rund 500.000mal, im letzten Jahr haben Stardesigner Rob Jaeger, Utopia und Software 2000 den Klassiker in zeitgemäßer Ego-Optik mitsamt gerenderten Zwischensequenzen neu aufgelegt. Auf unserer Begleit-CD bieten wir Ihnen jetzt **exklusiv die 3Dfx-beschleunigte Fassung des Spiels (bisher nicht im Handel erhältlich), dazu eine Software-Version und das 84er Original!**
In 65.000 Farben selbst auf Standard-SVGA-Karten und unter Voodoo 2 sogar mit Bump-Mapping begleiten Sie Max auf seinem gefährlichen Weg durch eine mit Fallen und kniffeligen Rätseln gespickte Azteken-Pyramide. Rund 50 Gegner in 500 Räumen gilt es, zu überwinden – und nur wenn Sie sämtliche Schätze in jedem der neun umfangreichen Spielabschnitte gefunden haben, öffnet sich der Zugang zu den zahlreichen Bonusrunden. Wenn also unter Zeitdruck ganze Parcours aus beweglichen Plattformen, Trampolinen und Klettereinlagen zu meistern sind, um noch rechtzeitig eine zufallende Tür zu erreichen, geht das dank gelungener Steuerung via Tastatur, Maus, Stick oder Pad so locker von der Hand, wie es sich für ein modernes Top-Game mit atmosphärischem Soundtrack gehört!



Transparentes Wasser bei Tauchgängen ist nur einer von vielen 3D-Effekten

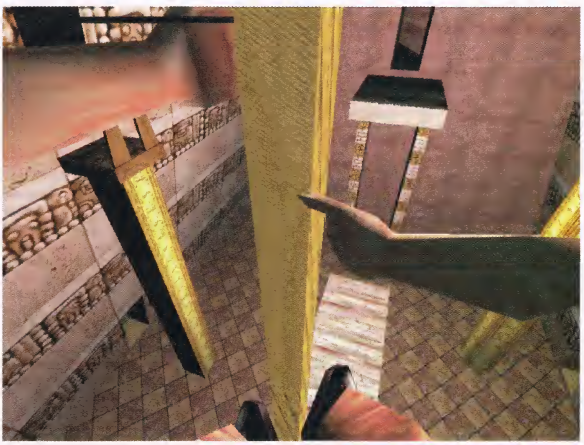


Sprichwörtlich mit Händen und Füßen erwehrt sich Max der 50 verschiedenen Gegner

Handbuch & Cheats



Die komplette deutsche Anleitung mit allen Originalillustrationen finden Sie als PDF-Dokument auf 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. Eine DOS-Version kann manuell installiert werden.
Hilfreiche Schummeleien zum Spiel finden Sie ebenfalls auf der CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".



Auch bei Kletteraktionen bleibt die Sicht in alle Richtungen frei drehbar



In der Levelübersicht können bereits gelöste Abschnitte nochmals angewählt werden

Max Montezuma
(Utopia/Software 2000)

Das 3D-Actionabenteuer erstmals mit 3Dfx-Unterstützung

Originaltest	Ausgabe 1/98, 72 Prozent
Umfang	Neun riesige Spielabschnitte mit insgesamt etwa 500 Räumen plus Bonusrunden, dazu das komplette 8 Bit-Original „Montezuma's Revenge"
Präsentation	Auflösung bis 800 x 600 Pixel in 65.000 Farben, 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt (Bump-Mapping auf Voodoo 2-Karten), separate Software- und DOS-Versionen. Gerenderte Zwischensequenzen, Musik und Soundeffekte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P90 mit Win 95/98 oder DOS, 16 MB RAM sowie 8 bis 225 MB auf der HD
Handbuch, Installation & Cheats	Illustrierte deutsche Anleitung auf der CD Nr. 1 im Ordner „Handbuch", Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2, automatische Installation über das Jokermenü oder manuell für die DOS-Fassung

Das Original

Der 8 Bit-Klassiker „Montezuma's Revenche" mit auf CD: Zum Vergleich und für Sammler wartet neben der 3D-Neuauflage auch der 15 Jahre alte Oldie in Form einer exakten Emulation der 48K-Version für den Atari 800 auf unserer Beilagscheibe. Windows-Benutzer klicken zum Start den Button „Montezuma's Revenge" im Startmenü des Spiels an, DOS-User starten durch Eingabe von REVENGE im Installationsverzeichnis.

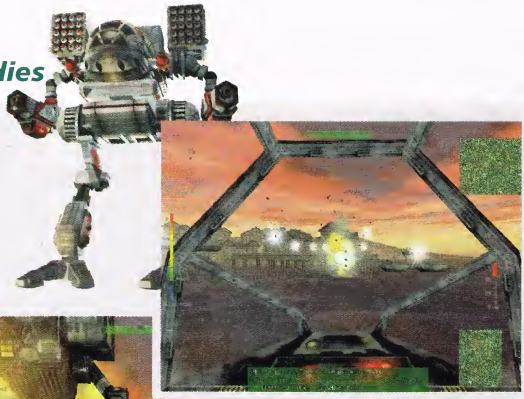


Die Emulation läßt den Klassiker von 1984 am PC wiederauferstehen

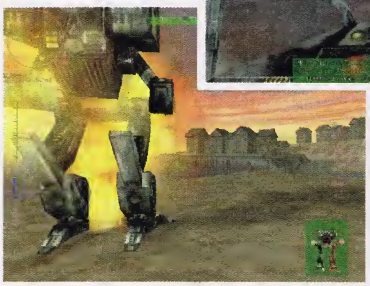
Top-Demo: Mechwarrior 3

Microprose hat den Krieg der Roboter grafisch exzellent in Szene gesetzt. Ob sich die neue Mech-Sim auch so gut spielt, können Sie anhand einer tollen Instant-Action-Mission auf unserer CD selbst überprüfen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen den Cockpits dreier Kampfkolosse. Gesteuert wird entweder via Tastatur oder Stick, zudem läßt sich die Perspektive zwischen Ego- und zwei Außenansichten umschalten. Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, aber nicht vorausgesetzt.

GENRE: 3D-Actionsimulation
UMFANG: voll spielbare Instant-Action-Mission
BESONDERHEIT: Nach der Installation beantworten Sie die Frage nach der Registration mit „Cancel" und „Never Register"
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 90 MB auf der HD



Die Mech-Action aus der Ego-Perspektive



...oder alternativ in einer von zwei Außenansichten

Top-Demo: X – Beyond the Frontier

Egosoft und Softgold wollen die einst von „Elite" gesetzten Grenzen überschreiten: Wie in David Brabens klassischer Space Opera werden Sie in eine riesige 3D-Galaxis versetzt, um Handel zu treiben, Kämpfe mit Raumpiraten zu bestreiten (oder selbst einer zu werden) und die Geheimnisse rätselhafter Alienrassen zu ergründen. Unsere voll spielbare deutsche Demo erklärt anhand eines Tutorials zuerst die Steuerung Ihres Raumjägers, dann dürfen Sie 30 Minuten lang völlig frei agieren.

GENRE: Space Opera
UMFANG: einführendes Tutorial, anschließend 30 Minuten lang uneingeschränkt spielbar
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX 5 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 51 MB auf der HD



Ein mißlungener Sprung befördert Sie in eine unbekannte Region der Galaxis



In diesem Hindernisparcours erlernt man die Steuerung des Schiffes

Spielelösungen auf CD

Diesen Monat haben wir auf unsere Begleit-CD die **Komplettlösung zu Silver** gepackt – im Gegensatz zum Heft in voller Länge! Und natürlich sind auch hilfreiche **Cheats für die Vollversion Max Montezuma** mit von der Partie: Im God-Modus, mit weiten Sprüngen oder schneller Fortbewegung sind die zahlreichen Gegner und fiesen Fallen in der 3D-Aztekenpyramide gleich viel einfacher zu bewältigen.



Bonus-Vollversion: Battlecruiser 3000 A.D.

Wenn es je eine Space-Sim gegeben hat, die komplexer ist als die Realität, dann diese: Kapitäne müssen hier nicht nur die zahlreichen Systeme ihrer futuristischen Raumkreuzer beherrschen (selbst die einzelnen Torpedorohre darf man eigenhändig bestücken), auch ein Handelspart sowie Flüge über und Kämpfe auf Planetenoberflächen werden geboten!
Der Battlecruiser hob anno 1997 in den Shops zwar ohne ab, landet auf unserer Cover-CD aber **mit 3Dfx-Unterstützung**. Zu verdanken ist dies dem Chefentwickler Derek Smart, der derzeit an der Fortsetzung „Battlecruiser 3020 A.D." arbeitet und den gut 100 MB starken Erstling (PCJ 3/97: 72%) überarbeitet und zur Freeware erklärt hat.



Steuern Sie Ihren Schlachtkreuzer durch 25 komplexe Sonnensysteme



Über Planetenoberflächen wird Battlecruiser zur Flugsimulation

Programmstart

Wichtig: Es muß (irgend) eine CD-ROM im Laufwerk liegen! Starten Sie das Programm durch einen Doppelklick auf die Verknüpfung zu Bc3k.bat bzw. Bc3k3dfx.bat (für 3Dfx-Beschleuniger, als Treiber muß zumindest Glide 1.43 installiert sein). Eine (englische) Anleitung finden Sie als PDF-Dateien im Unterverzeichnis „Docs" im BC3KAD-Verzeichnis.
Systemvoraussetzungen: Sie benötigen zumindest einen P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM, eine VESA-kompatible Grafikkarte sowie 103 MB auf der HD. Auf manchen 2D/3D-Kombis wie „Voodoo Banshee" und „Voodoo 3" und einigen modernen Grafikkarten läuft das Bonusspiel leider nicht. Bei Startproblemen lesen Sie bitte das FAQ-File im Docs-Verzeichnis oder kontaktieren Sie unsere Hotline mittwochs von 16 bis 19 Uhr – der Hersteller selbst bietet leider keine technische Unterstützung an.

Installation unter Win 95/98

Die Freewareversion verfügt leider über keine Installationsroutine, Sie müssen das Programm also manuell auf Ihre Platte kopieren. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Kopieren Sie den Ordner BC3KAD vom Hauptverzeichnis der CD Nr. 2 in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte.

2a Wenn Dateien von CD kopiert werden, sind sie auf der Platte schreibgeschützt. Diesen Schreibschutz müssen Sie nun entfernen. Öffnen Sie dazu den BC3KAD-Ordner auf Ihrer Festplatte.

2b Drücken Sie die Tastenkombination STRG-A, um alle Dateien im Verzeichnis zu markieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der markierten Dateien und wählen Sie aus dem aufpoppenden Menü „Eigenschaften". Deaktivieren Sie hier im Registerblatt „allgemein" das Attribut „schreibgeschützt" (Kästchen darf keinen Haken aufweisen).

2c Wiederholen Sie Vorgang 2b in sämtlichen Unterverzeichnissen des BC3KAD-Verzeichnisses.

3a Öffnen Sie im BC3KAD-Verzeichnis auf Ihrer Platte die Datei Bc3000ad.ini in einem Texteditor. Suchen Sie den Eintrag cdrom=D und ersetzen Sie, falls erforderlich, das D durch den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks.

3b Suchen Sie in derselben INI-Datei den Eintrag home=C:\bc3kad und passen Sie den Pfad an. Wenn Sie den Ordner also z.B. auf ein Laufwerk F:\ kopiert haben, ersetzen Sie das C:\ durch F:\

4a Im BC3KAD-Verzeichnis finden Sie eine Verknüpfung zu Bc3k.bat. Klicken Sie diese Verknüpfung (nicht die Bat-Datei selbst!) mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie aus dem aufpoppenden Menü „Eigenschaften". Wählen Sie hier das Registerblatt „Programm", und passen Sie den Pfad in den Einträgen „Befehlszeile" und „Arbeitsverzeichnis" an, indem Sie den korrekten Laufwerksbuchstaben für Ihre Platte, wie unter Punkt 3b erklärt, einsetzen.

4b Falls Sie einen Voodoo-Beschleuniger haben, wiederholen Sie die Prozedur aus Punkt 4a mit der Verknüpfung zur Datei Bc3k3dfx.bat.

Demos, Patches & Goodies

Army Men 2



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

Dark Reign 2

Preview in dieser Ausgabe



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

Expendable

Test in dieser Ausgabe



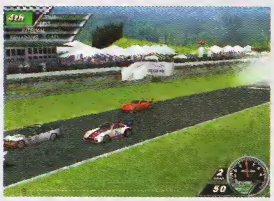
GENRE: 3D-Action
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: ein oder zwei Spieler an einem Rechner, Direct3D-Beschleuniger benötigt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger, Win 95/98 und 120 MB auf der HD

Sim City 3000



GENRE: Stadtbau-Simulation
UMFANG: eingeschränkt spielbares Tutorial (kein Speichern etc.)
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, muß auf Laufwerk C installiert werden (keine Änderung des Pfads möglich)
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 140 MB auf der HD

Sports Car GT



GENRE: Autorennen
UMFANG: Quickstart-Race auf der Strecke „Lime Rock" inkl. Multiplayer-Modus via LAN oder Internet
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 28 MB auf der HD

Star Trek: Starfleet Command



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

Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win

DirectX 6.1
NEU
aktuellste DirectX-Vollversion 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

F-Secure
aktueller Virenscanner für Windows 95/98

Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen

Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98

mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

WinAmp 2.10
MP3-Player für Win 95/98/NT

Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

Test in dieser Ausgabe

Bonus-Vollversion:

Half-Life Add-on Team Fortress Classic

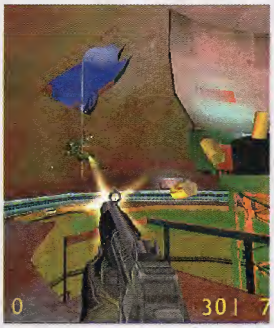
Unter Solisten hat Valves 3D-Hit Maßstäbe gesetzt, jetzt geht auch für Multiplayer gehörig die Post ab: Mit diesem deutschen Add-on erhalten Sie sechs neue Arenen für diverse Spielmodi – wieviel Spaß das bringt, können Sie in einem ausführlichen Test im Online Guide dieser Ausgabe nachlesen. Benötigt wird die deutsche Vollversion des Spiels; die ca. 30 MB große Erweiterung installiert man aus der Rubrik „Vollversion" der CD Nr. 2 heraus.



Variantenreiche Multiplayer-Gefechte in richtungsweisender Half-Life-Grafik

Top-Demo: Half-Life Uplink

Selbst wer Sierras revolutionären 3D-Knaller schon gelöst hat, wird an dieser Demo seine Freude haben: Die Programmierer von Valve haben einen komplett neuen Spielabschnitt erstellt! Aber auch neue „Halblinge" erhalten im von Monstern und Robotern besetzten Lambda-Komplex die Gelegenheit, die ganze Action, Spannung und Dramatik dieses Games mitzuerleben – natürlich in der deutschen, nicht indizierten Version.



Im völlig neuen Level der Demo sollen Sie eine Sendeanlage in Betrieb nehmen

GENRE: 3D-Egoshooter
UMFANG: Hinderniskurs plus eigens für die Demo erstellter, voll spielbarer Level
BESONDERHEIT: unterstützt Direct3D, OpenGL und Glide
SYSTEM: P133 mit 24 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 120 MB auf der HD

Aktuelle Patches

…zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. 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.

Apache Havoc
Update der deutschen Fassung auf V 1.1c
Die Siedler 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.32
Caesar 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.0.1.0
Descent 3 Demo
Update auf V 1.1.1
Falcon 4.0
Update der deutschen Fassung auf V 1.06
Grand Prix 500ccm
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Imperialismus 2
Update der US-Fassung auf V 1.02
Sid Meier's Alpha Centauri
Update der deutschen Fassung auf V 2.0, US-Fassung auf V 3.0
NBA Live 99
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
TOCA Touring Car Championship
Update der deutschen, englischen und französischen Fassung auf V 1.1a
Vermeer: Die Kunst des Erbens
Update der deutschen Fassung auf V 1.53

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?



GAMESMANIA
Einfach besser informiert

Produktinfo 047

Star Wars: X-Wing Alliance



GENRE: Weltraum-Flugi
UMFANG: voll spielbare Mission in 3 Schwierigkeitsgraden
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 47 MB auf der HD

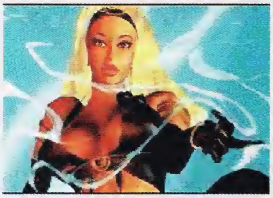
V-Rally

Test in dieser Ausgabe



GENRE: Autorennen
UMFANG: Rennen gegen die Uhr in Korsika
BESONDERHEIT: separate 3Dfx- und Direct3D-Version
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2)

Wet Attack



GENRE: Genremix
UMFANG: achtminütiges Video mit sexy Lula
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD Nr. 1
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

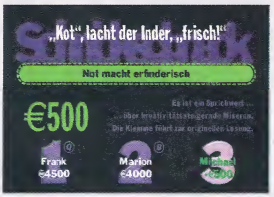
Wild Metal Country

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Action
UMFANG: 2 voll spielbare Abschnitte inkl. Mehrspielermodus
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (Version 6.1 auf CD Nr. 2) und 28 MB auf der HD

You don't know Jack 2



GENRE: Quiz-Show
UMFANG: 8 Runden für 3 Spieler
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1, voll tastaturgesteuert (Spieler 1: Q, Spieler 2: B, Spieler 3: P)
SYSTEM: 486er mit 8 MB RAM, Win 3.1/95/98 und 45 MB auf der HD

Unsere Menüoberfläche



...im 32 Bit-Design bietet **direkten Start bzw. Installation** aus dem Menü heraus, Screenshots und Infos zu jedem Programm, einen **WWW-Link-Schalter** zu Hersteller-Websites, sowie als Special auf CD Nr. 2 gleich zwei **Bildschirmschoner zu „Homeworld"**, Sierras neuer Space Opera. Um sie einzurichten, klicken Sie nach der Installation mit der rechten Maustaste auf den Desktop, wählen Sie aus dem Pop-up-Menü „Eigenschaften" und dann das Registerblatt „Bildschirmschoner".

Shareware von Lesern

Dave
Jump & Run von Benjamin Holfeld (vor Start auf HD kopieren)

Labyrinth Runner
Steuern Sie Ihre Maus durch den Irrgarten von Haldor Hron

Little Wars: Die Winter Offensive
Rundenstrategie von Sebastian Hoelzel (Shareware)

Skat 3000
Sharewareversion von CreaTeam-Software

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

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: mhuber@pcjoker.de

© 1999 Infogrames United Kingdom Ltd.

SILVER

ERLEBE EINE WELT REGIERT VON

MAGIE UND STAHL

8,5 VON 10 "SILVER BRINGT ENDLICH FRISCHEN WIND IN DIE ANGESTAUBTEN REGALE"

90% "FÜR RPG-FANS IST SILVER EINE OFFENBARUNG"

81% "...SPANNENDE ECHTZEIT-KÄMPFE UND EINE BENUTZER-FREUNDLICHE STEUERUNG ERMÖGLICHEN EINE HOHE LANGZEITMOTIVATION"

85% "GELUNGENES ACTION-RPG NACH GANZ EIGENER MACHART"

85% "SILVER VERMAG...ÜBER GRENZEN HINWEG ZU BEGEISTERN"

82% „SILVER HAT MICH VOM ERSTEN MOMENT AN... BEGEISTERT"

82% "... ABENTEUER MIT INNOVATIVEN KÄMPFEN"






Exklusivvertrieb Österreich

DYNAMIC

Exklusivvertrieb Schweiz

powerd by

PRINZ

Exklusivvertrieb Deutschland

Rekrutieren Sie Neuabonnenten, wir stellen die Ausrüstung!

JAGGED ALLIANCE 2®





Test ab Seite 60



DER NEUE STRATEGIE-HIT GRATIS für jeden neu geworbenen Abonnenten!

Für jeden neuen Abonnenten, den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL rekrutieren, erhalten Sie **JAGGED ALLIANCE 2 UMSONST!** Und dies sollte dem Söldner nicht schwerfallen, denn ein Joker-Abo ist strategisch geschickt: **SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,– DM* anstatt der kiosküblichen 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. Der Befehl lautet daher: Sofort die Bestellkarte von der Versorgungslinie abtrennen!

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



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

IL-2 STURMOVIK



Im **WW2-Flugi von Maddox Games** machen unerschrockene Kampfflieger demnächst Bekanntschaft mit dem „Schwarzen Tod", jenem Panzerknacker, der von deutschen Soldaten eben wie die Pest gefürchtet wurde. Die IL-2 Sturmovik, eine tödliche Kombination aus Feuerkraft und schier undurchdringlicher Panzerung, wird sich in sieben Kampagnen zwischen 1941 und Kriegsende beweisen müssen. Jeder der Schauplätze wie z.B. Moskau, Stalingrad und schlußendlich Berlin soll an die 300 x 300 virtuelle Kilometer messen. Angesichts der opulenten Optik dürfte ein Grafikturbo an Bord wohl Pflicht sein: schmucke, dreidimensionale (Rauch-)Wolken und Explosionen, dynamisches Schadensmodell, realistisches Landschaftsdesign, Tag- bzw. Nachteinsätze usw. Via Internet werden hier übrigens bis zu 300 Piloten zu Dogfights abheben dürfen.

EAST FRONT 2



Talonsoft hat unlängst die Fronten gewechselt und läßt seine Produkte fortan nicht mehr über Empire sondern von Take 2 vertreiben. Davon unbeeindruckt rollt der **Nachschub für Rundenstrategen** weiter. Als Import bereits erhältlich ist „East Front 2", das bezüglich Kampagnen, Missionen und Einheiten weitgehend identisch mit Teil eins inklusive der „Campaign CD 1" ist. Allerdings wartet das für sich allein spielbare Programm mit allen in „West Front" eingeführten Verbesserungen auf – darunter Macrobefehle, um seine Untergebenen nicht bei jedem Standardmanöver einzeln übers Schlachtfeld dirigieren zu müssen. Darüber hinaus gibt es 45 brandneue Szenarien sowie vier zusätzliche Feldzüge.

SANITY

Nicht weniger als einen Cocktail aus „Diablo" und „Tomb Raider" verspricht Chefdesigner Aaron St. John von Monolith in dieser für Weihnachten avisierten **Action-Strategie**. Man darf also durchaus gespannt sein, was da auf Basis der LithTech 3D-Engine („Shogo") zusammengeschraubt wird. Soviel wissen wir bereits: Aus der Third-person-Perspektive wird der Spieler psychopathische Psioniker durch futuristische 3D-Locations jagen, Rätsel lösen und seine Kampfkraft durch das Erlernen übersinnlicher Fähigkeiten erhöhen – vom simplen Feuerball bis hin zu Beschwörungszaubern. Diese Talente sollen sich in den Multiplayer-Modi via Netzwerk oder Internet auch im Stil von Trading Cards erspielen, tauschen und sammeln lassen.



Wußten Sie übrigens



...daß Ari Data in diesen Wochen eine Marktlücke im Racing-Genre zu schließen gedenkt? Bei **LKW Raser** sollen Rennen mit fetten Brummis tonnenweise Spaß garantieren.

...daß Disney Interactive bereits am **Tarzan Action Game** bastelt? Das Spiel zum neuen Zeichentrickfilm um den alten Dschungelhelden soll zeitgleich mit dem Kinostart im November fertig werden.

...daß Infogrames im Frühjahr 2000 die Wirtschaftssim **Die Fugger 3** auf den Markt bringen will?

...daß Microprose und Avalon Hill im Oktober eine PC-Umsetzung des populären Brettspiels **Diplomacy** veröffentlichen?

...daß Fox Interactive auf unsere Kritik reagiert und **bei „Aliens vs. Predator" den Schwierigkeitsgrad entschärft** hat?

...daß bei SCI eine neue Boxencrew das Ende 1999 erscheinende **Carmageddon 3: Death Race 2000** zusammenschraubt?

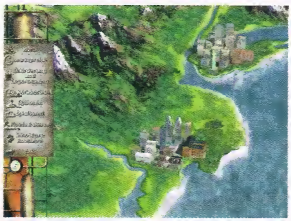
FLIGHT COMBAT

Für Looking Glass war der Zivilflugi „Flight Unlimited" nur eine sehr erfolgreiche Fingerübung, ab Herbst gehen die US-Boys voll bewaffnet in die Luft: Auf Seiten der Alliierten oder Achsenmächte pilotiert der Spieler dieser **Kampfflugsimulation** in zwei Kampagnen vom Jäger bis zum Bomber allerlei Stahlvögel durch den europäischen Luftraum von 1940. Am Herzen liegen den Entwicklern dabei vor allem leichte Bedienbarkeit, ein realistisches Schadensmodell und die originalgetreue Darstellung von Maschinen und Gelände.



OIL TYCOON

Ab Juni legt der deutsche Entwickler Blackstar PC-Managern das Schicksal eines Ölimperiums in die Hand: Auf einer dreifach zoombaren Karte werden in zehn Szenarien Bohrtürme und Raffinerien samt Infrastruktur an über 30 Orten aller Welt plaziert. Die Echtzeit-Konkurrenz zwischen sechs Magnaten findet auf Wunsch auch im Netzwerk statt, Einsteiger läßt das **Aufbaustrategical** an rundenbasierten Extramissionen trainieren.



AQUA

Frühestens für Dezember plant das Mannheimer Team von Massive den Stapellauf für das **Sequel zu „Schleichfahrt"**, den Blue Byte-Hit von 1996. Basis der futuristischen U-Boot-Sim ist die neue Grafikengine „Krass", die alle gängigen 3D-Turbos und Soundkarten ausreizen soll. Zu sehen wird es vor allem gemeingefährliche Meeresbiester geben, denen der Spieler alias Emerald Flint mit Unterstützung durch das Volk der „Aqua" in einer bislang unbestimmten Zahl von Missionen entgegentritt.





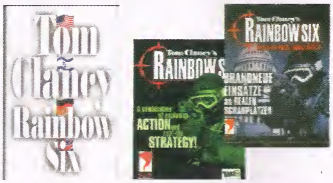
„Ich fühle mich sehr geehrt, daß die Leser des PC Joker unser Rainbow Six zum Genremix des Jahres '98 gewählt haben! Ich hoffe, sie hatten und haben damit so viel Spaß wie ich auch!"

Tom Clancy, Bestsellerautor und Mitbegründer von Red Storm

Operation Rainbow

Tom Clancy ist nicht nur weltweit gelesener Romancier und Mitbegründer einer erfolgreichen Spieleschmiede, sondern auch ein Ehrenmann: Weil unsere Leser „Rainbow Six" zum Genremix des Jahres 1998 gewählt haben, bedankt er sich mit einem Sack voller Preise!





1. BIS 3. PREIS

Je einmal der Roman zum Spiel („Operation Rainbow", deutsche Ausgabe) von Tom Clancy signiert, dazu je eine exklusive „Rainbow Six"-Bomberjacke sowie das Programm „Rainbow Six" mit Add-on „Eagle Watch"

4. UND 5. PREIS

Je eine exklusive „Rainbow Six"-Bomberjacke, dazu das Spiel „Rainbow Six" mit Add-on „Eagle Watch"

6. BIS 10. PREIS

Je ein „Rainbow Six"-Paket, bestehend aus T-Shirt, Baseballkappe und dem Spiel „Rainbow Six" mit Add-on „Eagle Watch"

Ehre hin, Preise her, für alle unsere rund 400.000 Leser reicht der Segen naturgemäß nicht. Also mußten wir uns ein Auswahlkriterium einfallen lassen. Und wer etwa den Update Service in der letzten Ausgabe gelesen hat, dem dürfte sie ja nicht schwerfallen, die Antwort auf unsere...

PREISFRAGE

Wie viele neue Missionen sind im Add-on „Eagle Watch" enthalten?

Falls Sie die Lösung wissen, schicken Sie sie uns bitte per Postkarte oder E-Mail bis zum Einsendeschluß am 4. Juni. Bei mehreren richtigen Antworten entscheidet das Los, selbstverständlich unter Ausschluß des Rechtsweges. Ebenfalls von der Teilnahme ausgeschlossen sind die Mitarbeiter des Joker Verlags und von Take 2.

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag • Kennwort: Operation Rainbow
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham

MIDTOWN MADNESS



Erwähnt hatten wir Microsofts turbulenten **Arcaderacer** schon in vergangenen Ausgaben, jetzt konnten wir ein nahezu fertiges Muster probefahren. Vor allem im Netzwerk war es ein Riesenspaß, mit VW Beetle, US-Schlitten, Pickup oder Reisebus die originalgetreu nachgebildete City von Chicago unsicher zu machen. Bei unseren anarchistischen Rundreisen hechteten Passanten erschreckt beiseite, wurden die Vehikel harmloser Verkehrsteilnehmer zu Schrott gerammt und lieferte man sich im Modus „Räuber und Gendarm" irre Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern. Im richtigen Leben hätte das mehr Punkte in Flensburg eingebracht, als ein Keyboard Tasten hat!



SABOTEUR

Ab Herbst stellt Eidos seiner erfolgreichen Amazone Lara Croft einen schlagkräftigen Ninja mit eigenem **Actionabenteuer** zur Seite: In komplexem 3D-Gelände soll sich der asiatische Haudegen mit Fäusten, Füßen, Schwert und Köpfchen gegen 30 Fighter und knackige Rätselnüsse durchsetzen. Dem Saboteur ist nix zu schwör?



FLYING HEROES

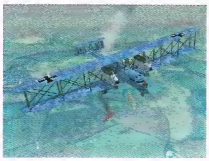


Einen skurrilen **Arcaderacer** bereiten Take 2 und Illusion Softworks zum Start im Herbst vor. Dann steuern PC-Piloten 24 Drachen, fliegende Rochen oder mechanische Ungetüme über zehn optisch opulente Fantasyparcours. Prima Handling, State-of-the-Art-Präsentation (3D-Sound, Truecolor-Optik etc.), Liga- und Karrieremodi sowie ein Handelsteil mit 24 aufrüstbaren Waffensystemen sollen den Heldenflug zum Hochgenuß machen.

AERIAL COMBAT MANOEUVRES 1918

Diese unkomplizierte **Flugsimulation** rollt ab Mitte Juni aus dem niederländischen Hangar von Project 2. Mit einsteigerfreundlichem Instant-Handling, schnellem Gameplay und spannenden Dogfights zwischen Doppeldeckern der Jahre 1914 bis 1918 will man eher Arcadefans als versierte Piloten begeistern – dank sehenswerter 3D-Optik, abwechslungsreicher Missionen und einer großen Auswahl von Fluggeräten könnte das Vorhaben gelingen.





Wußten Sie übrigens

...daß Bullfrogs Megamonster aus „Dungeon Keeper" jetzt auch im Fachhandel zu haben ist? Für rund 30,– DM gibt es **Horny als Plastikfigur**.

...daß Ascarons Fußballmanager **Anstoß 3** sich um ein paar weitere Wochen verspätet? An sein Erscheinen in diesem Jahr glauben eigentlich nur mehr echte Optimisten.

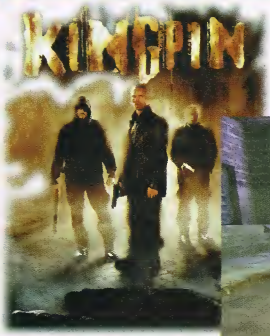
...daß Take 2 die Oldie-Rocker von „Kiss" in Bits und Bytes gießt? **Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child** ist für Anfang 2000 geplant; Basis des 3D-Egoshooters ist Monoliths LithTech-Engine („Shogo").



...daß die in Silver enthaltene Betaversion von DirectX 6.1 Mitte April abläuft? Anrufer der Hotline-Tel. 06103/334-555 erhalten eine Gratis-CD, alternativ wartet die DX6.1-Komplettversion als Goodie auf unserer aktuellen Cover-Scheibe – einfach darüberinstallieren!

...daß die Eltern der drei 1997 vom 14jährigen Michael Carneal getöteten Kinder u.a. **id-Software und Interplay auf 140 Mio. Dollar Schadenersatz** verklagen? Argument: Blutrünstige Games seien mitverantwortlich für Michaels Amoklauf.

KINGPIN: LIFE OF CRIME





Mit Hillibillies in Latzhosen hat sich Xatrix Entertainment bereits auf den Index geballert, jetzt zieht es die amerikanischen Programmierer in die Großstadt: In einer Art Chicago der 30er Jahre mit futuristischen High-Tech-Anleihen soll der **Spieler zum Unterweltboß aufsteigen**, wobei die Sprossen der Karriereleiter nicht bloß aus purer Gewaltanwendung bestehen – auch die Konversation mit „intelligenten" NPCs, diverse Aufträge sowie Besuche im Waffenladen zwecks Munitionserwerb oder Upgrade der Wummen werden für Abwechslung sorgen.
Auf Basis der modifizierten Engine des zweiten id-Bebens entsteht hier ein umwerfendes Abbild von Banden beherrschter Slums: Dynamische Lichteffekte und typisches Ambiente wie brennende Fässer erzeugen eine stilecht-düstere Atmosphäre. Dazu passen die supercoole Sprachausgabe nebst feinstem Hip-Hop von Cypress Hill wie die Faust aufs Auge bzw. Ohr. Ein Multiplayermodus für bis zu 16 Spieler ist zum Release im Juni natürlich ebenfalls geplant.

OUTCAST

Immer wieder verschoben, wurde uns der Test des heiß ersehnten **3D-Actionabenteuers** von Appeal/Infogrames nun fest für die August-Ausgabe versprochen. Diese frohe Kunde haben uns die Macher gleich persönlich überbracht und bei der Gelegenheit eine aktuelle Version präsentiert. Nach ausgiebigen Probespielen war sich die Redaktion einig: Das Warten scheint sich wirklich zu lohnen! Auch wenn wegen der verwendeten Voxeltechnik hier Grafikturbos außen vor bleiben, wandelt der Held Cutter Slade schon jetzt ordentlich flott durch die sechs wunderschönen Regionen des Planeten Adelpha – und das neuerdings aus Third- und First-person-Perspektive. Die revolutionäre KI der Bevölkerung, welche u.a. während der Multiple-choice-Schwätzchen auf die Reputation des Alter egos reagiert, konnte ebenfalls überzeugen. Apropos Tonfall: Der Schauspieler Manfred Lehmann, seines Zeichens Synchronsprecher von Bruce Willis, wird auch Cutter Slade seine Stimme leihen.



SLAVE ZERO





Accolades kommende **Digital-Hommage an die kultigen Japano-Mechs** beamt den Spieler 500 Jährchen in die Zukunft. Dort gilt es, dem fiesen Diktator SovKhan, Herrscher über eine gigantische Metropole, das Handwerk zu legen. Das entsprechende Werkzeug klaut sich der Rebell kurzerhand: einen über 20 Meter großen Roboter, den titelgebenden „Slave Zero".
Es dürfte kein Betonklotz auf dem anderen bleiben, wenn der äußerst agile Mech durch die Gegend rennt, per Jetpack waghalsige Sprünge bewältigt, Fahrzeuge, Schrott und mehr auf Gegner wirft oder sein variantenreiches Waffenarsenal sprechen läßt. In 30 Missionen wird man gegen die Schergen des Finsterlings antreten, vom einfachen Fußsoldaten bis hin zu riesigen Stahlkolossen. Außerdem sind sechs Multiplayerkarten für bis zu zwölf Robopiloten geplant. Die dicht bevölkerten und fein animierten Straßenschluchten im Stil von „Blade Runner" sollen ab Juni auf Rechnern mit 3D-Beschleuniger errichtet werden.

NUR WENIGE DURFTEN BISHER
DIE *MILLENNIUM FALCON* FLIEGEN.

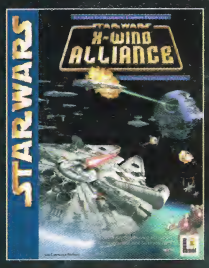
GameStar
»für besondere Atmosphäre«
X-Wing Alliance
87%

GAMES MANIA
9 VON 10 PUNKTEN

PC ACTION GOLD
88%

AWARD Games
88%

85 GOLD PC Player
85%



www.lucasarts.com/products/alliance • www.starwars.com • www.thq.de
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax. 0 21 31 / 60 71 11

© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.



SIND SIE GUT GENUG, UM DER NÄCHSTE ZU SEIN?

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Eine rivalisierende Familie macht Ihnen das Geschäft streitig, während die Präsenz des Imperiums bedrohliche Ausmaße annimmt. Ihre einzige Chance zu überleben besteht darin, sich der Rebellenallianz anzuschließen und ihr in diesem epochalen *Star Wars* Konflikt zur Seite zu stehen. Sobald die galaktische Schlacht beginnt, werden Sie das Kommando über X-Wings und andere neue Raumjäger übernehmen. Messen Sie sich in spektakulären 3D-Missionen mit imperialen Jägern. Wenn Sie Ihre Fähigkeiten bewiesen haben, werden Sie sich im Cockpit der legendären *Millennium Falcon* wiederfinden, um in der Schlacht von Endor gegen die übermächtige imperiale Flotte in den Kampf zu ziehen. Ihr Schicksal und das der gesamten Galaxie liegt in Ihren Händen...

LESEN BILDET...

Unter dem Label Gamix legen Top Cow und der Rastatter Publisher Modern Graphics seit März deutschsprachige Comics zu bekannten PC-Reißern auf. Bereits erhältlich sind zwei Bände der Serie **Tomb Raider & Witchblade** (gezeichnet von Michael Turner und mit großformatigen Postern), Ende Mai und im Juli folgen zwei Ausgaben von **Resident Evil** und im September dann **Turok**. Die Preise pendeln zwischen 7,95 DM für die Standardausgaben mit Hochglanztitel und 19,90 DM für die nur in Comicshops erhältliche Edition mit 3D-Effektcover. Ganz unerschrockene „Tomb Raider"-Fans ergötzen sich außerdem seit Ende April am „Lara Croft Magazin": Für 9,80 DM untermauert das Lifestyle-Blatt den Kult u.a. mit erotischen Artworks der Heldin - kein Scherz!



MADE IN GERMANY

Zwei der weltgrößten Publisher wollen sich künftig in Deutschland stärker engagieren: Electronic Arts und Eidos planen ab sofort auch lokal Produkte für den hiesigen Markt zu entwickeln. Den Schwerpunkt sollen speziell in Deutschland populäre Genres bilden, auch bei Lokalisierungen will man stärker auf die landespezifischen Bedürfnisse eingehen – laut Eidos-Geschäftsführer Rolf Duhnke könnte etwa Lara Croft künftig durch München statt London hüpfen. E.A. Sports wiederum will weitere Pleiten wie die mit dem in England produzierten „Fußball-Manager" vermeiden: „Nur mit Teams vor Ort kann man den lokalen Markt wirklich gezielt bedienen", so der künftig für deutsche Projekte zuständige Jörg Rohrer.

OFFENSIVE GEGEN SOFTWAREPIRATEN

Laut einer Meldung des Verbands der Unterhaltungssoftware (VUD) wurden 1998 exakt **487 Durchsuchungen und 436 Strafverfahren** gegen Raubkopierer durchgeführt. Statistisch sind damit mehr als doppelt so viele Bösewichter erwischt und abgeurteilt wie noch im Jahr zuvor!

USK AM ENDE?

Mitte April wurde die Jugendschutz-Vereinbarung zur Unterhaltungssoftware aufgekündigt, Grundlage für die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). „Offenbar plant die Regierung eine Gesetzesänderung, nach der alle Produkte aus dem Multimediabereich zunächst als jugendgefährdend gelten und erst nach Freigabe durch Jugendschutzreferenten öffentlich gemacht werden dürfen", so USK-Leiter Peter Gerstenberger. Ob etwa Importspiele dann nur noch unter der Theke verkauft werden können und welche Konsequenzen noch zu erwarten sind, klärt ein großes Special in der nächsten Ausgabe.



IM SPOTLIGHT

Ende März wurden in San José auf der nur Fachbesuchern zugänglichen „Game Developers Conference" die Spotlight Awards (die Oscars der Spieleindustrie) verliehen. Abräumer mit gleich fünf Trophäen, unter anderem für beste Grafik, beste KI und bestes PC-Spiel, war Valves **Half-Life**, von dem hier die deutsche, nicht indizierte Version abgebildet ist. Triumphiert haben außerdem Blizzards Starcraft als bestes Strategiespiel und Interplays Baldur's Gate als bestes Rollenspiel. Das beste Gamedesign wurde Shigeru Miyamoto und seinem N64-Megahit „Legend of Zelda" zugesprochen.



Messen & Termine

Electronic Entertainment Expo (E3)
Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele
13. bis 15. Mai 1999 in Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com
Tel.: 001/781 551 98 00

Internet World
Internet-Fachmesse
18. bis 20. Mai 1999 in Berlin

Info: www.internetworld.de/messe
Tel.: 089/74 11 74 36

Internationale Funkausstellung
Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik
28. August bis 5. September 1999 in Berlin
Info: www.ifa-berlin.de
Tel.: 030/30 38 0

Game Developers Conference
Fachmesse der Computerspielebranche

9. bis 13. März 2000 in San José/USA
Info: www.gdconf.com

Messerückblick: CeBIT 1999

Vom 18. bis 24. März fand in Hannover die 14. CeBIT statt – und die weltweit größte Messe wächst weiter: Rund 700.000 Besucher, darunter auch Prominenz wie Michael Jackson oder Kanzler Schröder, informierten sich in 27 Hallen mit insgesamt 398.329 Quadratmetern Ausstellungsfläche über die neueste Computer-, Büro- und Informationstechnik.



Promis auf der CeBIT: Kanzler Schröder nebst Gattin

Konkurrenz belebt das Geschäft

Daß Marktmonopole selten für die Ewigkeit gebaut sind, bekommt derzeit vor allem Chiphersteller Intel zu spüren: Der bislang komfortable Vorsprung gegenüber den Mitbewerbern schmilzt rapide. Gerade hat man den Pentium 3 auf den Markt gebracht, schon zieht Advanced Micro Devices (AMD) mit dem deutlich preiswerteren K6-3 nach. Angesichts des heißen Wettbewerbs dürfte wohl bereits im nächsten Jahr die magische Gigahertz-Grenze bei CPUs fallen.

Der harte Konkurrenzkampf treibt auch die Entwicklung im Bereich der Grafikchips voran, wo der neue Voodoo 3 von 3Dfx nicht unbedingt das Maß aller Dinge ist. Matrox etwa hält mit dem G400 dagegen, und Nvidia mit dem Riva TNT2, der unter anderem auf den Karten „Erazor 3" von Elsa oder Guillemots „Maxi Gamer Xentor" zu finden sein wird – mehr dazu im Hardwareteil. Nahezu alle Hardwarehersteller tragen übrigens dem Trend in Richtung Multifunktions-PC Rechnung und machen mit integrierten DVD-Decodern zusätzliche MPEG-Karten überflüssig. Apropos Speichermedien, auch hier gibt es interessante Entwicklungen. So soll sich die Kapazität von CDs und DVDs verzehnfachen lassen, indem die Informationen als stapelbare Mikrohologramme auf die Datenträger gebrannt werden.

Kommunikation ohne Grenzen

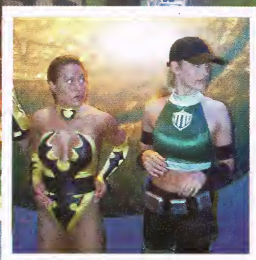
Als Alternative zum Telefon wird zukünftig auch das Kabelfernsehnetz für den Internetzugang genutzt. Dabei erreicht z.B. das Kabelmodem „Elsa MicroLink Cable" eine Senderate von 10 Mbit/s und eine Empfangsdatenrate von bis zu 43 Mbit/s. Selbst via Stromkabel können demnächst Daten transportiert werden, wenn auch mit einer Übertragungsrate von 2 Mbit/s deutlich langsamer. In diesem Punkt sind die Satellitenmodems mit 60 Mbit/s der kabelgebundenen Konkurrenz um Längen voraus. Drahtlosen Online-Zugriff bietet auch das „WebPAD" von Cyrix. Das lediglich 20 x 28 cm große Gerät muß bloß in der Nähe einer Telefonbuchse plaziert werden, schon geht's ab ins Internet. Surfen und E-Mails lesen bzw. verschicken, beherrscht aber mittlerweile auch so manches Handy – inklusive integrierter Digi-Kamera für S/W-Aufnahmen. Dualband-Handys etwa wechseln bei Empfangsproblemen selbständig das Netz, und wenn im November das Satelliten-Telefonnetz startet, wird man ohnehin weltweit erreichbar sein.

Moderne Zeiten

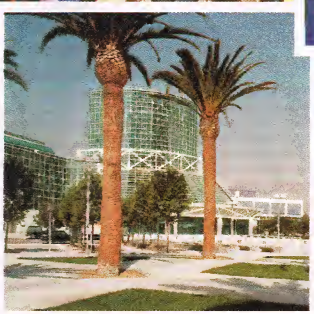
Generell nahm der High-Tech-Event bisweilen futuristische Züge an: Redselige Regale als Kundenberater, sprachbegabte Videorekorder, die sich im Dialog mit dem User selbst programmieren, oder Gürteltaschencompis mit vor dem Auge befestigtem Display. Voll im Trend liegt da nicht zuletzt wegen der Sicherheit in Sachen E-Commerce die Biometrie. Schlüssel, Paßwörter etc. haben demnach bald ausgedient; Zugangsberechtigungen aller Art werden von körperlichen Merkmalen via Stimmerfassung, Irisanalyse und Fingerabdruck-Scan abhängig gemacht. Tja, die Technik nimmt scheinbar alle Hürden mühelos – hoffentlich auch das auf der CeBIT omnipräsente Jahr-2000-Problem. (st)

GEHEIMAKTE E3











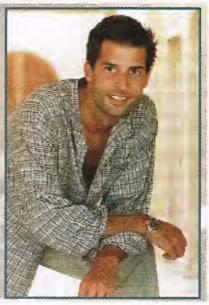


Vom 13. bis 15. Mai trifft sich in Los Angeles die gesamte Spieleindustrie auf der Electronic Entertainment Expo '99, kurz E3 genannt. Welche Überraschungen wird die weltgrößte Fachmesse für Computerentertainment in diesem Jahr bieten, was sind die Trends für das neue Jahrtausend? Wir haben für Sie spioniert und konnten das eine oder andere Geheimnis lüften.

Auf rund 46.000 Quadratmeter passen locker 14 Jumbo-Jets – oder die etwa 400 internationalen Aussteller, 80.000 Journalisten, TV-Teams, Marketingleute und Einkäufer, die sich im LA Convention Center (letztes Jahr war Atlanta an der Reihe) ein Stelldichein geben werden, um knapp 1000 Spielepremieren zu erleben. Hier werden Trends nicht nur gezeigt, sondern gemacht, ja gelebt. Und da läßt sich jetzt schon sagen, daß das zuletzt immer schneller rotierende Hardwarekarussell etwas bremst: Viele der kommenden PC-Hits sollen ab einem P233 noch gut laufen. Entsprechend sind anno 1999 kaum technische Revolutionen zu erwarten, die Präsentation hat derzeit ja ein sehr hohes Niveau erreicht. Jetzt haben die Entwickler wieder verstärkt Tugenden wie Story, Gameplay und Atmosphäre im Auge.
Aktionisten, Rollenspieler, Sportler und Strategen sehen somit goldenen Monaten entgegen, allein klassische Grafikabenteuer bleiben wohl Mangelware. Und während sich Multiplayer-Gaming online oder via Netzwerk schon etablieren konnte, sucht die DVD weiter ihre Klientel – von der erhofften „Killerapplikation" für den neuen, leistungsstarken Datenträger war im Vorfeld noch nichts zu hören. Das muß freilich wenig bedeuten, denn die Publisher rücken vor der Messe nur höchst ungern mit Informationen heraus: Man will weder den Überraschungseffekt noch einen eventuellen Vorsprung gegenüber der Konkurrenz gefährden. Wir haben dennoch einige Highlights erspäht, alles Weitere dann im E3-Nachbericht in vier Wochen.

„Meiden Sie die E3!"

...wenn Sie allergisch gegen grelles Scheinwerferlicht sind
...wenn Sie etwas Vernünftiges zu essen haben wollen
...wenn Sie nur kleine, miese Games produzieren
...wenn Sie PC JOKER nicht kennen – wie wollen Sie ohne diesen Vorbericht die Spreu vom Weizen trennen?



Shiny-Gründer David Perry wird seine skurrile 3D-Action Messiah zeigen

Online-Info

* www.e3expo.com
* lacclink.com

Strategie

Die Eroberung Japans planen Creative Assembly und Electronic Arts mit **SHOGUN: TOTAL WAR**. Als asiatischer Großfürst des 16. Jahrhunderts gilt es ab Juni, gewaltige Truppen zu befehligen und ein weiser Regent zu sein. Für ihr detailliertes 3D-Reich setzen die Entwickler aber zumindest einen P2/266 voraus.



Genügsamer ist Bullfrogs **THEME PARK 2**, trotz aufwendiger 3D-Optik soll hier ein P200 ausreichen: Ab Herbst wird man ein Imperium aus Vergnügungsparks aufbauen und verwalten dürfen, wobei auch echte Probefahrten in Attraktionen wie Achterbahnen und Go-Karts möglich sind. Putzige Eigenheiten des bald fünf Jahre alten Vorgängers wie etwa gestikulierende oder per Sprechblase schimpfende Besucher bleiben erhalten.





„1999 kann jeder sehen, ob Black & White wirklich so genial ist, wie im letzten Jahr von uns behauptet!"

Lionhead-Gründer Peter Molyneux über sein originelles Evolutions-Strategical

Noch bis November bastelt „Sim City"-Erfinder Will Wright an **THE SIMS**, einem Evolutions-Strategical zum urbanen Leben. Aus einzelnen Haushalten soll der Spieler erst eine Nachbarschaft und schließlich ganze Städte mit bis zu 20.000 quicklebendigen Bürgern entwickeln. Ebenfalls von Maxis kommt **SIM MARS**, doch Marslandung nebst Kolonisation des roten Planeten werden noch bis Januar 2000 auf sich warten lassen.



Im Weltraum handeln auch die Echtzeitstrategiespiele **CONQUEST: FRONTIER WARS** von Digital Anvil und **HOMEWORLD** von Relic. Beide versprechen opulente Optik, Handlichkeit, komplexes Ressourcenmanagement und beeindruckende Schlachten mächtiger Sternenflotten. Alex Garden, Projektleiter bei Relic, hat seine Ziele hoch gesteckt: „Auf der E3 präsentieren wir die neue Dimension des Echtzeitgenres!"



Außerdem

...läßt Take 2 das Antiterror-Tactical **RAINBOW SIX 2: ROGUE SPEAR** mit 18 Missionen, mehr Benutzerkomfort, neuem Scharfschützenmodus und 16 Szenarien aufmarschieren. Ganz Ähnliches plant auch Sierra mit **SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE**, während Pyro für **COMMANDOS 2** die bewährte Iso-Optik um eine Rotierfunktion und Nachtmissionen ergänzt. Mindscapes **WARLORDS: BATTLE CRY** dagegen hat mit seinen rundenbasierten Prequels nur mehr den Namen gemein: Die magischen Kriege der acht Fantasyrassen finden ab Herbst auf 3D-Echtzeitgelände statt. Last, not least feiern die Bitmap Brothers mit dem witzigen Echtzeitstrategical **Z2** ihr Comeback.





Strategie

Ab September brechen GT Interactive und Digital Reality mit **IMPERIUM GALACTICA 2** zu den Sternen auf: In 150 Missionen kämpfen acht Rassen um die Vorherrschaft in 100 Territorien und reisen mit vorgefertigten oder selbst entworfenen Raumschiffen durch das All. Die 3D-Echtzeitgefechte zwischen und auf Planeten können dank beigefügtem Galaxien-Designer auch vom Spieler individualisiert werden.



„Nach drei Jahren Arbeit können wir unser eigenes Produkt kaum mehr kritisch beurteilen – wir sind sehr gespannt auf das erste richtige Feedback auf der E3", hat uns Hothouse-Geschäftsführer Martin Carr verraten. Er präsentiert in Los Angeles **UNTER SCHWARZER FLAGGE**, das ab Sommer PC-Piraten begeistern soll. Im Stil des Sid-Meier-Klassikers „Pirates!" wird man sich in der Karibik des 17. Jahrhunderts mit den Häfen und Schiffen der Spanier und Engländer anlegen.

„Ich könnte auf den ganzen PR-Trubel verzichten, aber Blicke über den Tellerrand sind wichtig!"

Erik Simon, Entwicklungsleiter bei Blue Byte, arbeitet am Add-on zu „Siedler 3"





CIVILIZATION 2: TEST OF TIME legt Microprose als restaurierte Neuauflage des Aufbauklassikers an, bereichert um modernisierte KI sowie Top-Optik – von der auf den Screenshots allerdings noch wenig zu erkennen ist. Als Kriegsherr und Regent muß der Spieler erneut ein Volk von der Steinzeit in die Zukunft führen, wo eine expandierende Alien-Zivilisation dem Raumfahrtimperium das Leben schwer machen wird. Alternativ ist ein Fantasyszenario auf Basis von Fantastic Worlds' „Midgard" geplant.



Mindscapes **PANZER GENERAL 4: WESTERN ASSAULT** wagt ab Herbst den Schritt in die dritte Dimension. Die rundenbasierten Gefechte aus dem Zweiten Weltkrieg auf hexagonalen Schlachtfeldern der Westfront profitieren dann von realistischem Kriegsnebel und echten Sichtlinien der 3D-Optik. Schon im August legt SSI das futuristische Rundenstrategical **WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR** auf, eine weitere Versoftung der populären Brettspielreihe.

Außerdem

...gehen Bruce Shelley und sein Ensemble-Team mit dem monumentalen Aufbaustrategical **AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS** in die Endphase, mehr dazu in der kommenden Ausgabe. Die zuletzt mit „Caesar" erfolgreichen Truppen von Impressions halten mit **PHARAO** und seinem faszinierenden Ägyptenszenario dagegen. Und Blue Byte wirft ab September das Add-on **SIEDLER 3: GEHEIMNIS DER AMAZONEN** in die Schlacht – mit neuen Movies, Gebäuden, Waffen, Extrakampagnen, Multiplayer-Karten und natürlich knuddeligen Kriegerinnen.

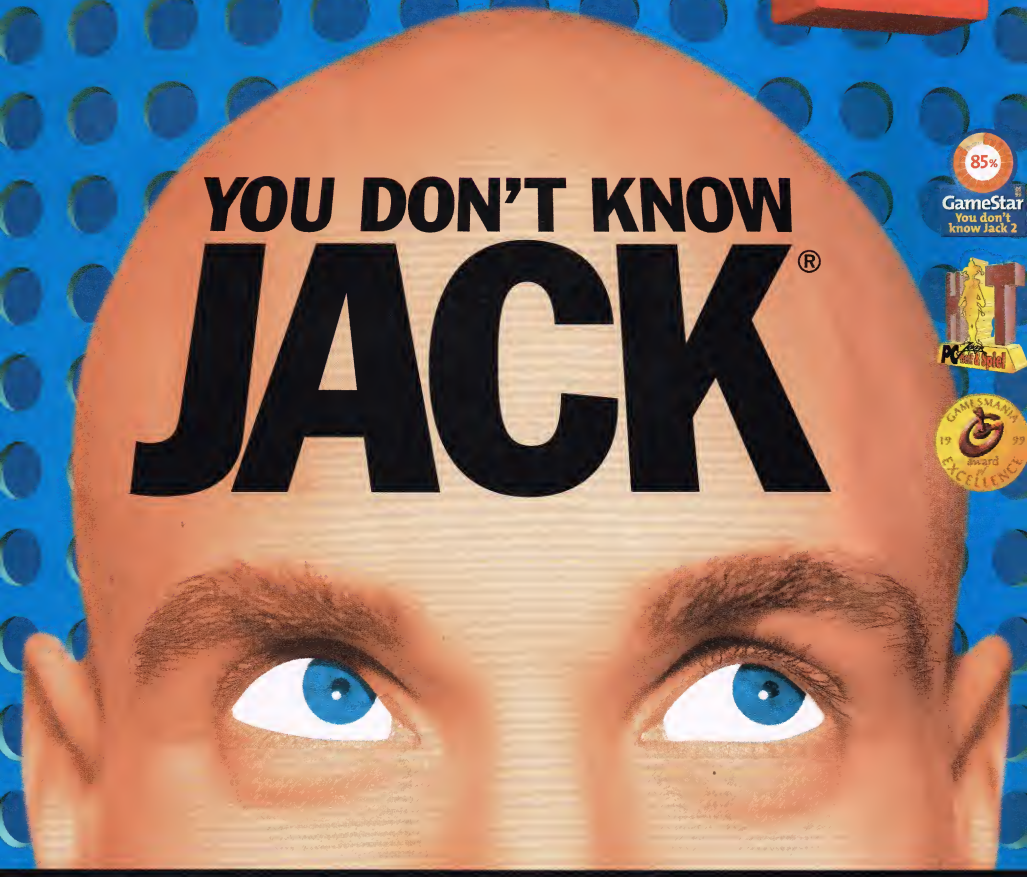


JACK IS BACK!

NOCH SCHRILLER, NOCH VERRÜCKTER, NOCH RASANTER

Powered by NRJ ENERGY

VOLUME 2



85% GameStar You don't know Jack 2

PC Joker Hit & Spiel

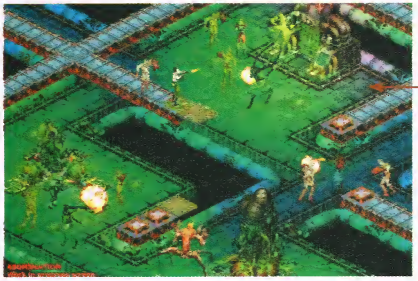
GAMESMANIA 1999 award EXCELLENCE

Das Quiz zwischen Wissen und Wahnwitz

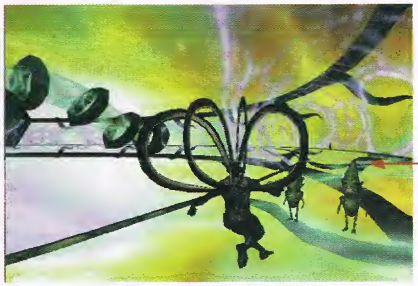
Die Köpfe rauchen wieder!



BERKELEY









Action

An vorderster Front kämpft Eidos' **ABOMINATION**. Die düstere Kombi aus Strategie und Action will dem Spieler eine Gänsehaut bescheren, wenn er im Herbst mit einem Team von Mutanten in Sibirien, Peru und einer abstrakten Alienwelt gegen fiese Brood-Schergen antritt. Im Marschgepäck: über 100 Waffen, Rollenspielelemente und toll beleuchtete, detailreich animierte Iso-Optik.

Ubi Softs **DEEP FIGHTER** (das Sequel zu „Sub Culture", unserer Vollversion auf der März-Ausgabe) läßt erneut futuristische U-Boote in feuchte Tiefen abtauchen. Noch bis November bastelt das Entwicklerteam von Criterion an fünf opulenten 3D-Schauplätzen, komplexen Missionen, heißen Gefechten, prächtigen Waffen und einer Story um den Bau des gewaltigen Mutterschiffs „Leviathan".

„Wir laufen schon mal täglich drei Meilen und trainieren Drängeln unter glühenden Scheinwerfern..."

id-Geschäftsführer Todd Hollenshead bereitet sein Team konsequent auf die E3 vor, neues Produkt: Quake 3 Arena



Etwa zur gleichen Zeit lockt dann auch „der Welt interessanteste Bombe" die seltsamsten Gegner an, um sie in einer riesigen Explosion zu plätten: In **MDK 2** kehren Plattformheld Kurt und seine Partisanen zurück, um die Streamriders das Fürchten zu lehren. Statt Shiny verantworten diesmal Virgin und Bioware das Gamedesign und versprechen Neuerungen satt – darunter einen Chamäleon-Tarnanzug, den verbesserten Scharfschützenmodus sowie acht kunterbunte 3D-Welten. Umfang und Spieltiefe sollen ebenfalls zulegen, bloß ein Multiplayermodus ist nicht geplant. „Wir konzentrieren uns lieber auf die Story", so die Entwickler.

Die Zunft der 3D-Shooter vertritt an vorderster Front standesgemäß id-Software mit dem ersehnten Multiplayergemetzel **QUAKE 3 ARENA**. Bei 3D-Realms hält man dagegen wenig vom Messerummel und will **PREY: A TALON BRAVE GAME** (laut Projektleiter George Broussard „das packendste Actiongame aller Zeiten") in Los Angeles ebensowenig präsentieren wie **DUKE NUKEM FOREVER**. Bleibt noch die Vorfreude auf GT Interactives **UNREAL 2**, mit dem freilich nicht vor Mitte 2000 zu rechnen ist.

Außerdem

...erwarten wir Eidos' speziell auf Pentium 3-Chips abhüpfendes **TOMB RAIDER 4** sowie **GRAND THEFT AUTO 2** von Take 2. Angeblich wird auch ein Egoshooter zum kommenden Megamovie **STAR WARS: EPISODE 1 – DIE DUNKLE BEDROHUNG** gezeigt, eine Bestätigung blieb Lucas Arts bisher jedoch schuldig. Fest zu rechnen ist aber mit Valves **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE** und Capcoms aufgebohrter PC-Exklusivedition von **RESIDENT EVIL**.



Technische Simulationen

Ab Oktober gehen die **DESERT FIGHTERS** von Dynamix in die Luft: Mit 18 Flugzeugtypen machen die Deutsche Luftwaffe, die britische und amerikanische Air Force und die italienische Regia Aeronautica hier den heißen Himmel über Afrika unsicher. Bei einigen Modellen kann der Spieler auch als Bombenschütze statt als Pilot anheuern, um in 200 Missionen etwa feindliche Versorgungswege abzuschneiden.



Einen vergleichbaren Zeitrahmen deckt Microprose mit **B-17 FLYING FORTRESS 2** ab, wobei im Herbst alle zehn Stationen des WW2-Superbombers besetzt werden können. Man wird in den 25 Missionen des Spiels aber auch Mustangs, Spitfires oder die Me-262 durch den europäischen Luftraum pilotieren dürfen.



„Die E3 ist die wichtigste Messe des Jahres – und unser Stand dort der interessanteste!"

Interactive Magic-Boß Wild Bill Stealey, präsentiert erste Bilder aus der Futuro-Sim „Red Fury"

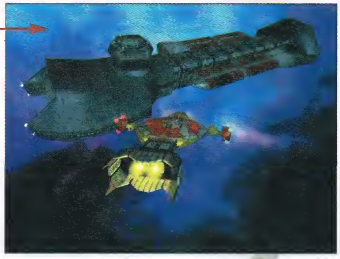


Jane's setzt die modernen Mittel der **USAF** dagegen: Beim komplexen Sequel zu „Israeli Air Force" kommandiert der Spieler Flugzeuge der US-Luftwaffe über Vietnam oder schlägt fiktive Luftschlachten im heutigen Westen Amerikas bzw. einem futuristischen Euro-Szenario. Als Stahlvögel sind F-4 Phantom, F-117 Nighthawk, F-22 Raptor und fünf weitere Maschinen vorgesehen, technisch allerlei Innovationen von der 3D-Grafik in 1280 x 1024 Pixeln über Spracheingabe per Mikro bis zu Internetgaming mit maximal 16 Teilnehmern.



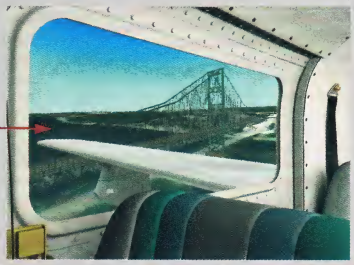
Im Juli wollen Mindscape und Aeon mit **SILENT HUNTER 2** atlantische Seeschlachten zwischen deutschen U-Booten und alliierten Nachschubkonvois simulieren. Vielfältige Multiplayermodi, Surroundsound vom Feinsten sowie schicke Direct3D-Optik sollen dabei den Vorschwimmer alt aussehen lassen.

Infogrames schließlich hat mit **INDEPENDENCE WAR DELUXE** eine stark aufgebohrte Variante des SF-Flugis „I-War" in der Pipeline. In den 18 neuen Missionen darf der Spieler dann auch mal auf die Gegenseite wechseln und mit dem Piratenraumer „Spartacus" die „Dreadnaught", das gigantische Schlachtschiff des Commonwealth bekämpfen. Ab einem P200 kündigt Particle Systems mehr 3D-Optik, vereinfachtes Handling und tolle Moviesequenzen an – eigentlich ein ganz neues Spiel also.



Außerdem

...sind zum Rollout im Mai vorgesehen: die Helisim **GUNSHIP 3000** von Microprose, DIDs Actionflugis **AIR RAGE** und **TYPHOON** sowie die Zivilfliegereien **FLIGHT SIMULATOR 2000** (Microsoft) und **FLIGHT UNLIMITED 3** (Looking Glass). Dazu bricht Volition bei **CONFLICT FREESPACE 2** futuristische Weltraumkriege für High-end-Rechner vom Zaun.





Abenteuer

In **ARCATERA** schicken Ubi Soft und die deutschen Entwickler von Westka den Spieler ins Mittelalter. Ab Ende des Jahres verlangt der Mix aus Rollenspiel und Fantasyabenteuer nach Köpfchen und Wortwitz, um die „Herren der Finsternis" zu stoppen. Dabei darf man besonders auf die Detailfülle der 3D-Grafik und die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten gespannt sein.

Mit **REVENANT** kopieren Cinematrix und Eidos quasi „Baldur's Gate": Das düstere Fantasy-Rolli will mit feinster Iso-Grafik und mehr als 40 3D-Charakteren das Auge verwöhnen, während der Geist von einer packenden Story, kniffeligen Knobeleien und nichtlinearem Gameplay in Schach gehalten wird.







Neo und THQ bleiben dem in „Rent-a-Hero" erfolgreich eingeführten Comiclook mit hohem Spaßfaktor treu. **WAS'N LOS?** erzählt die Abenteuer zweier Irrer, deren Schicksal der Spieler nach einem bombigen Intromovie erst Mitte 2000 in die Hand nehmen darf.

Und bei Blizzard steht natürlich **DIABLO 2** im Mittelpunkt der E3. „Wir konzentrieren uns voll auf diesen Titel und wollen vorangegangene Erfolge noch übertrumpfen", umschreibt Chef-Blizzer Michael Morhaime die Politik um den diesmal voll lokalisierten Genremix. Mehr dazu auf Seite 38.

Sport

Gut ein halbes Dutzend Rallye-Racer (darunter **V-RALLY 2**) legt in den nächsten Monaten die Spur für viele weitere Arcaderennen. Mit nur zwei Rädern und wahrscheinlich dem 500ccm-Weltmeister Mick Doohan auf der Box geht im Herbst z.B. **GP 500** von Microprose an den Start. Diese Simulation der Motorrad-WM 1998 soll Einsteiger mit einer leicht beherrschbaren Steuerung und Profis mit komplexen Telemetrie- und Setup-Spielereien begeistern. Außerdem wird das Fahrverhalten der 24 virtuellen Piloten bei echten Vorbildern abgeguckt.

Gleich zwei Eisen hat Acclaim im Feuer: In Zusammenarbeit mit Criterion startet im Dezember die rasante Hoverboard-Sim **VELOCITY** (Arbeitstitel), bei der neun Skater auf futuristischen Gleitbrettern um Positionen, Top-Stunts und eine erfolgreiche Karriere wetteifern. Erst später folgt **SUPERCROSS 2000**. Und für Codemasters steigt ein beliebter Federgewichts-Champ in den 3D-Ring, um die Spieler mit cleverer Steuerung und tollen Motion-Capture-Animationen auszuknocken – auf **PRINCE NASEEM BOXING** darf man gespannt sein. (rl)







Außerdem

...bestätigt Virgin/Interplay offiziell die Arbeiten an **FALLOUT 3**, wird Infogrames das 3D-Actionabenteuer **ALONE IN THE DARK 4** präsentieren und Origin das überarbeitete Kampf- und Magiesystem aus **ULTIMA 9: ASCENSION** vorstellen – sogar einen realistischen Starttermin will der Hofstaat um Lord British auf der E3 bekanntgeben.



Außerdem

...plant EA Sports für **NHL 2000**, **NBA 2000** und **FIFA 2000** nur dezent überarbeitete Aktualisierungen und beglückt Infogrames Trendsportler in der kommenden Wintersaison mit **SUPREME SNOWBOARDING**. Weiterhin hoffen wir, daß Microprose neben dem klassischen Racer **SPIRIT OF SPEED** am E3-Stand auch bewegte Bilder der für Anfang 2000 geplanten Formel 1-Sim **GRAND PRIX 3** zeigt.

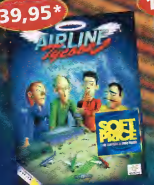




taste it

Action, Fun, Adventure. Und Preise, die auf der Zunge zergehen.

* 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.

29,95* 

Ancient Evil
Ein teuflischer Rollenspielspaß.

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* 

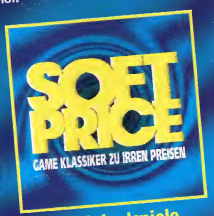
Perry Rhodan
Spannende Weltraum-Strategie mit der Scifi-Kultfigur.

29,95* 

Mayday
Strategie-Spektakel auf der Erde des 21. Jahrhunderts.

39,95* 

Wargasm
3D-Action und Strategie im virtuellen Krieg der Zukunft.



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* – Obsidian 19,95* – Star Wars Monopoly 39,95* – Titanic 49,95* – Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter der Telefonnummer 0 61 03 - 334 555

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

Produktinfo 015

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

V.K.&K. Frankfurt/Main

Hot Spot

Erste Info

DIABLO II



Anno 1997 beherrschte Blizzard die Charts mit einem atmosphärischen Action-Rolli, der Nachfolger gilt als einer der meisterwarteten Titel dieses Jahres. Noch mehr Spielbarkeit, noch ekligere Gegner? Wir sprachen mit einem, der es wissen muß: Projektleiter Bill Roper.

Hack & Slay bei ausgeklügeltem Leveldesign in zeitgemäßer Optik, das war und ist das Konzept hinter dem diabolischen Erfolg. Ergo muß der Nachfolger noch größer, schöner und teuflischer werden: In Diablo 2 wird nicht nur die Hölle bei jedem Neustart



Gehörnter Humor: Diesen Screenshot mit kampfwütigem Milchvieh veröffentlichte Blizzard am 1. April

von einem Zufallsgenerator erstellt, auch die Oberwelt soll bei jedem Durchspielen anders aussehen – statt der einen Stadt des ersten Teils sind jetzt derer vier als Mittelpunkt jedes Kapitels angekündigt. Eine Vielzahl von neuen NPCs wird hier Ratschläge, Aufträge und wohlfeile Waren wie Zaubertränke, Waffen usw. parathalten. Natürlich sind die Fantasy-Metropolen voll unterkellert und die Dungeons von Gegnern bevölkert, deren Spektrum von unangenehm bis wirklich furchteinflößend reicht. Zur Bekämpfung der Monsterflut werden gleich fünf entwicklungsfähige Charaktere zur Auswahl stehen. Auch bei der Grafik wollte man sich nicht auf Facelifting verlassen und hat eine komplett neue Engine mit Transparenzeffekten sowie realistischer Licht-/Schatten-Berechnung herangezogen – natürlich mit optionaler Unterstützung für 3D-Beschleuniger. Erhöhte Frameraten und schicke Nebelschwaden wird es aber nur via Open-GL und Glide geben, Direct3D wird definitiv nicht unterstützt. Fest steht zudem bereits, daß Diablo 2 sich wieder über Blizzards „Battle.Net" an Multiplayer wenden wird. Um mogelnden Spaßbremsen dabei von vornherein den Wind aus dem Modem zu nehmen, will Blizzard sogar extra den Server überwachen. (mt)



Die neue Grafikengine bringt schicke Effekte, auch und gerade unter Glide und Open-GL – Direct3D wird nicht unterstützt

Diabolische Charaktere

Amazone: schnell, wendig und geschickt mit Fernwaffen



Barbar: exzellenter Nahkämpfer, auch mit zwei Waffen zugleich



Necromancer: zauberhafter Meister der Schwarzen Magie



Paladin: ausgewogen befähigter Kämpfer für das Gute



Zauberin: schwach im Nahkampf, starke Defensiv- und Angriffssprüche





Diablo 2

HERSTELLER:	Blizzard/Sierra
GENRE:	Action-Rollenspiel
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.sierra.de

SV-281 FX RACING WHEEL

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

unverbindl. Preisempf.
DM 99,99

SV-228 MORAYPAD

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

unverbindl. Preisempf.
DM 24,99

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

„Mutige können Diablo 2 ja mal im Dunkeln spielen . . .“

Redakteur Michael Trier sprach mit Blizzards Dungeonkeeper Bill Roper über das kommende Top-Game – und der Projektleiter hielt mit Details nicht hinter dem Berg.



„Bei unserem Qualitätsanspruch würde ich nicht mit einer frühen Veröffentlichung rechnen“

?: Größer, böser und besser soll Diablo 2 nach Bekunden von Blizzard werden – nur typisches Werbegewäsch für ein typisches Sequel?
B.R.: *Auf keinen Fall, schließlich wird das Game schon allein viermal so umfangreich wie der Vorgänger. Aber vor allem werden Spielerwünsche berücksichtigt. So sind etwa die beschwerlichen Wege durch die Levels von Diablo 1 ebenso Schnee aus der Hölle von gestern wie lange Ladezeiten. Nach der Aktivierung von Teleportationspunkten kann man jetzt munter durch das Gelände hüpfen – auch ohne den nach wie vor vorhandenen Townportal-Spell.*

?: Kritik gab es für den Vorgänger vor allem hinsichtlich der Handhabung des Inventars und der oft zu klein geratenen Fundstücke...
B.R.: *Auch diese Probleme haben wir gelöst. Verstreute Items werden zukünftig per Hotkey angezeigt, das Inventar wird deutlich flexibler zu handhaben sein. Außerdem erlauben Jungbrunnen das Auffrischen von Mana- und Lebenspunkten. Niemand wird also mehr wie eine wandelnde Apotheke durch die Gegend rennen müssen!*

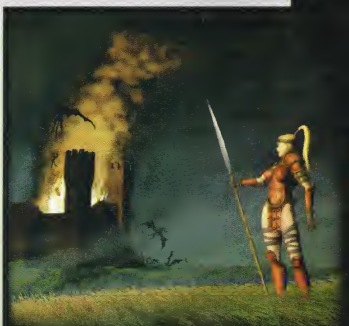
?: Auf mich persönlich wirkte die Welt von Diablo immer ein wenig starr und leblos, zumindest die Oberwelt. Bin ich allein mit dieser Ansicht?
B.R.: *Na, jedenfalls wird man diese Ansicht bei Diablo 2 kaum noch vertreten können. Hier werden NPCs nämlich nicht mehr stumpf am gleichen Platz verharren, sondern ein echtes Eigenleben führen – einige kann der Spieler sogar als Kämpfer anwerben. Er kann auch alle Gebäude betreten, herumstehende Fackeln anzünden und vieles mehr.*

?: Hört sich nach einer stärkeren Betonung der Rollenspielelemente an?
B.R.: *Genau. In diesem Sinne wird man auch die Wahl zwischen fünf Charakterklassen mit je 30 spezifischen Sprüchen und Fähigkeiten haben, die sich ganz nach Gutdünken weiterentwickeln lassen. Selbst wenn sich im Multiplayermodus fünf Amazonen begegnen sollten, werden diese daher nicht identisch sein. Und unsere neuen CPU-Monster sind wirklich furchterregend, vor allem zusammen mit der gruseligen Soundkulisse. Mutige können Diablo 2 ja mal im Dunkeln spielen...*

?: Beliebter als das Spiel im Dunkeln war das Multiplayer-Spiel über das Battle.Net – bis die Cheater kamen.
B.R.: *Deshalb wird unser Server zukünftig Cheater erkennen und aussortieren. Darüber hinaus werden alle Solo-Quests auch im Team lösbar sein. Mehr noch, über Gildenhäuser, für die man sich anmelden muß, werden die Spieler sogar eigene Quests anleiern können. Hier sollen überhaupt richtige Kommunikationszentralen entstehen.*

?: Bei soviel Mühe mit dem Gameplay fragt man sich unwillkürlich, warum die Grafik den verbreiteten Direct3D-Standard nicht unterstützt?
B.R.: *Die Grafikeffekte sind für das Spielvergnügen in Diablo 2 einfach nicht entscheidend. Und als Sahnehäubchen lassen sie sich für Glide und Open-GL halt schneller realisieren; Direct3D-Support wäre viel zu viel Arbeit.*

?: Letzte Frage – kann der Releasetermin gehalten werden, in welchem Stadium befindet sich das Projekt derzeit?
B.R.: *Etwa 70 Prozent des Spiels sind fertig. Bei unserem Qualitätsanspruch würde ich mit einer Veröffentlichung aber trotzdem nicht vor September rechnen.*



SV-283 V4 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

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



PREISTIP PC ACTION AWARD

unverbindl. Preisempf.
DM 279,95

INTERACT®

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

Produktinfo 045



Anno 1991 erstmals erschienen, rangiert White Wolfs Pen-and-Paper-Rollenspielreihe „Vampire" in den USA mittlerweile hinter dem legendären AD&D-System auf Rang zwei der Beliebtheitsskala. Im Herbst sollen auch die PC-Fans Blut lecken.





Der Horrortrip durch die komplett 3D-gerenderte Welt soll Actionfans und Rollenspieler gleichermaßen ansprechen

Die Sage um in Clans organisierte Blutsauger setzt Activision in Zusammenarbeit mit Nihilistic Software um. Die im Februar vergangenen Jahres gegründete Softwareschmiede mit Sitz in Marin County, Kalifornien, verfügt schließlich über ein illustres Entwicklerteam unter der Leitung von Firmenpräsident Ray Gresko. Und der stand bereits in Diensten von Microprose sowie zuletzt Lucas Arts, wo er u.a. als Chefprogrammierer und Co-Designer für „Jedi Knight" verantwortlich zeichnete. Seine Mitarbeiter besitzen ebenfalls reichlich Branchenerfahrung, haben sie doch ihr Scherflein zu Hits wie „Descent" oder „Starcraft" beigetragen – ideale Voraussetzungen für ein gelungenes Debüt. Das actionorientierte Echtzeitrollenspiel entsteht auf Basis einer eigens entwickelten 3D-Engine: In der Third-person-Perspektive begleitet man sein Alter ego, den Kreuzritter Christof Romuald, durch ein beklemmendes Horrorszenario vom 12. Jahrhundert bis in die Gegenwart. Die hohe Lebenserwartung verdankt der Held dem Umstand, daß er sich nach einer bissigen Begegnung in einen Vampir verwandelte. Nun ist er also selbst eine jener Kreaturen der Nacht, die er zuvor unerbittlich gejagt hat; die sonst im Genre so klar umrissene Grenze zwischen Gut und Böse verschwimmt…

Authentisches Pen-and-Paper-Feeling in einem PC-Rollenspiel

Neben dem akribisch umgesetzten Originalregelwerk soll eines der wichtigsten Rollenspielelemente erstmals adäquat auf den Computer übertragen werden: die unterhaltsame Interaktion der Identifikationsfigur mit dem Rest der Party. Die individuellen Persönlichkeiten und Fähigkeiten dieser NPCs werden deshalb für die gemeinsam auszuarbeitenden Problemlösungsstrategien eine tragende Rolle spielen. So will der Hersteller auch Soloabenteurern das Gefühl einer motivierten, kommunikativen Pen-and-Paper-Runde vermitteln. Alternativ wird man den vielschichtigen Plot dank Multiplayermodus auch vor dem Monitor in der Gruppe genießen dürfen – wir sind gespannt. (st)



Durch die Unterstützung von Grafikbeschleunigern wird das Spiel auch an einem entsprechend gerüsteten P200 akzeptabel laufen

Vampire: The Masquerade – Redemption

HERSTELLER:	Nihilistic Software/Activision
GENRE:	Action-Rollenspiel
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www4.activision.com/games/vampire/

DEER HUNTER II

Jetzt in 3D

"Es wird noch besser!"

Produktinfo 028







DEUTSCHE VERSION

EXKLUSIVVERTRIEB
GT VALUE GmbH
Tel. 02921-9646-0
FAX 02921-9646-46

Prince of Persia 3D

Selbst die härtesten Haudegen kamen zuletzt gegen das Amazonentum nicht mehr an: Ungerührt von allen Herausforderern regiert Lara Croft das 3D-Actiongenre. Im September könnte ihre Zeit abgelaufen sein.



Der neue Perser ist eigentlich ein alter: „Prince of Persia" sorgte bereits 1989 für Furore, vier Jahre später ein Sequel. Damals mußte der Orientale seine Geliebte aus den Klauen des Großwesirs Jaffar befreien, demnächst wird die Dame vom mißgünstigen Rugnor eingekerkert. Mit Prinzessinnen hat man halt seit jeher nichts als Ärger…

Am somit in vielerlei Hinsicht traditionellen Gameplay dürfte sich wenig ändern, wenn das erneut um Jordan Mechner gruppierte Team den Spieler wieder als turbanen Retter auf Brautschau schickt: anspruchsvolle Plattformarchitektur, fiese Fallen, böse Gegner, vertrackte Knobeleien – diesmal natürlich alles in 3D. Wie von den Vorgängern gewohnt, werden die Kämpfe gegen rund 30 verschiedene Wachen, Monster und Endgegner vor allem mit gutem Timing zu bewältigen sein. Aus nächster Nähe blockt man Angriffe mit dem Säbel, einem beidhändig bedienten Stock oder zwei Messern ab bzw. kontert über vier kombinierbare (Spezial-)Attacken.



Über sieben Grafikwelten muß er gehen: Nach einer Palastrevolte flüchtet unser Held über die Dächer einer persischen Metropole an Bord einer fliegenden Mega-City

Per Bogen lassen sich zudem magische Projektile verschießen, wobei schon die streng limitierte Munition Ballerorgien verhindert. „Pfeil und Bogen kommen eher strategisch zum Einsatz; etwa aus dem Hinterhalt oder bei Puzzles", ließ uns Designer Mechner wissen. Action mit Tiefgang verspricht auch das Entfachen von Bränden, um Verfolger abzulenken, oder das Einfrieren und damit Begehbarmachen von Gewässern. Man wird sogar in das Bewußtsein eines Getroffenen eindringen und so temporär Kontrolle über den Feind erlangen können. Darüber hinaus zählt für die Entwickler vor allem Handlichkeit. Gemeint ist da jederzeitiges Speichern ebenso wie die komfortable Aufnahme herumliegender Energietränke, ohne daß deren Position pixelgenau getroffen werden müßte. Neulinge werden die Steuerung in Trainingsmissionen einüben dürfen, erfahrene Kämpen Angriffslust und Gegner-IQ nach oben schrauben. Und in jedem Fall soll ein deutscher Sprecher mit Tips zur Stelle sein.

Die Rückkehr des Animationswunders

Insbesondere schuldet der Prinz seinen Ahnen aber den Ruf als Animationswunder. Ab einem P2/233 mit Direct3D-, 3Dfx- oder OpenGL-Beschleuniger wird der Spieler daher nicht bloß aktuelle Morphing- und Lichttechnik sowie 3D-Audio-Effekte genießen können, sondern auch die Früchte der neuen „Motivate-Technologie": Sämtliche Körperteile des Protagonisten werden mit der Umgebung synchronisiert, so daß etwa die Füße nicht über eine Treppe „schlittern". Daß die Umgebung manipuliert werden kann, indem man beispielsweise Kisten von einer Balustrade auf den Kopf des Gegners schiebt, versteht sich quasi von selbst.

Erstaunlich, daß eventuelle Entschärfungen der deutschen Fassung dabei nicht zu Lasten der Entwicklungszeit gehen sollen. „Wir ersetzen kritische Sterbeszenen einfach durch bereits vorhandene, harmlosere Versionen", so Projektleiter Andrew Pedersen. Und ganz nebenbei sammeln die Entwickler schon jetzt Ideen für eine vierte Prinzenrolle, damit der Perser Ende 2000 etwa mit einem fliegenden Teppich abheben kann. Ob Frau Croft dann endgültig das Nachsehen hat, bleibt abzuwarten. (rl)



Schleichen, sprinten, hüpfen, hangeln: Wie seine Ahnen will der neue Perserprinz als Animationswunder Karriere machen

„Es gibt keine komplizierteren Entwicklungstechnologie“









Wer die vier Waffengattungen nicht blind beherrscht, wird in den intensiven Zweikämpfen (zu) wenige Treffer landen

?: *Wie will Ihr Perser die männermordende Lara Croft übermannen?*

AP: *Von der Kameraposition abgesehen, ist unser Spiel mit „Tomb Raider“ eigentlich gar nicht vergleichbar. Bei uns wird man immer sein Ziel vor Augen haben, statt planlos jeden Kiesel umdrehen, versteckte Hebelchen finden und simple Puzzles lösen zu müssen. Man wird auch nicht per Autozieling jedes Opfer blind umnieten können, sondern Geschick und Timing im Nahkampf beweisen müssen. Abgesehen davon läßt uns die Fantasystory mehr Spielraum für mythische Charaktere und Romantik.*



Projektleiter Andrew Pedersen

?: *Warum konnte noch niemand ernsthaft die Spitzenposition von „Tomb Raider“ gefährden?*

AP: *Es ist nicht einfach, einen virtuellen Charakter durch ein komplexes 3D-Gelände laufen zu lassen – tatsächlich gibt es kaum eine kompliziertere Softwaretechnologie! Die rund 400 Bewegungsmöglichkeiten unseres Prinzen müssen schließlich situationsbedingt perfekt mit der Umgebung abgestimmt werden. Allein die Programmierung der Kletterei an einem schwingenden Seil hat schon Wochen verschlungen…*

?: *Wie stark ist „Prince of Persia“-Erfinder Jordan Mechner in die Entwicklung des 3D-Sequels involviert?*

AP: *Jordan arbeitet zwar nicht vor Ort im Team, liefert aber von zu Hause aus Story, Grafikdesigns, Charaktere und Ideen. Er hat ja 1984 mit seinem C64-Kampfsportspiel „Karateka“ und 1989 mit „Prince of Persia“ am Apple 2 bereits Meilensteine der Animation gesetzt – seine Erfahrung war allein schon beim Motion-Capturing von unschätzbarem Wert!*





Prince of Persia 3D

HERSTELLER:	Red Orb/TLC
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	September '99
ONLINE-INFO	www.pop3d.com



Aus Comics werden am Computer immer nur knallbunte Plattformgames von zumeist bescheidener Qualität? Seit „Turok" eine überholte Ansicht, die Acclaim mit diesem 3D-Shooter ein weiteres Mal Lügen strafen will.



Die eigene Spielfigur wird stets aus einer Verfolgerperspektive gezeigt, für Zielschüsse kann jedoch auf die Ego-Ansicht umgeschaltet werden



Alle Zwischensequenzen werden mit der Grafikengine des Spiels in Echtzeit berechnet und deutsch synchronisiert



Die bildgewaltige Vorlage schreit geradezu nach einer hochwertigen Umsetzung: Das düstere und mehrfach ausgezeichnete Szenario aus der Feder von Garth Ennis („Preacher", „Hitman") stürmte Ende 1995 an die Spitze der amerikanischen Comic-Charts. Also hat man für die Versoftung der ersten vier Ausgaben wieder das seit „Turok" bewährte Iguana-Team verpflichtet.

Erzählt wird die Geschichte des Auftragskillers Mike Leroi, der als „Schattenmann" in der Lage ist, in das Reich der Toten überzuwechseln. Er soll die Rückkehr von fünf Serienmördern ins Land der Lebenden und die daraus resultierende Apokalypse verhindern. Dazu werden dem halbtoten Helden diverse Hilfsmittel zur Verfügung stehen: Während in den weltlichen U-Bahnschächten und Gefängniskorridoren vornehmlich Handfeuerwaffen sprechen, kommen in jenseitigen Gefilden sonderbare Voodoo-Artefakte zum Einsatz. Damit kann Shadow Man dann nicht bloß weite Teile der 3D-Landschaft in die Luft jagen, sondern stets auch noch auf Zusatznutzen zurückgreifen – beispielsweise dient ein Feuerballwerfer in Friedenszeiten als Fackel, und mit der Smartbomb lassen sich auch mal versperrte Türen öffnen. All diese Objekte können beliebig in beiden Händen kombiniert und für Kletterpartien wieder eingesteckt werden.

Derzeit arbeiten die Entwickler noch an der richtigen Mischung aus Kampfsequenzen, Knobeleien und Geschicklichkeitstests. Die schaurig-schönen Polygonkulissen im Stil von „Turok 2" stehen aber bereits weitgehend und versorgen 20 weitläufige Areale mit surrealer Architektur. Acclaim-Pressesprecher Simon Smith-Wright bringt die Sache auf den Punkt: „Der Comic wendet sich an ein erwachsenes Publikum, und auch das Spiel ist für eine reifere Zielgruppe gedacht. Shadow Man wird keine simple Ballerei, sondern setzt hauptsächlich auf eine beklemmende Atmosphäre." (mz)



Die Anzeige rechts unten gibt Aufschluß über Energie- und Magievorrat des Helden, letzterer wird durch Seelencontainer (links im Bild) aufgefüllt

Shadow Man

HERSTELLER:	Iguana/Acclaim
GENRE:	3D-Shooter
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.acclaim.net


KEINE ANGST.
ES IST NUR DEIN SCHATTEN.

Anfang 1997 legte Rowan mit „Flying Corps" eine passable WW1-Simulation vor, an Erfahrung mangelt es den Programmierpiloten von Empire also nicht. In Kürze wollen sie ihre Doppeldecker gegen Jets eintauschen.





Im Solospiel werden fünf Maschinen zur Verfügung stehen, komplett mit authentischem Flug- und Schadensmodell sowie Force Feedback-Unterstützung

Als die Jets das Düsen lernten

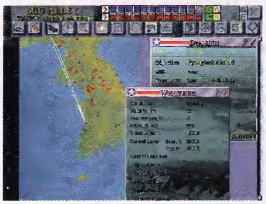
Das Szenario ist während des Korea-Konflikts um 1950 angesiedelt und damit zu einer Zeit, als die letzten Propellermaschinen mit den ersten Düsenjets konkurrierten. Zu Beginn der fünfteiligen, dynamischen Kampagne wird man dem unerfahrenen Piloten daher auch nur den legendären Jäger P51 Mustang anvertrauen; mit wachsendem Erfolg sollen Vögel wie F80 Shooting Star, F84 Thunderjet oder zwei Versionen der F86 Sabre folgen. Auf der anderen Seite der Front warten Geräte aus russischer Produktion, darunter verschiedene Varianten der MiG-15 oder die propellerbetriebene YAK. Wer hier selbst ans Steuer will, muß zum Netzwerkmodus für bis zu acht Flieger greifen.

Auf den besser gefüllten Luftraum dürfen sich freilich Solisten freuen: Über 100 Flugzeuge sollen in den knapp 50 Missionen bisweilen gleichzeitig unterwegs sein, die Sichtweite wird dank einer neuen Grafikengine bis zu zehn virtuelle Kilometer betragen.

Schwenkbare Cockpits, dreh- und zoombare Außenansichten sowie Rauch, Nebel und zahlreiche Lichteffekte sind ja schon Genrestandard, doch die Ankündigung des Publishers, auch den Funkverkehr komplett eindeutschen zu wollen, stimmt froh. Zumal der Bordfunk unter anderem auch dazu dienen soll, Kampforder für Angriff oder Bombardement zu vergeben, Formationsflüge anzuordnen oder einem angeschossenen Flügelmann eine Schadensmeldung zukommen zu lassen.

Apropos Führungsqualitäten: In späteren Missionen wird man auch für das Management seines Geschwaders zuständig sein. Dann sind Einsätze oder Fronturlaub anzuordnen und Maschinen individuell zu besetzen – sogar das Emblem seiner Staffel darf man selber pinseln und im TGA-Format ins Spiel einbinden. Und als Zuckerl versprechen die Programmierer besonders verdienten Piloten einen Besuch von Marilyn Monroe als Truppenbetreuerin. Na, wenn das kein Anreiz ist, sich auf die Startfreigabe im Sommer zu freuen?! (rf)

Außenkameras sowie die schwenkbare Cockpitperspektive sollen 10 Kilometer Fernsicht auf die Felder, Dschungel und 2.000 Meter hohen Berge Koreas garantieren



Das 1.500 x 1.000 virtuelle Kilometer große Einsatzgebiet darf anhand dieser scroll- und zoombaren Karte erforscht werden, sie liefert auch Infos zu Feindaktivitäten, Frontverlauf und Wetter





MiG Alley

HERSTELLER:	Rowan/Empire
GENRE:	Flugsimulation
ERSCHEINT:	Juli 1999
ONLINE-INFO:	www.empire-us.com

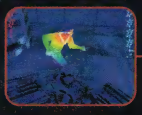
Drei einzigartige Lebensformen, in deren Rolle man schlüpfen oder gegen die man kämpfen kann.

Die düstere und furchteinflössende Atmosphäre der erfolgreichen Kinofilme.

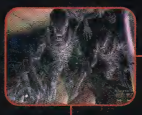
Extreme Mehrspieler-Schlachten gegen die gefährlichsten Jäger des Universums.



Alien

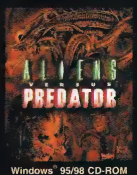


Predator



Marine

Jetzt kannst Du Angst haben.



Windows® 95/98 CD-ROM

Produktinfo 029

ALIENS ©1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. PREDATOR ©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ©1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. ALIENS VERSUS PREDATOR ist ein Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

ZWEIFRONTENKRIEG: DIE

Der neue Westwood-Knaller steht noch nicht einmal ansatzweise in der
fensive an: Die Sequels zweier starker Strategiespiele sollen „Tiberian S



Tunnels sind sichere Transportwege, jedoch aufwendig in der Konstruktion



Nächtliche Überfälle sind ein Test für jedes Frühwarnsystem



Im Editor werden sich komplette 3D-Welten erstellen lassen

Earth 2150

HERSTELLER:	Topware
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	September 1999
ONLINE-INFO:	www.earth2150.com

Der an die englischen Originaltitel von John Carpenters kultigen Klapperschlangen-Filmen („Escape from New York/L.A.") angelehnte Untertitel ist hier Programm: Durch exzessive Gefechte wurde der blaue Planet aus seiner Umlaufbahn geworfen und nähert sich jetzt unaufhaltsam der Sonne. Anstatt nun aber gemeinsam die Evakuierung der Erdbevölkerung auf den Mars in die Wege zu leiten, zetteln die „Eurasische Dynastie" und die „United Civilized States" einen Krieg um die begehrten Shuttle-Plätze an. Zu allem Überfluß greift als dritte Partei auch noch die „Lunar Corporation" in die Streitereien um einen Platz an oder besser weit weg von der Sonne ein.
Tatsächlich wird sich die Hintergrundgeschichte direkt auf den Spielverlauf auswirken und gegen Ende der jeweils 30 Schlachtfelder umfassenden Feldzüge eine wichtige Rolle im Kampf ums Überleben spielen – indem etwa Meteorschauer auf ungeschützte Truppenteile herniederprasseln und vormals unpassierbare Flüsse plötzlich austrocknen, wodurch sich neue Pfade auftun. Andererseits können anhaltende Regenfälle eine Ebene in unwegsamen Sumpf verwandeln, was ein Fortkommen für bodengestützte Fahrzeuge (nach und nach werden neue Antriebs- und Waffentechnologien verfügbar) beinahe unmöglich macht. Schutz gegen solcherlei Unbilden der Witterung werden einzig frei konstruierbare Tunnelsysteme bieten, zudem sollen sie ein weitgehend unbemerktes Anschleichen an gegnerische Stützpunkte ermöglichen.
Auch sonst verfügt der Nachfolger zu „Earth 2140" über einige Zutaten, die dem Einheitsbrei der Echtzeitstrategie neue Würze verleihen könnten. Beispielsweise sehen die dynamischen Wechsel der Tageszeiten dank hübscher Beleuchtungs- und Schatteneffekte nicht nur gut aus, sondern lassen sich buchstäblich für Nacht- und Nebelaktionen nutzen. Und gerät man selbst in Bedrängnis, wird es möglich sein, durch schnell und billig produzierte Panzer-Attrappen den Feind einzuschüchtern. Ja, mit Hilfe eines Klimaregulators kann sogar das Wetter selbst manipuliert werden – starke Windböen hindern dann die Bomber des Gegners am Aufsteigen, Wolken stören seine Energiegewinnung aus Solaranlagen.
Als Krönung soll es der beigelegte Editor jedem Spieler ermöglichen, ohne großen Aufwand eigene 3D-Levels zu entwerfen. Diese dürfen dann (auch) als Kulisse für die letzte Neuerung, den Arena-Modus, herhalten. Hier steuert jeder Netzwerk-Stratege drei ausgewählte Einheiten ins Feld und versucht, seine menschlichen Kontrahenten mit Hilfe verstreuter Power-ups zur Strecke zu bringen.

C&C-KILLER KOMMEN!

**Regalen, schon kündigt die Konkurrenz eine massive Gegenof-
un" den Titel des Sternengenerals im Echtzeitheer streitig machen.**



DARK REIGN 2

Die Zwischensequenzen existieren bislang nur als gezeichnetes Storyboard



Die eingebaute Actionkamera versetzt den Spieler mitten ins Geschehen



Am Interface wird derzeit noch gearbeitet, es soll jedoch erheblich simpler als beim ersten Teil ausfallen

Siehe auch Begleit-CD

Dark Reign 2

HERSTELLER:	Pandemic/Activision
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Dezember 1999
ONLINE-INFO:	www.pandemicstudios.com

Hier ist die Erdoberfläche im 26. Jahrhundert größtenteils von Wüsten überzogen, die Luft mit giftigen Gasen angereichert und die Ozonschicht nur noch dem Namen nach vorhanden. In künstlich errichteten Biosphären genießt die privilegierte Klasse ein relativ sorgenfreies Leben, während sich der Rest der Menschheit mehr schlecht als recht über Wasser hält. Diesen Status quo erhält die „Jovian Detention Authority", eine Art Privatarmee der Reichen, mit Hilfe willkürlicher Verhaftungen aufrecht – bis sich die umherstreifenden Stämme zusammenschließen und zum Angriff auf ihre Unterdrücker blasen. In gut zwei Dutzend Missionen kommt dann das klassische Echtzeitspielprinzip zu neuen Ehren: Zunächst werden für eine der beiden Seiten die benötigten Kommando-, Verteidigungs- und Fabrikationsanlagen errichtet, um dem Gegner zu Lande, zu Wasser und/oder in der Luft Paroli zu bieten. Im Vergleich zum Vorgänger liegt der Schwerpunkt jedoch weniger auf dem erfolgreichen Ressourcenmanagement als vielmehr beim geschickten Taktieren mit Tageszeiten, Wetter- und Geländebedingungen. So wird die unterschiedliche Schwerkraft auf anderen Planeten die Fortbewegungsmöglichkeiten der einzelnen Fahrzeuge beeinflussen, Fußsoldaten (in der deutschen Version voraussichtlich Cyborgs) suchen unter Bäumen Deckung, und im Schutz der Dunkelheit steigen die Chancen eines Überraschungsangriffs rapide an.

Um diese Feinheiten grafisch und spielerisch optimal wiederzugeben, entwickelt das kalifornische Pandemic-Label derzeit eine komplett neue 3D-Grafikengine. Dank ihr soll es jederzeit möglich sein, sich mitten ins Spielgeschehen einzuschalten und die Scharmützel quasi hautnah mitzuerleben. Die Größenverhältnisse wollen dabei für eine Extraportion Realismus sorgen – endlich sieht der Spieler, *warum* ein Fußsoldat keine Chance gegen einen voll bewaffneten Walker hat! Speziell beim Befehligen von Stoßtrupps möchten die Programmierer auf diese Weise eine packende Atmosphäre erzeugen, wie man sie sonst nur von den Toptiteln im Action-Sektor kennt.

Ansonsten wird das erfolgreiche Spielprinzip des Vorgängers bis auf einige Detailverbesserungen unverändert übernommen: Die künstliche Intelligenz der Computergegner soll noch flexibler auf alle Bedrohungen reagieren, einzelne Truppenteile geben sich gegenseitig Feuerschutz, und das Spiel im Netz(werk) wird endlich auch Modi wie „Kooperation", „Capture the Flag" und „King of the Hill" umfassen. (mz)

3D-Echtzeitstrategie: Modischer Unfug oder innovatives Subgenre?



Miroslaw Dymek, Entwickler von Earth 2150

Wer Perspektivenwechsel für lästig hält, soll halt einfach während des Spiels die Finger von der Kamera lassen – und sich ganz auf die neuen taktischen Möglichkeiten konzentrieren, welche die dritte Dimension eröffnet: Cañons und Berge können Einheiten Zuflucht bieten, ohne daß sie automatisch versteckt wären, wie es bei hohen Iso-Gebäuden früher oft der Fall war. Und ist es für den Spieler nicht auch viel simpler, eigene Einheiten zu entwerfen, wenn er nur ein 3D-Modell und nicht 16 verschiedene Ansichten eines Objekts erstellen muß?



Matt Candler, Producer von Dark Reign 2

Der Vorteil von 3D-Grafik liegt darin, daß das Game dadurch einfach cooler wird! Die Technologie ist mittlerweile an einem Punkt angelangt, an dem wir ein Echtzeitstrategiespiel vollständig in 3D erstellen und trotzdem die nötige Ablaufgeschwindigkeit garantieren können. Die Endkäufer sind clever und wollen immer das nächste Spiele-Highlight haben. Indem wir die dritte Dimension voll ausnutzen, wollen wir sicherstellen, daß Dark Reign 2 eben dieses Highlight wird.

Die Vorgänger

EARTH 2140:

Dank des Kampfpreises von gerade mal 49 Märkern konnten von Topwares Einstieg ins Strategiegenre mittlerweile allein in Deutschland über 150.000 Exemplare verkauft werden. Dabei sah es im Juli '97 gar nicht gut aus für das Game vom polnischen Entwicklerteam: Die einfallslose Grafik, das abgedroschene Spielprinzip und Schwächen im Missionsdesign ließen das Wertungsbarometer auf 57 Prozentpunkte fallen. Da half es auch nichts, daß der Krieg zwischen amerikanischen und eurasischen Streitkräften immerhin 50 Einzeleinsätze lang tobte. Der Verkaufserfolg gab jedoch den Marktstrategen recht und zog zwei Mission-CDs nach sich.



Bitte Brille putzen: braune Einheiten auf braunem Grund

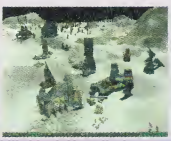
DARK REIGN:

Bereits anno '97 kämpften Rebellen gegen die imperiale Streitmacht um Wasser- und Energievorräte. Dabei bereicherte man das Genre um Elemente wie erstmals echtes True-Line-of-Sight (realistische Sicht- und Feuerlinie), mobile Gebäude und Details wie einen integrierten Missionseditor oder originelle Extrafähigkeiten aller Einheiten. Die überragende KI verleitete unseren Tester gar zu der Aussage „Wie C&C, nur besser!" – und brachte dem Programm satte 88 Prozentpunkte sowie einen Joker-Hit ein. Die Erweiterung „Rise of the Shadowhand" konnte ein halbes Jahr später mit zwei neuen Kampagnen und 13 neuen Einheiten aufwarten.



Schon 1997 ergänzte hier True-Line-of-Sight den Fog-of-War

Moderne Echtzeitstrategie im Vergleich

	Machines	Command & Conquer 3	Earth 2150	Dark Reign 2
				
Hersteller	Charybdis/Acclaim	Westwood/Electronic Arts	Topware Interactive	Pandemic/Activision
Vorgänger	keine	Dune 2, Command & Conquer, Command & Conquer 2, Sole Survivor	Earth 2140	Dark Reign
Umfang	1 Partei, 25 Missionen	2 Parteien, ca. 50 Missionen	3 Parteien, ca. 90 Missionen	2 Parteien, ca. 25 Missionen
Einheiten	ca. 50 (zivil und Militär)	ca. 50, je nach Partei unterschiedlich	über 200, selbst erstellbar, je nach Partei unterschiedlich	ca. 30, je nach Partei unterschiedlich
Missions-Editor	nein	nein	ja	ja
Grafik	3D-Vektorgrafik	2D-Isografik, 3D Einheiten	3D-Vektorgrafik	3D-Vektorgrafik
deutsche Version „entschärft"	nein	ja	nein	ja
Erscheinungstermin	bereits erhältlich	25. Juni (lt. Hersteller)	September 1999	Dezember 1999





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
GAMESITY
http://www.gamesity-online.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
http://www.jowood.at

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

Produktinfo 005

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

Vom Brettspiel-Kult zum PC-Hit

CATAN
– DIE ERSTE INSEL –

Umsetzungen populärer Brettspiele konnten PC-Zocker bislang selten vom Hocker reißen, doch das junge Team von Funatics glaubt zu wissen, wie man Kultcharakter konserviert: ein Blick hinter die Kulissen der neuen Umsetzung von Klaus Teubers Longseller „Die Siedler von Catan".



Schicke Gewässer, flatternde Segel, wuselnde Landwirte und Renderfiguren tragen unverkennbar die Handschrift von Thorsten Knop (Ex-Blue Byte) und des Virgin Lands-Teams (z.B. „Schleichfahrt" und „LMK")



In Mülheim an der Ruhr arbeitet seit Juni letzten Jahres ein gutes Dutzend Leute an der PC-Version des überaus beliebten Brettspiels. Es sind alles erfahrene Branchenkenner, darunter viele ehemalige Mitarbeiter von Blue Byte, die maßgeblich an Verkaufsschlagern wie „Die Siedler 2" und „Extreme Assault" beteiligt waren. Deren ehemaligen Arbeitgebern ist es auch zu verdanken, daß die PC-Fassung ohne „Siedler" im Titel auskommen muß: Blue Byte fürchtete die Verwechslungsgefahr mit dem eigenen Bestseller.

Wie aber setzt man ein Gesellschaftsspiel auf das ungewohnte Medium um, ohne die Brett-Fans einerseits und die Digital-Fraktion andererseits zu vergrätzen? Damit sich die Digi-Variante des schon 1.5millionenmal verkauften „Spiel des Jahres 1995" nur ja nicht zu weit vom Original entfernt, läuft das Projekt unter den wachsamen Augen von Klaus Teuber höchstpersönlich ab: „Wir liefern Ideen, Klaus entscheidet. Catan ist nun mal sein Baby, er kennt sich am besten damit aus", so Projektleiter Thomas Friedmann.

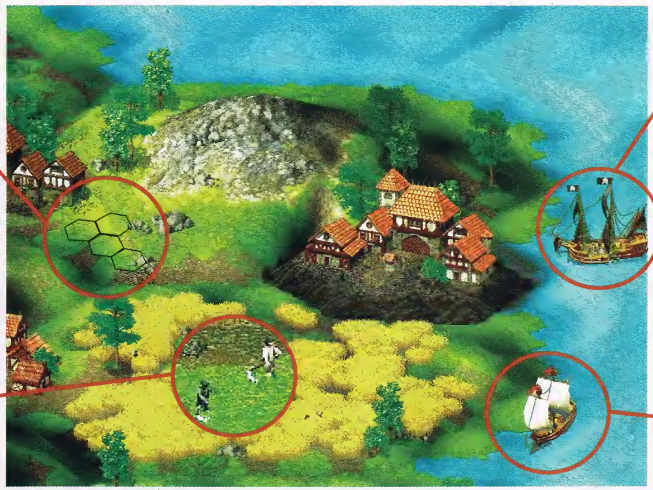
Angesagt ist Rundenstrategie, bei der sechs Teilnehmer auf Hexfeldern mit Rohstoffen (Getreide, Lehm, Wolle, Erz, Holz usw.) tauschen und handeln, um ihre Siedlungsgebiete mit Straßen und Städten auszuweiten. Zufallsgesteuert starten dabei virtuelle Ereigniskarten etwa Vulkanausbrüche oder Überschwemmungen und lenken so das Geschehen in neue Bahnen. Neben ein paar am Brett nicht realisierbaren Spielelementen, gerenderten Zwischensequenzen und zusätzlichen Szenarien soll vor allem die Gegner-KI für Laune vor dem Bildschirm sorgen. „Die CPU-Charaktere werden clever reagieren und auch jede Aktion passend kommentieren", umschreibt der Projektleiter die rund 10.000 Zeilen Text.

Besonders am Herzen liegt dem Funatics-Team der Handelspart, seit jeher das Kernstück der Besiedlung von Catan. Mit den Worten von Thomas Friedmann: „Auch

Catan zum Ausprobieren



Im vergangenen Jahr legte **Klaus Teuber** bereits eine zusammen mit 7th Level entwickelte, allerdings etwas spartanische **1:1-Umsetzung** der von ihm erfundenen Duellvariante der „Siedler von Catan" vor – wir berichteten in Ausgabe 3/98. Zu finden ist die Würfelei nebst einer Menge Informationen zu „Catan" für Brett- und Karten-Fans im Internet unter www.die-siedler.com.



am PC soll der Reiz des Spiels beim Tauschhandel mit Rohstoffen liegen – der Trick ist, annähernd die gleiche Interaktion zu ermöglichen wie am Wohnzimmertisch." Damit auch Catan-Novizen daran Spaß haben, wird ein kleiner Lehrgang die 13 Missionen umfassende Kampagne, zehn separaten Einzelmissionen, sowie das freie Spiel mit variablem Feldaufbau ergänzen.
Ab Oktober soll die lebendig animierte Optik bei einer Auflösung von bis zu 1024 x 768 Highcolor-Pixeln das Auge erfreuen. Spielen wird man dann ganz alleine können, alternativ auch mit bis zu fünf menschlichen Kontrahenten im Netzwerk oder Internet. (Stefan Marcinek/rl)



Ein erster Entwurf der Karte, auf der später ein ganzes Szenario überblickt wird

„Noch nie waren digitale Gegenspieler lebendiger!"

?: *Wie ist es Euch als Newcomerteam gelungen, gleich eine so hochkarätige Lizenz an Land zu ziehen?*
TF: *Nun ja, so ganz neu in der Branche sind wir nicht – unsere zusammen mit Blue Byte entwickelten Games „Siedler 2" und „Extreme Assault" genießen schließlich einen recht guten Ruf. Außerdem haben wir uns erst an Ravensburger gewandt, als wir eine solide Entwicklungsengine vorweisen konnten.*

?: *Auf die Sicherheit eines großen Softwarehauses muß man in der Selbständigkeit aber verzichten...*
TF: *In der Tat ist Blue Byte für unseren Geschmack schon fast zu groß geworden. Irgendwann wurden wir in Aufgabenbereiche verwickelt, die uns eigentlich nicht liegen – Verwaltung und so. Da wir weiterhin unserer wahren Berufung als Grafiker, Programmierer etc. nachgehen wollten, war der Schritt in die Selbständigkeit unumgänglich.*



Projektleiter Thomas Friedmann (Mitte), hier mit den Funatics-Mitbegründern Thomas Häuser (l.) und Thorsten Knop (r.) im Kreise ihres Teams

?: *Wie sieht die Zusammenarbeit mit Klaus Teuber aus?*
TF: *Da gibt es natürlich Spielregeln, die wir befolgen müssen. Doch sind wir in der Entwicklung relativ flexibel und wollen jene Vorteile nutzen, die der PC gegenüber dem Wohnzimmertisch hat. Nur hier ist es ja auch für Solo-Spieler möglich, in 200 verschiedenen Situationen mit Computergegnern zu interagieren. Entsprechend viel Mühe geben wir uns diesbezüglich. Noch nie zuvor wurden digitale Charaktere so aufwendig zum Leben erweckt!*

1 Catan: Die erste Insel

HERSTELLER:	Funatics/Ravensburger
GENRE:	Handelsstrategie
ERSCHEINT:	Oktober 1999
ONLINE-INFO:	www.funatics.de

Nach Österreich zieht es den Redakteur nicht nur zum Skifahren oder auf der Durchreise nach Italien: Im idyllischen Ebensee besuchten wir die renommierte Spieleschmiede Jowood, um direkt vor Ort einen Blick auf die neue Siedler-Konkurrenz zu werfen.

die VÖLKER

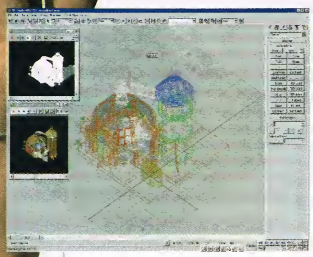


Es war der Storch, nicht die Lerche: Das witzige Renderintro erzählt die Vorgeschichte der Völker

Unverhofft kommt oft

Erste Überraschung: In den großzügigen Räumlichkeiten wird vor allem am hauseigenen „Verkehrsgiganten" gearbeitet – als alpenländische Koproduktion mit den Wiener Spielemachern NEO liegt die Verantwortung für die Völker nur zur Hälfte bei Jowood. Gemeinsam schickt man sich mit dieser Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie an, populären Genrebeiträgen wie „Siedler 3" (Blue Byte) oder „Knights & Merchants" (Topware) Konkurrenz zu machen.

Zweite Überraschung: Wie man am netten Renderintro sehen kann, wird auch der Humor nicht zu kurz kommen. Da sollen drei Störche ihre Völkersaaten auf verschiedenen Planeten abliefern, gehen aber lieber in einer Weltraumbar einen heben. Und so wird die Fracht kurzerhand auf einem nahegelegenen Himmelskörper deponiert, um den sich die drei Rassen fortan prügeln müssen. Das wären im einzelnen die magiebegabten Pimons, deren exklusives Handelsgut die Pilze als Grundlage für Schnaps darstellen. Dann die kriegerischen Amazonen, die aus Kakao köstliche Leckereien backen. Und last, not least mit den Sajikis ein besonders aggressives Insektenvolk, das Glimmstengel auf Basis von Rauchmaden produziert.



Die über 20 detaillierten Gebäude pro Volk werden mit dem „3D-Studio" erstellt







Stufenloses Zoomen der Landschaft sorgt für Übersicht



Prost: Aus Pilzen brennen die Pimons leckeren Schnaps



Konstruktion statt Destruktion

Den Anbau der charakteristischen Güter muß der Spieler wie vieles andere erst mühsam erforschen. Nur dann können in der Schule entsprechende Fachkräfte ausgebildet und die benötigten Gebäude errichtet werden. Das Aufgabenspektrum umfaßt daneben das Herankarren von Baumaterial, die Nahrungsbeschaffung durch Jagd oder Sammeln von Früchten, Erkundung der Karte, Expansion mittels Errichtung neuer Niederlassungen, Diplomatie, Handel und schlußendlich Kriegsführung. Spielziel ist zwar die Ausschaltung der Gegner, dennoch wird der Schwerpunkt ganz klar auf der Aufbaustrategie liegen. Mit Massenschlachten ist also nicht zu rechnen, Priorität hat die Pflege der Einheiten, die durch das Sammeln von Erfahrung ihre Kampfkraft erhöhen. In diesem Zusammenhang spielt dann auch die Moral eine wichtige Rolle, welche sich z.B. durch den Bau eines Gasthauses (Sajikis stehen diesbezüglich eher auf Orgiengruben...) oder Bares aufpolieren läßt. Umgekehrt werden unterbeschäftigte Untergebene zu bösen Buben, die die arbeitende Bevölkerung vom Schaffen abhalten – dann hilft nur noch kräftiges Investieren der Steuergelder in die Erforschung der Exekutive. Feiert schließlich die Polizeistation Richtfest und ist ein Gesetzeshüter im Amt, kehren wieder Recht, Ordnung und Fleiß im Lande ein.

Er-volk-versprechend

...erschien uns auf den ersten Blick die liebevoll detaillierte Iso-Grafik, orientiert sie sich doch unverkennbar an der beliebten Genrekonkurrenz – die animierte Schuluhr etwa hat man sich offenbar bei „Knights & Merchants" abgeguckt. Viel Mühe wurde aber auch auf die richtig nett aussehenden Ausbaustufen der Gebäude verwendet. Und damit der Überblick auf das herumwuselnde Völkchen gewahrt bleibt, läßt sich die scrollende Landschaft stufenlos zoomen. Apropos herumwuseln: Die im Grunde ihres Digi-Herzens stinkfaulen Kerlchen treten mit der Zeit sichtbare Trampelpfade aus, die sie fortan mit Vorliebe nutzen. Sehr zum Leidwesen des Spielers werden die Knechte also nicht immer die kürzeste Route wählen, um den Anweisungen per Nagerklick Folge zu leisten.
Nichtsdestotrotz erwies sich die Maussteuerung dank der übersichtlichen, auf das Notwendigste beschränkten Icons und (Statistik-)Menüs schon jetzt als äußerst komfortabel. Am Sound wird allerdings noch fleißig gebastelt, damit informative Sprachausgabe, stimmungsvolle Musik sowie passende Effekte der Grafik qualitativ in nichts nachstehen. Zum Test in der nächsten Ausgabe sollen dann auch sämtliche Solomissionen nebst je einer Kampagne pro Volk fertig sein, dazu ein Multiplayer-Modus für bis zu drei Volkshelden. (st)

Hans Schilcher von Jowood zum Thema...



Remakes: „Hätten wir gewußt, daß die Lizenz für Railroad Tycoon zu haben war, wäre sie sicher bei uns gelandet – und der zweite Teil gewiß wesentlich besser geworden. Es wird wohl noch ein Weilchen dauern, bis richtige Remakes von Computerspielen genauso alltäglich und erfolgreich sind wie im Musik- und Filmbusineß."

Features: „Für mich gilt eigentlich stets die Devise: ‚Witzig, wenn man etwas tun kann, lästig, wenn man etwas tun muß!' Deshalb wollen wir das Gameplay für die Völker so einfach wie möglich und so komplex wie nötig gestalten. Am Ende sollen halt Spielspaß sowie Langzeitmotivation für Genreprofis und Einsteiger gleichermaßen garantiert sein."

Zensur: „Hier in Österreich ist die Jugendschutzproblematik bei weitem nicht so kraß wie in Deutschland, wo nicht immer nachvollziehbare Indizierungen zu enormen Umsatzeinbußen führen können. Deshalb müssen wir bei der Produktion unserer Games natürlich ein Auge auf alle Märkte haben und uns an deren Vorgaben halten. Dabei dreht es sich übrigens mitnichten bloß um die Darstellung von Gewalt: In der US-Version der Völker werden z.B. die Rauchmaden der Sajikis außen vor bleiben und die Amazonen nicht ganz so leicht bekleidet sein wie im Original!"



Die Programmier-Idylle: der Jowood-Stützpunkt in Ebensee, Marketing und Verkauf werden von Rottenmann aus gesteuert

Die Völker

HERSTELLER:	Jowood/NEO/Infogrames
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	2. Quartal 1999
ONLINE-INFO:	www.dievoelker.com





www.outcast-game.com

Bobbel/Adam

Die von Infogrames sagen, ich soll die Finger vom Wodka lassen. Würde ich ja, wenn's endlich losginge.



real virtuality

OUTCAST

APPEAL

INFOGRAMES

© 1999 APPEAL © 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Bananenrepublik, die zweite: Während einige Magazine bereits letzten Spätsommer mit Testberichten vorpreschten, hat sich der Kommandostab bei Sir Tech und Topware viel Zeit für den Feinschliff gelassen. Jetzt erweist sich der Kleinstaat Arulco als wahres Paradies für PC-Söldner!

JAGGED ALLIANCE 2









Das schicke Renderintro illustriert Deidrannas Skrupellosigkeit, weitere Ereignisse werden in der Spielgrafik wiedergegeben. Zwischen den Missionen sind nur Standbilder zu sehen.

Was lange währt

...wird endlich gut: Nachdem die Söldnergruppe A.I.M. im grandiosen Vorgänger die Insel Metavira so erfolgreich befriedet hat, sollte das Sequel zum Genremix aus Rollenspiel, Ressourcenmanagement und packenden Rundenkämpfen zunächst im Herbst '98 erscheinen. Weniger erfahrene Kollegen hatten diesen Releasetermin für bare Münze genommen und munter die ersten Versionen des Programms getestet – Pech für sie, ist ihnen (und den Lesern) damit doch ein ausgereiftes Spielerlebnis entgangen! Das Warten auf eine voll testfähige Endversion hat sich also gelohnt, bereits das filmreife Renderintro (alle späteren Zwischensequenzen zu parallelen Handlungssträngen laufen in der Spielgrafik ab) gibt einen Vorgeschmack auf die neuen Qualitäten des neuen Jagged Alliance: größer, schöner, besser. Das gilt zunächst mal für Arulco als Schauplatz mit insgesamt 256 Planquadraten. Dieses Inselreich war zwar nie die Wiege der Demokratie, doch wurde das Königshaus turnusmäßig vom Volk legitimiert, und es gab einen gewissen Wohlstand. Nach der Hochzeit des jungen Regenten Enrico Shivaldori ist es mit der Idylle aber vorbei, denn Gattin Deidranna meuchelt den Schwiegervater und schiebt den Giftmord dem Gemahl in die königlichen Pantoffeln. Dieser muß das Land verlassen und heuert bei einem konspirativen Treff den Spieler an. Der soll nun eine fähige Söldnertruppe zusammenstellen, um die lokale Rebellenbewegung in ihrem gerechten Kampf zu unterstützen.

Klassentreffen

Zu Beginn des Spiels sind zwei Modi anwählbar, wobei der Science-fiction-Modus das realistische Szenario um Gegner der dritten Art bereichert – für Überraschungen ist also mehr als ausreichend gesorgt. Die Übergabe eines Geldkoffers sorgt unterdessen für das Startkapital von 50.000 Dollar. Die folgende Rekrutierung erster Mietsoldaten sowie alle weiteren Kontakte mit der Außenwelt geschehen stilgerecht via (spielinternem) Internet. Über eine Browseroberfläche können also Webpages angesteuert, E-Mails mit Aufträgen und Infos abgerufen oder Überweisungen getätigt werden.
Auf der Homepage der Söldnerorganisation A.I.M. entdeckt der Jagged Alliance-Veteran denn auch viele bekannte Gesichter, die markantesten der kauzigen Kämpen sind auch dem Sequel erhalten geblieben. So gibt es ein Wiedersehen mit Ice, dessen deutsche Stimme noch cooler geworden ist; auch Ivan hat inzwischen einige Brocken unserer Sprache gelernt. Der ängstliche Psychopath Speck dagegen hat sich selbständig gemacht und unterhält nun zusammen mit Biff Apscott, einem anderen Versager des ersten Teils, ein Konkurrenzunternehmen zu A.I.M.. Den beiden Gründervätern entsprechend, sind die Dienste dieser Organisation zwar billig zu erwerben, doch die Mitglieder verfügen über mehr Macken als Fähigkeiten. Im offenen Kampf hat man eben kaum Verwendung für eine phobiengeschüttelte Buchhalterin, die in ihrer Freizeit Analphabeten therapiert. Da schließt man dann doch lieber bei A.I.M. Verträge mit einer Laufzeit von einem Tag beziehungsweise ein oder zwei Wochen ab, auch wenn das teurer kommt. Und Spitzenkräfte wie der Allrounder Magic sind zunächst ohnehin unerschwinglich.



Schummrige Ausleuchtung mag hübsch aussehen, dennoch empfiehlt sich für die späteren Nachtmissionen dringend ein Nachtsichtgerät

Alle Söldner haben ihren ganz eigenen Kopf, was einen Großteil des Charmes von Jagged Alliance ausmacht und auch Einfluß auf den Spielverlauf hat. Wer etwa die Dunkelheit fürchtet, wird bei Nachteinsätzen versagen, klaustrophobische Charaktere sind in engen Stollen fehl am Platz. Über solche Eigenheiten gibt die jeweilige Personalakte Aufschluß. Auch etwaige Vertragsverlängerungen sind im Auge zu behalten, damit gute Kräfte nach Ablauf des Kontrakts nicht auf eine weitere Zusammenarbeit verzichten, weil sie sich schlecht behandelt fühlen.

Die Kommandozentrale





Die Söldner haben das Klettern gelernt; solche Dächer erhöhen Sicht- und Schußweite

Charaktersachen

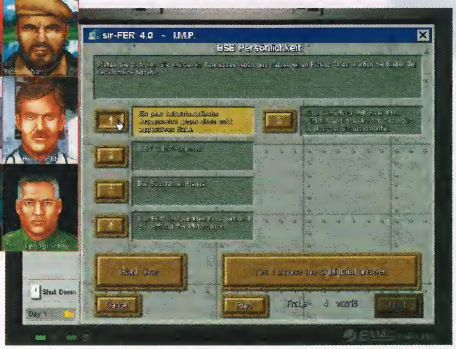
Geht die Zusammenstellung des ersten Teams wegen eingeschränkter Auswahlmöglichkeiten mangels Barem noch relativ zügig vonstatten, kann man später bei Laune ganze Stunden damit zubringen, eine optimal aufeinander abgestimmte Truppe mit bis zu 20 Köpfen zu komponieren. Bei der Auswahl unter rund 50 potentiellen Kämpfern schlagen die Rollenspielelemente der Serie nämlich voll durch: Im Multiple-choice-Verfahren kann zudem auch der Spieler selbst einen ureigenen Charakter entwickeln, der fortan ganz umsonst für die gute Sache streitet. Und die multitalentierten Mietschergen haben die Zahl ihrer Fähigkeiten, ergänzt durch Führungsqualität und Stärke, auf zehn aufgestockt.
Klar, daß sich alle Skills durch Training oder erfolgreiche Aktionen im Spielverlauf steigern lassen – sofern die Söldner lange genug überleben, was sich mit fortwährender Spieldauer als zunehmend problematisch entpuppt. Anfängern sei daher dringend zum einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade geraten. Immerhin besteht Arulco ja aus 256 Sektoren, wenn auch nicht alle für den Sieg erobert werden müssen.

Gameplay

Die Truppe wird per Hubschrauber an ihren ersten Einsatzort verfrachtet, ein von der grausamen Deidranna verwüstetes Rebellenlager. Oberrebell Miguell gibt die Order aus, eine Route bis zur Stadt Drassen freizukämpfen und zu sichern, um die Lebensmittelversorgung der Landbevölkerung zu gewährleisten. Die drei zu erobernden Planquadrate stehen hier exemplarisch für den Spielverlauf: Ein kleiner Flughafen stellt die Versorgung mit Nachschub sicher; die Einnahme der Stadt selbst schafft Kontakt mit weiteren NPCs, die neue Infos und Subquests liefern oder sich sogar als Hilfskräfte rekrutieren lassen. Die Eroberung einer Mine schließlich ist besonders wichtig, da sie täglich Gewinne abwirft, die zur Bezahlung und Ausrüstung der Mannschaft benötigt werden.
Im Feld sind die Untergebenen jetzt wesentlich beweglicher. Sie ducken ab, kriechen, flanken elegant über Zäune oder klettern auf Dächer, um sich die überlegene Sicht- und Schußweite der zweiten Höhenstufe der Grafikengine zunutze zu machen. Im Zusammenspiel mit den realistischen Eigenschaften der Umgebungen entsteht so eine Vielzahl von raffinierten Spielzügen in den Rundenkämpfen: Granaten lassen sich durch Fenster werfen oder prallen an Bäumen und Wänden auch mal um die Ecke ins Geschehen. Gebüsche sind nicht mehr schußsicher, sondern bieten nur ihrer Dichte entsprechend Deckung.
Das beeindruckende Arsenal fährt wirklichkeitsnah simulierte Faustfeuerwaffen, Schrot- und Scharfschützengewehre, automatische Schießprügel mit der Wahl zwischen Einzelschuß- und Salvenmodus sowie (Wurf-)Messer, Granaten, Mörser und eine Vielzahl von Munitionstypen (panzerbrechend, Hohlmantel usw.) auf. Derlei Equipment wird entweder erbeutet, per Internet bestellt oder bei lokalen Waffenhändlern erstanden. Jede der Waffen ist über vier Zusatzslots mit Zielfernrohr, Schalldämpfer etc. ausbaubar. Komplettiert wird die Ausrüstung durch Medi-Kits, Nachtsichtgeräte, Brecheisen, Dietriche, Feldflaschen, verschiedene Schutzhelme und -westen – ein wahres Dorado für Ausstattungs-Junkies!



Charakterköpfe: Veteranen werden viele alte Bekannte wiedersehen, Einsteiger die Eigenheiten ihrer Söldner schnell lieben lernen



Psychotest: Über 16 Fragen und Antworten generiert der Spieler sein ureigenes Persönlichkeitsprofil

PC Joker Heft & Spiel

SAUGEIL

Nur 4 Mark pro Heft mit Vollversion!

ÜBER 50% SPAREN!



Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel **SCHNUPPERCOUPON**

Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/2. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM.



Blitzschnell kann von der Übersichtsleiste für das ganze Team zum individuellen Inventar-Screen umgeschaltet werden

Steuerreform

An Stelle des Basislagers im Vorgänger ist eine Kommandozentrale mit integrierter Übersichtskarte getreten. Hier findet die gesamte Söldner- und Inventarverwaltung statt: Maximal sechs Mann starken Squads werden Routen zugeordnet, die beiden anderen Spielmodule (taktische Karte und Internet-Browser) sind nur einen Mausklick weit entfernt. Strategische Entscheidungen wie die zum nächsten Planquadrat trifft schließlich allein der Spieler, die Story ist zwar immer präsent, erzwingt aber keine bestimmte Vorgehensweise. Und um große Distanzen zu überwinden, stehen auch Fahrzeuge und Helikopter bereit.

Mag bei der Menügestaltung auch Funktion vor Form gegangen sein, mag ein derartig komplexes Game auch nicht ohne Einarbeitungszeit zu beherrschen sein – hat man die Steuerung erst mal intus, lassen Mausklicks oder Shortcuts keine unnötige Zeit zwischen zündender Idee und Ausführung vergehen, alle Menüstrukturen sind logisch und durchschaubar. Etwas schade nur, daß die SVGA-Darstellung des Spielgeschehens trotz der fein animierten Truppenteile nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit ist; auch auf Blutspuren müssen deutsche Scouts verzichten. Dafür bietet die exzellente Sprachausgabe viel schwarzen Humor, selbst wenn sich einige weibliche Charaktere in der Synchronisation zu bemüht cool anhören. Der orchestrale Soundtrack paßt sich in Dramatik und Ausdruck der jeweiligen Spielsituation an, lediglich etwas mehr Abwechslung hätte hier gutgetan.



In Unterhaltungen mit den über 100 NPCs gibt es keine konkreten Sätze, statt dessen kann die Art der Fragestellung von zart bis hart variiert werden

Fazit

Jagged Alliance 2 verspricht ein Spielerlebnis der intensiven Art: Bei einem Quicky während der Mittagspause ist in Arulco nichts auszurichten, doch wer wirkliche Herausforderung und perfekte Integration in eine schlüssige Spielumgebung sucht, wird begeistert sein – auch und gerade darüber, wie sanft der Schwierigkeitsgrad trotz des nichtlinearen Gameplays ansteigt. (mt)



Jagged Alliance 2
(Sir Tech/Topware)

Perfekt verzahnte Strategie- und Rollenspielelemente: ein Motivationsmonster!

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

89%



Grafik	72%
Sound	84%
Steuerung	82%
Motivation	93%

Datenträger	1 CD, 540-750 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA-Highcolor, starr 640 x 480 Pixel
Sound	Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.ja2.com

Ganz persönlich

Bereits der Vorgänger machte mich zum Herrn der Augenringe: Mehr durchgezockte Nächte hat mich kaum ein Game gekostet! Das lag vor allem am unglaublich motivierenden Konzept – und daran hat sich glücklicherweise nichts geändert. Jede der drei Spielphasen (Söldnerauswahl- und Ausrüstung, taktische Planung der Einsätze und Rundenkampf) bietet für sich allein schon mehr packende Komplexität, als ein Mittagspausen-Rambo verkraftet, zusammen sollte das Trio eigentlich nur auf Suchtrezept ausgeliefert werden. Trotz einiger Defizite bei der Präsentation ist Jagged Alliance 2 daher für mich schon jetzt ein heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres '99".



Trille

GRANDTHEFTAUTO

Mission Pack #1: London 1969



PC Spiel des Jahres 1998
1. Preis
Leser-Sonderpreis

Auch als
DOUBLEPACK
(GTA + GTA LONDON)
erhältlich.

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

Produktinfo 026

Shadow Company
Left for Dead



Söldner an die Front: Nicht nur „Jagged Alliance 2" bietet PC-Strategen mit Hang zu actionreichem Realismus derzeit ein Betätigungsfeld, auch Sinister und Interactive Magic ziehen diesen Monat (in Echtzeit) zu Felde. Ob sich die 3D-Präsentation hier als entscheidender Vorteil erweist?



In den zwölf Taschen jedes Mietkriegers beansprucht sperriges Gepäck mehr Platz als Kleinteile



Je nach Einsatz und Finanzlage werden bis zu acht Söldner aus einem Pool von 16 Recken angeheuert

Zum Sterben zurückgelassen

...werden hier anno 2014 zwei konkurrierende Söldnertrupps in Angola, was auch den Titel erklärt. Nach dem schnöden Verrat durch ihre Auftraggeber verbünden sich die ehemaligen Feinde „im Schatten des Todes" zur „Shadow Company". Aufgabe des Spielers ist es fortan, die schlagkräftige Fusion durch neun Kampagnen mit insgesamt knapp 60 Missionen zu führen, an deren Ende die Rache an den untreuen Brötchengebern steht.

Für jeden Einsatz darf man sich entsprechend seiner Finanzen bis zu acht Kämpen aus einem Pool von 16 picken und anschließend passend ausrüsten. Bei der Wahl der Waffen und spezieller Mitbringsel wie Sprengsatz, Verbandskasten oder Taucheranzug ist darauf zu achten, daß die individuell befähigten Damen und Herren auch etwas damit anfangen können – Standardequipment wie Fernglas oder Funkgerät kann freilich von jedem Teammitglied benutzt werden. Realistisch auch, daß die zwölf Fächer des Inventars dabei nicht automatisch zwölf Gegenstände aufnehmen können, da etwa ein Scharfschützengewehr naturgemäß mehr Platz benötigt als ein handliches Ersatzmagazin. Die Ziele des jeweiligen Auftrags sind der Karte des Einsatzgebiets zu entnehmen, in dem der Trupp auf einen Mausklick hin abgesetzt wird.



Die teils recht exotischen Einsatzgebiete wie diese russische U-Boot-Werft sind detailreich gestaltet und schön ausgeleuchtet



Die Sicht ist häufig durch Nebel eingeschränkt, Abhilfe schafft der Blick durchs Fernglas oder die Optik eines Scharfschützengewehrs – beides im Stil eines Egoshooters

Internationale Krisen

...sind es, derer man sich hier annimmt. Rund um die Welt gilt es, fest abgesteckte und durchaus abwechslungsreiche Missionsziele zu erfüllen: In einer russischen Werft soll beispielsweise ein U-Boot versenkt werden, in Kolumbien ein Drogenkönig ausgeschaltet, und in Peru warten Gefangene auf ihre Befreiung. Bei der Befehlsvergabe an einzelne Kämpfer oder via Zugrahmen gebündelte Trupps ist freilich Vorsicht die Mutter der Porzellankiste. Wer die Einsätze nicht generalstabsmäßig plant, wird im stets dreh- und zoombaren 3D-Kampfgebiet nicht lange überleben.
So ist es gewiß nicht verkehrt, Wachen bereits aus sicherer Entfernung aufs Korn zu nehmen – vergißt man dann aber, die Leichen zu schultern und im nächsten Gebüsch zu deponieren, mag der Alarm einer vorbeischauenden Patrouille ganz schnell einen Strich durch die wohlkalkulierte Rechnung machen. Auch die passende Kleidung kann entscheidend sein. Schnee- und Nachtanzüge erhöhen den Tarneffekt, Zivilklamotten oder gar die gegnerische Uniform bringen die Söldner unter Umständen sogar kampflos ins Feindeslager. Dort sind es dann vielleicht schallgedämpfte Waffen oder ein lautloser Messerangriff, die den Sieg sichern.

Auf einen Blick



Ausgeschaltete Feinde sollte man schultern und ins Gebüsch verfrachten

Zurückgelassene Waffen und Ausrüstungsgegenstände der Gegner lassen sich einsammeln, verwenden und am Ende der Mission auch verkaufen

Ein einfacher Klick, und die Einheit bewegt sich zum angegebenen Ort, der Doppelklick beschleunigt die Fortbewegung

Je nach Größe können mehrere Einheiten in den insgesamt 26 annektierbaren Fahrzeugen transportiert werden

Mit diesen drei Knöpfen können die Einheiten zum Stehen, Knien oder Liegen animiert werden

Über die Satellitenverbindung kann die Truppe jederzeit neue Befehle entgegennehmen oder Informationen über Feindaktivitäten empfangen

Auf dem Radarschirm sind die eigene Truppe und relevante Ziele immer sichtbar, Feinde werden erst nach ihrer Entdeckung eingeblendet

Die bis zu acht Söldner pro Trupp werden per Klick auf das Konterfei markiert, alternativ sind ihnen Ziffern auf dem Keyboard zugeordnet

Der blaue Knopf dient zum Umschalten zwischen Verfolger- und Freiflugkamera

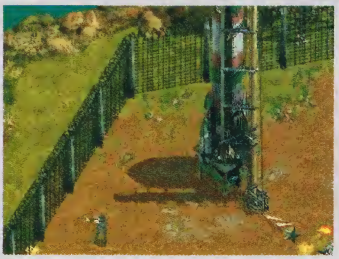
Über den Menübutton gelangt man ins Optionsmenü, darf Spielstände anlegen oder laden

Die Weltkugel zeigt jederzeit die primären und sekundären Einsatzziele

Mobilität und Übersicht

...sind die Eckpfeiler, auf denen das Gameplay ruht: Alle Befehlsempfänger können gehen, laufen, schleichen und kriechen, überklettern auf Wunsch Mauern oder schneiden sich ihren Weg durch Maschendraht – bloß Tauchgänge muß man erfahrenen Froschmännern überlassen. Darüber hinaus wird man im Spielverlauf bis zu 26 verschiedene Fahrzeuge beschlagnahmen, um sich via Schlauch- oder Kanonenboot, Schneeraupe, Jeep, Radpanzer oder gar Heli weiter voranzukämpfen. Die Steuerung geht dabei via Tastatur ganz locker von der Hand, bloß können diese Fortbewegungsmittel auch locker entdeckt werden und sind daher begehrte Ziele für gegnerische Minen, Kanonen oder Raketen.
Für die effektreich inszenierte Grafik ist zumindest ein P200 mit 3D-Beschleunigerkarte erforderlich. Der Besitz solcher Hardware wird hier mit Nebel, Rauch und grellen Explosionen, schönen Lichtspielereien und animiertem Himmel belohnt. Auch Freund und Feind können sich (soweit in Sichtweite) sehen lassen, die Bewegungen sind flüssig, und jedermann ist bereits an der Kleidung gut zu identifizieren. Andererseits verlangt die komplexe Kameraführung via Maus und Keyboard aber schon eine Menge Einarbeitungszeit.

Direktvergleich: die Konkurrenz



Commandos von Eidos begnügt sich mit Iso-Grafik, die jedoch sehr detailliert ist. In den 20 komplexen und fordernden Missionen des Hauptprogramms (aktuell ist außerdem das Add-on „Im Auftrag der Ehre" erhältlich) sind vielfach raffinierte „Stealth-Techniken" gefragt, was vom Spieler Geduld und Raffinesse verlangt. Auch hier sind die sechs Teammitglieder entsprechend ihrer Fähigkeiten (Fahrer, Spion, Sprengstoffexperte, Taucher, Scharfschütze und Kraftmeier) einzusetzen. Allerdings ist zumeist nur ein Lösungsweg der richtige, was viel Ausprobieren und häufiges Abspeichern mit sich bringt.



Jagged Alliance 2 von Sir-Tech greift das Konzept in seiner ausgereiftesten Form auf: Über 50 Söldner stehen mit einer Vielzahl an Bewegungs- und Kampfoptionen für taktische Rundengefechte zur Verfügung. In den nicht vorbestimmten Missionen werden die Rollenspielelemente noch stärker betont, denn die Charaktere entwickeln sich im Spielverlauf weiter und agieren selbständig bis hin zur Befehlsverweigerung. Trainierbare Skills sowie eine Unmenge an kombinierbaren Ausstattungs- und Bewaffnungsdetails machen das Spiel in Verbindung mit der starken Story zum Hit, auch wenn zugunsten von Iso-Grafik auf echte 3D-Darstellung verzichtet wurde.



Zwecks besserer Übersicht können die Söldner auch Leitern erklimmen



Shadow Company
(Sinister/Interactive Magic)

Rundum überzeugende 3D-Actionstrategie für PC-Söldner

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

86%



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

Datenträger	1 CD, 214 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, benötigt 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D und alle gängigen Chipsätze werden unterstützt)
Sound	Stereosound, Sprache, Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, erscheint komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.imagic.de

Hört sich gut an

...werden Genre-Fans nun sagen, was auch für die Trittgeräusche, den heulenden Wind, die Wellen und andere atmosphärische Sound-FX gilt. Dazu gesellen sich Rückmeldungen mit echtem Informationswert, etwa, wenn es zu gefährlich wäre, hier und jetzt eine Wache zu attackieren. Weil zum guten Schluß auch an Teamwork für Multiplayer gedacht wurde, ist Shadow Company ein sehr spielbares Programm geworden. Selbst wenn es nicht ganz den Reifegrad von „Jagged Alliance 2" erreicht, hat es mit seiner guten Steuerung, den spannenden Missionen, die auch in der Wiederholung noch Spaß machen, und nicht zuletzt der zeitgemäßen 3D-Grafik den Hit-Orden doch redlich verdient! (rf)

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?

LÖSUNGS-HILFEN: ROGUE SQUADRON UND WIPEOUT 64



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...



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!

Produktinfo 018

COOLE TIPS&TRICKS IM SONDERTEIL ZUM RAUSNEHMEN UND SAMMELN!

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



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
The Restoration of Erathia

Während Rollenspieler noch einige Monde auf „Might and Magic 7" warten müssen, dürfen Rundenstrategen schon jetzt den neuen Schauplatz von New World Computings Fantasy-Serie besuchen – und Erathia ist tatsächlich immer eine Reise wert!

Auf nach Erathia

In den über 60 Einzelmissionen und sieben Kampagnen warten etliche Überraschungen auf Kenner der beiden Vorgänger. Und für bis zu acht gesellige Helden (vormals sechs) gibt es an die 40 Multiplayer-Karten, wobei man auch an mehreren Rechnern mit lediglich einer CD auskommt. Augenfälligste Neuerung ist die dank der Auflösung von 800 x 600 Pixeln deutlich übersichtlichere Optik. Davon profitiert vor allem das Handling in den aufgeräumter wirkenden Menüs. Zudem sieht die Grafik mit vorgerenderten Objekten und Kreaturen insgesamt „erwachsener" aus – das altbackene, handgemalte Outfit der beiden ersten Teile wurde in Enroth zurückgelassen. Auch der Sound hat kräftig zugelegt, die stimmungsvoll-heroischen MP3-Musikstücke in CD-Qualität können sich durchaus hören lassen. Das gilt ebenso für die Sprachausgabe, wobei die Lokalisierung allgemein eine ganze Ecke besser gelungen ist als noch beim Vorgänger. Deshalb hat uns Distributor Ubi Soft auch so eindringlich gebeten, von einem Test der seit längerem als Import erhältlichen Originalversion abzusehen und auf diese Fassung zu warten.



Auf einen Blick zu erkennen: Erathia ist größer und schöner als das Vorgänger-Reich Enroth



Hier drei der insgesamt acht Stadttypen, die alle mit spezifischen Gebäuden, Helden und Einheiten aufwarten

Neue Helden

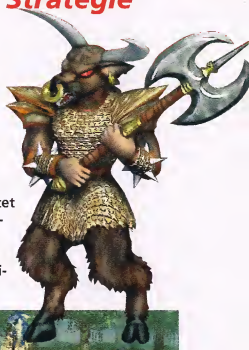
In den um zwei auf acht aufgestockten Stadttypen harren mittlerweile 16 Heldenklassen ihrer Rekrutierung. Die Heerführer verfügen dabei wie gehabt über vier steigerbare Grundattribute wie z.B. Angriff oder Verteidigung. Darüber hinaus können sie sich acht von 28 zusätzlichen Fertigkeiten („Taktik" ermöglicht etwa das Umplazieren der Einheiten auf dem Schlachtfeld vor Kampfbeginn) und reichlich Zaubersprüche auf Basis der vier Elemente aneignen. Ein besonders schöner Zug: Wenn die mühsam hochgepäppelten Kommandanten während einer Kampagnenmission das entsprechende Erfahrungslimit erreicht haben, darf eine begrenzte Zahl in den folgenden Einsatz übernommen werden – allerdings ohne erworbene Artefakte und Armeen.

Je mehr Städte man eingenommen hat, desto besser. Denn jede davon verfügt neben diversen Gebäuden, die u.a. den Verteidigungswert oder das Einkommen pro Runde steigern, über sieben ausbaubare Generatoren, die insgesamt mehr als 100 verschiedene Einheiten produzieren – sieben Klassen sind neuerdings pro Armee erlaubt. In Schmieden entwickeltes Kriegsgerät wie Pfeilgeschütze, Sanitätszelte oder Munitionswagen erhöhen ebenfalls die Schlagkraft der Heere.

Aus Erfahrung gut

Trotz der vielen qualitativen und quantitativen Verbesserungen ist das Spielprinzip noch ganz das alte: Beim kurzweiligen Erkunden der Karten annektiert man Rohstoffquellen, baut seine Städte zu uneinnehmbaren Festungen aus und sucht nach knapp 130 teils gut bewachten Artefakten, um damit seine Helden auszurüsten. Dabei wartet nun übrigens auch eine Unterwelt auf abenteuerlustige Forscher.
Eine innovative Herausforderung bietet zudem die Hatz nach dem Heiligen Gral. Im Stil der Schatzsuche anno „Pirates!" sammelt man hier zunächst Kartenteile eines Lageplans. Ist der Gral schließlich gefunden und in eine Stadt verfrachtet, verschafft er seinem Besitzer ungeahnte Vorteile.





Der neue Heldenscreen bietet rollenspieltypisches Ausrüsten via „Anklei-depuppe"

Die magische Mischung

Die Scharmützel mit herumstreunenden Monsterhorden und gegnerischen Armeen finden wie gehabt auf einem separaten Kampfscreen statt. Sie laufen auf Wunsch zwar automatisch ab, doch empfiehlt sich diese Option nur bei erfolgversprechenden Kräfteverhältnissen. Die KI ist also immer noch nicht das Gelbe vom Ei: Um gegen eine Übermacht bestehen zu können, muß der Spieler schon selbst alle Mittel voll ausschöpfen. Weil hier aber sämtliche Aktionsmöglichkeiten sehr überschaubar präsentiert werden, haben auch Einsteiger eine faire Chance auf Erfolg – vor allem in einem niedrigeren der fünf Schwierigkeitsgrade.
Genau diese wohl dosiert verabreichten Erfolgserlebnisse in Verbindung mit den teils megagroßen Szenarien sind es denn auch, die für anhaltenden Spielspaß sorgen. Und weil auch wieder ein (mittlerweile deutlich bequemer zu handhabender) Map-Editor enthalten ist, kann es nur ein Fazit geben: Genre-Fans sollten, der Rest darf hier unbesorgt zugreifen. (st)



Die in einem eigenen Screen ausgetragenen Scharmützel sind optisch eher karg und laufen optional auch automatisch ab



Auch Erathias Unterwelt ist einen Besuch wert

Heroes of Might and Magic 3
(New World Computing/3DO/Ubi Soft)

Mächtig zauberhafte Rundenstrategie

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

82%



Grafik	*69%*
Sound	*74%*
Steuerung	*80%*
Motivation	*86%*

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98/NT 4.0
Grafik	800 x 600 Pixel als Vollbild oder im Fenster
Sound	Lautstärke von Effekten und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler an einem Rechner, via Null-Modem, Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.heroes3.de

Ganz persönlich

...bin ich kein großer Freund der mächtig magischen Rollenspiele. Doch der rundenstrategische Ableger weckt den Helden in mir: Monatelang könnte ich Erathia durchstreifen, bis auch die letzte Bastion erobert und ausgebaut ist. Die Suche nach den Artefakten und Schätzen sowie das Heranzüchten immer schlagkräftigerer Monstertruppen birgt dabei ein schier unglaubliches Suchtpotential – selbst Action-Kollege Markus läßt neuerdings seine geliebten Prügelspiele liegen, wenn ich ihn zu einer Netzwerkpartie herausfordere!



Steffen

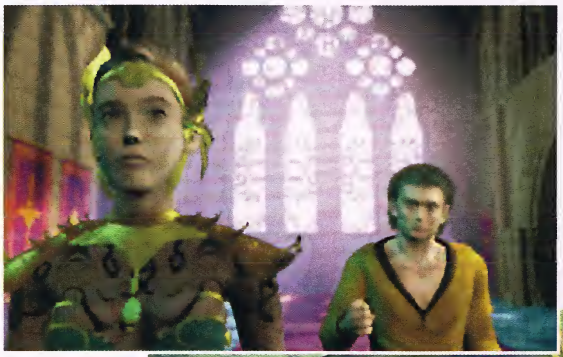
Lands of Lore III

Auf die „Götterdämmerung" mußten Rollenspieler über vier Jahre warten, für Teil drei der Saga genügten Westwood rund 18 Monate. Wie neu können Story, Charaktere und insbesondere die Technik da eigentlich sein?

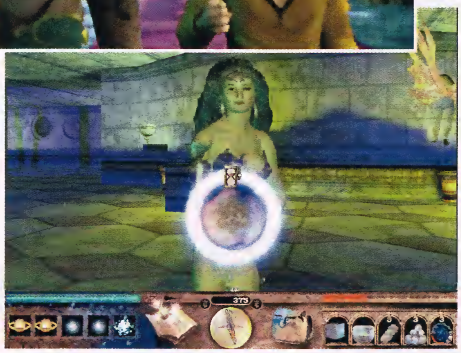
Monster von heute

Das Intro und gerenderte Zwischensequenzen berichten, wie es dem Land Gladstone Keep ergeht, seit es im Vorgänger vom bösen Belial befreit wurde: Das weise Drarakel ist ausgewandert, weshalb die Region völlig unvorbereitet mit höllischen Kreaturen konfrontiert wird, die aus Dimensionsspalten hervorkriechen. Die Bestien verwüsten das halbe Reich, löschen die Familie unseres Alter egos aus und mopsen dessen Seele – höchste Eisenbahn für den jungen Thronfolger Copper LeGré, sich der Sache anzunehmen!

Um sein Seelenheil und damit das Land zu retten, muß Copper in sechs Regionen nach Splittern vom „Spiegel des leuchtenden Pfades" suchen, denn nur dieses Artefakt kann die Risse im Raum-/Zeitgefüge wieder kitten. Ob Vulkangebiet, Eiswüste oder Unterwelt, allüberall stellen sich unserem Recken Rätsel, Fallen und Feinde in den Weg. Den rund 100 Gegnertypen ist dabei Anerkennung für ihre Intelligenz zu zollen: Vom tumben Ork bis zum feuerballwerfenden Untoten hat das Bestiarium allerlei Tricks auf der Pfanne; Angriffe aus dem Hinterhalt oder Flucht in aussichtslosen Situationen etwa.



Die vielen schön gerenderten Zwischensequenzen enthalten häufig Hinweise auf das weitere Vorgehen



Ob Vollbild oder Fenster, wegen der verwendeten Voxel-Technologie wirken die Charaktere stets pixelig



Jede Gilde stellt ein Helferlein – hier das diebische Wiesel Syruss – ihnen können die vier Befehle rechts oben im Bild erteilt werden

Technik von gestern

Als Hack-and-Slay-Rolli mit einem Solohelden ist auch das neue Lands of Lore ein naher Verwandter der Egoshooter, ergo werden hier 3D-Beschleuniger unterstützt. Dennoch wirken die Umgebungen arg blockig und glänzen kaum je mit Effekten. Die Gegner und knapp 70 NPCs sind durch die aus „Blade Runner" bekannte Voxel-Technologie zwar flüssig animiert, schauen aber ebenfalls recht grobpixelig aus der auftexturierten Wäsche.

Besser, sogar ganz ausgezeichnet, gefallen die mittelalterliche Musik, die Geräusche und die deutsche Sprachausgabe. Daß die automatisch geführten Dialoge zudem mit Humor gespickt sind, nimmt dem Spiel viel vom genretypischen Pathos. Auch die Steuerung via Tastatur und/oder Maus ist gut gelöst, kommt sie doch selbst während der Echtzeitkämpfe mit gut 50 verschiedenen Waffen und noch mehr Hexereien vom Schockfrosten bis zur Selbstheilung ohne allzu wildes Geklicke aus.

Das Gildensystem

Ein interessanter Aspekt des Spiels sind die vier Gilden, die den Helden ausbilden: Magier, Krieger, Priester und Diebe haben alle ihre spezifischen Vor- und Nachteile, Aufnahmerituale und Spezialfähigkeiten. Während die Diebe eher im Schloßknacken und lautlosen Töten gut sind, legen Priester Wert auf Harmonie und Gedankenkraft. Der Beitritt zu mehreren Institutionen ist daher mit Problemen verbunden, da sich etwa kriegerische Priester schwertun werden, nicht mit den Gesetzen des einen oder anderen Vereins zu kollidieren.
Jede Gilde stellt ihren Mitgliedern außerdem ein Helferlein zur Seite (der Golem Lig für Krieger, das lispelnde Wiesel Syruss für Diebe usw.), das mit Tips und tatkräftiger Unterstützung die klassische Party ersetzt – die Gildenwahl kann zudem als nachträgliche Charaktergenerierung verstanden werden. Auch andere Rollenspieltugenden sind zumindest rudimentär vorhanden, z.B. unkompliziertes Zaubertrankmischen und natürlich Levelaufstieg.



Alter Bekannter, neuer Look: die mechanische Version des Drarakels

Gameplay & Gesamteindruck



In die automatische Karte dürfen auch eigene Notizen eingetragen werden

Für Serientäter wurden einige Charaktere mit Wiedererkennungswert im Programm untergebracht: die Magierin Dawn etwa, das brummelige Drarakel oder Luther, Held des Vorgängerspiels. Damit man sich in all den Städten, Wäldern und Höhlen nicht verirrt, gibt es eine exquisite, weil individuell beschreibbare Automap, dazu ein Notizbuch für eigene Geistesblitze, die Mitschrift aller Gespräche und den sich gemäß der jeweiligen Situation verändernden Mauszeiger. Ein Spaziergang ist dieses Abenteuer dennoch nicht, dafür sorgen allerlei Schalter- und Objektknobeleien, knifflige Jump'n'Run-Sequenzen, ein mysteriöses, weil offenes Ende, sowie erstmals Hungerprobleme – ohne Nahrung wird Copper zusehends schwächer, was tödlich enden kann.
Lands of Lore 3 ist also ersehnter Nachschub für Rollenspieler und ein guter Einstieg ins Genre gleichermaßen, doch ein großer Wurf ist es nicht. Dazu sind die Grafiken zu altbacken, die Ladezeiten zu lang und die anfallenden Wechsel der vier CDs zu häufig. Und vom typischen Fantasy-Missionsdesign würde man sich auch langsam einen kleinen Tapetenwechsel erhoffen! (pk)

Lands of Lore 3
(Westwood Studios/Electronic Arts)

Etwas antiquierter Abschluß der Rollenspiel-Trilogie

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

79%



Grafik	68%
Sound	84%
Steuerung	78%
Motivation	80%

Datenträger	4 CDs, 450 MB bis 1.5 GB auf der HD
System	ab einem P166 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.westwood.com

Lorelei mal zwei

Anno 1993 trennten sich die Westwood Studios von SSI und legten die Eigenproduktion Lands of Lore: Throne of Chaos vor. Das Rollenspiel mit hübscher Grafik, einfacher Bedienung und märchenhafter Story kam gut an (PCJ 9/93: 88%, Hit), dennoch ließ der Nachfolger Lands of Lore 2: Götterdämmerung vier Jahre auf sich warten. Das Spiel war technisch etwas enttäuschend, begeisterte aber mit einer kreativen Geschichte und einem wandlungsfähigen Protagonisten (PCJ 11/97: 87, Hit). Mit dem aktuellen Teil der Serie scheint das Konzept aber endgültig ausgereizt.





Aus dem schottischen Dundee kommen seit jeher innovative Ideen, mit Hits wie „Lemmings" oder „GTA" ist DMA Design groß geworden. Groß genug, um sich Panzer-Action mit eigenwilliger Steuerung und erzkonservativem Konzept leisten zu können?



Auf den drei Planeten des Tehric-Systems herrscht Krieg. Und Sie gehen hin, um eine computergesteuerte Armee zur Strecke zu bringen, die mit zehn Kettenfahrzeugen zu Land, drei Hovercrafts zu Wasser und vier fliegenden Einheiten in der Luft mobil macht. Ihre Aufgabe ist es, mit fünf unterschiedlichen Panzern in 27 Missionen jeweils acht in der Botanik verstreute Energiekapseln aufzusammeln. Ob Wüste, Tundra oder Marslandschaft, stets ist die zerklüftete Spielumgebung mit Bodenobjekten äußerst karg bestückt. Zwar präsentieren sich Berge, Täler und Hochebenen bei wechselndem Wetter und Tageszeiten, doch die spektakulären Lichteffekte verlieren sich im detailarmen Terrain.

Wer knackt die Panzer?

Über den Sound mit seinen wahrhaft bombastischen Explosionen laßt sich dafür nicht meckern, schließlich hat die Entwicklung der 3D-Audioengine bei DMA satte 20 Prozent der gesamten Produktionszeit verschlungen.
Besser hätte man sich aber um eine anwenderfreundlichere Steuerung bemüht: Via Tastatur kann jede der jeweils zwei Panzerketten separat bewegt werden, was



8 Geschosse und 4 Typen von Minen sorgen für spektakuläre Explosionen



„Weder Steuerung noch Gamedesign überzeugen!"



„Wer zu faul für die Einarbeitung ist, hat keinen Spaß verdient!"

Manfred: Du klemmst dich hinters Steuer eines Panzers, rumpelst durch eine karge Einöde und sammelst in der Gegend herumliegende Schlaf… äh Energiepillen auf. Damit das nicht zu einfach wird, gehen ein paar gegnerische Panzer auf dich los – Wild Metal Country ist doch unter der Würde jedes Lemmings!
Paul: Das sehe ich anders, sorry. Schließlich verlangt jeder Gegner nach einer anderen Taktik, die erst mal gefunden sein will. Und von Einöde kann schon wegen der tollen Licht- und Schatteneffekte keine Rede sein.
Manfred: Schade nur, daß es in den Landschaften kaum Objekte gibt, die Schatten werfen könnten…
Paul: Daß die Multiplayerschlachten Spaß machen, wird aber selbst ein alter Miesepeter wie du nicht abstreiten können!
Manfred: Okay, da ist was dran. Sofern man genügend Leute findet, die neben Geld auch noch viel Zeit in das Erlernen der Steuerung eines Actiongames investieren wollen. Speziell mit Tastatur herrscht anfangs hier ja Frust pur – wer kapiert schon, welche der Ketten man in entgegengesetzter Richtung laufen lassen muß, um eine Kurve in die gewünschte Richtung zu machen? Nahezu zwangsläufig folgt der Griff zum weniger effektiven Stick, mit dem der Panzer wenigstens in die Richtung fährt, in die man lenkt.
Paul: Reine Übungssache, Faulheit ist kein Argument. Ich jedenfalls hatte meine Kettenraßler nach einer halben Stunde oder so via Tastatur im Griff. Aber sollen unsere Leser sich doch am besten selbst ein Bild machen, dazu haben wir ja die Demo auf der Begleit-CD.

Siehe auch Begleit-CD

in der Theorie rasante Wendemanöver im Stand ermöglicht, praktisch jedoch nur zu einer frustrierend langen Einarbeitungsphase führt. Klar, wenn unabhängig von der Fahrtrichtung auch noch der Kanonenturm gedreht werden muß! Auch die Beschränkung auf vorgegebene Speicherpunkte macht das einfallslos-anstrengende Actiongame nicht eben sympathischer. Bleiben wieder mal die Multiplayermodi als letzte Rettung, denn wenn sich bis zu acht Panzerfahrer gegenseitig die Kapseln streitig machen, kommt doch noch so was wie Laune auf. (mh)



Links die verfügbaren Waffen, rechts die Anzeige für die einzusammelnden Energiekapseln

Wild Metal Country

(DMA Design/Gremlin)

3D-Panzeraction mit kniffliger Steuerung

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM

Solo	Multi
59%	72%

Solo		Multi
70%	Grafik	70%
81%	Sound	81%
56%	Steuerung	56%
62%	Motivation	77%

Datenträger	1 CD, ab 40 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Dolby Pro Logic, EAX und Aureal 3D mit bis zu 8 Surround-Boxen werden unterstützt
Eingabe	Tastatur oder Joystick
Sprache	deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im lokalen Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.dma-design.com



Knifflig: Der Geschützturm der Panzer kann unabhängig von der Fahrtrichtung gedreht werden, die jeweils zwei Ketten sind über Tastatur getrennt zu steuern

A Bugs Life DV 72,90 | Abe's Exodus DV 73,90 | ACM 1918 * DA 74,90 | Actua NHL '99 * DV 64,90 | Age of Empire DV 62,90 | Gold Edition DV 76,90 | - Expansion Pack DV 61,90 | - neue Epoche 1+2 DV 34,90 | Age of Empires 2 * DV i.V. | Ah64D Longbow 2 DV 72,90 | Airline Simulator 2 * DA 159,90 | Alien Intelligence * DV 69,90 | Aliens vs. Predator * DV 72,90 | Aliens vs. Predator * EV i.V. | Alpha Centauri DV 76,90 | Amen DA i.V. | Anne 1602 DV 71,90 | - neue Insel, n. Abent. DV 33,90

Duke Nukem for ever* 79,90
- DN4E Level CD 39,90

Anstoss 2 Gold Edition DV 59,90 | - Starkicker Edition DV 69,90 | Anstoss 3 * DV i.V. | Army Men 2 * DV 74,90 | Baldurs Gate DV 76,90 | Baldurs Gate DS 75,90 | - Baldurians Bibliothek DV 25,90 | - Tales o.t. Sword C* US 59,90 | - Tales o.t. Sword C* DV 34,90 | Bephamets Fluch 2 DV 71,90 | Battlespire * DA 73,90 | Bleng 2 * DV 71,90 | Black Dahlia * DA 71,90 | Blade * DA 72,90 | Braveheart * i.V. | 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 Call to Power DV 76,90 | Close Combat 3 US 98,90 | Colin McRae Rally DV 74,90 | Combat Flightsimulator DV 89,90 | - Combat Pilot DA 51,90 | Commandos DV 79,90 | - Cold War Mission DV 59,90 | - Im Auftrag der Ehre DV 58,90 | Cramagnon * DV 72,90 | Daikatana * DV 78,90 | - Daikatana * EV i.V. | Dark Project DV 81,90 | Dark Reign 2 * DA i.V. | Darkstone * DV 76,90 | Delta Force DA 78,90 | Der Kasser DV 72,90 | Descent 3 * DV 73,90



World War 2 GI 59,90
Mortyr * 79,90
Requiem US 79,90
Quake 3 Arena i.V.

Kanaan * DV 74,90 | Kingpin * EV 82,90 | 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 | Land der Hoffnung * DV 79,90 | Landor * 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 79,90 | Live Wire * DA 47,90 | Lords of Magic Spec. DV 69,90 | Luftwaffe Commander DA 76,90 | Lula Inside DV 29,90 | Machines * DA 71,90 | Malkari * DA 73,90 | MANA DV 73,90 | Mankind DV 77,90 | Max Payne * i.V. | Mech Raider 2 Dic. Cut * 42,90 | Mechwarrior 3 * DA i.V. | Messiah * i.V. | Metal Fatigue * i.V. | Midtown Madness * i.V. | Might + Magic 7 * DV 75,90 | Mortar 2 * i.V. | Mortyr * EV 79,90 | Moto Racer 2 DV 76,90 | Myst & Riven Bundle DV 77,90 | Nascar '99 * DA 36,90 | Nascar Revolution DV 75,90 | Nations * DA 78,90 | NBA Live '99 US 71,90 | NBA Live '99 DV 74,90 | Need for Speed 3 DV 74,90

Neue Low Budget

Airline Tycoon 34,90 | Battlekarz 29,90 | Lords of Magic 25,90 | Heyday 29,90 | Monkey Island 3 42,90 | Pro Pinb.Big Race USA 44,90 | Red Baron 2 26,90 | Rett e.Flura 42,90 | Star Tr.Klingon H.Board 39,90 | Tomb Raider 2 Dic. Cut * 42,90 | Total Air War 34,90 | Wargasm 34,90

Need for Speed 4 * DV i.V. | NHL 99 DV 74,90 | NHL '99 US 69,90 | Nice 2 DV 72,90 | - Tune Up * DV 26,90 | Nightmare Creatures EV 59,90 | Off Road Challenge * 68,90 | Official F 1 Racing * DV 84,90 | 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 | - Unentdeckte Welten DV 28,90 | Prey i.V. | Pro Pilot '99 * DV 74,90 | Pr. Sports Car Racing * DA 73,90 | Pro Pinball Timeshock DV 72,90 | Quake 3 Arena * i.V. | Quest for Glory 5 * DV 78,90 | Racing Simulation 2 DV 82,90 | - AddOn DV 27,90 | Rage of Mages 2 * DV 82,90 | Railroad Tycoon 2 DV 74,90 | - 2nd Century * DV 39,90 | Rainbow Six DV 68,90 | Rainbow Six EV 83,90 | - Eagle Watch DV 34,90 | - Eagle Watch EV 42,90 | Raikeiynatsers * DV 75,90 | Rally Champ. '99 * DV 75,90 | Reymen 2 * DV 73,90 | Rebel Moon Revolution DA 66,90 | Recoil DV 71,90 | Red Baron 3D DV 49,90 | Red Guard * DA 69,90 | Redlack DA 73,90 | Redline DA 71,90 | Requiem DA 73,90 | Requiem EV 79,90 | Return to Krondor * DV 79,90 | Revenant * DV 79,90 | Road to Moscow * DV 74,90 | Rollcage DA 79,90 | Rollcage Stage 2 DV 66,90 | Rubiks 2000 * DV 39,90 | Saboteur * i.V. | SAGA * DV 77,90 | Samtarium DV 69,90 | Shadow Company * DA 75,90 | Shadowman * DA 76,90 | Shogo DV 81,90 | Shogun * DV 72,90 | Silver DV 77,90 | Sim City 3000 DV 82,90 | Sleve Zero * DV 72,90 | Solar * DA 75,90 | Sonic R * DA 53,90 | Soulbringer * DA 73,90 | South Park * DA 71,90 | Sports Car GT * DV 75,90

Spiele Versand

OKAY SOFT

Am Groben 2 92557 Weiding 09674-1279 Fax -1294 news -8405 okaysoft@t-online.de

LOW BUDGET

Ab-U-Odyssee 32,90 | Autobahn Raser 35,90 | Battlezone 26,90 | - Battl.grounds 29,90 | Blade Runner 39,90 | Civilization 2 Multiplayer 39,90 | Duelltrilogy Dung.on 37,90 | Diablo 29,90 | Diablo+Hellfire* 39,90 | Die Siedler 2 Gold Ed. 27,90 | Dungeon K.: zur Gold 36,90 | F1 Manager Professional 29,90 | F1 Racing Simulation 39,90 | Flight Unlimited 2 36,90 | G-Police 39,90 | Grand Th.ft Auto 45,90 | GTA London 38,90 | Heroes of Might + M. 2 35,90 | Hexen 2 21,90 | Incoming 45,90 | Incubation 29,90 | - Mission 33,90 | Larry 7 25,90 | Machcommander 39,90 | Monopoly 29,90 | Nascar Racing 2+Track 22,90 | Nightlong 39,90 | Panzer General 3D 29,90 | Phantasmagoria 1 26,90 | Resident Evil 1 27,90 | Risiko 29,90 | Shadow of the Empire 37,90 | Sid Meier's Gettysburg 32,90 | Silent Hunter 32,90 | Sim City 2000 Sp.Ed. 32,90 | Sim Copter 19,90 | Simon the Sorcerer 1+2 23,90 | Theme Hospital 32,90 | TOCA 1 33,90 | Tomb Raider 2 Dic. Cut * 42,90 | Wet Tha Sexy Empire 32,90 | Wing Commander 5 39,90 | Wing Commander 5 Spez. 39,90 | X-Com Apocalypse 25,90 | X-Com Interceptor 39,90

TOP TITEL

Allen vs. Predator * i.V. | Baldurs Gate 76,90 | - off. Zusatz CD * 34,90 | C & C 3 * 88,90 | D-INFO 99 * 39,90 | Daikatana * 78,90 | Die Völker * 75,90 | Everquest US 129,90 | Heroes of M&M 3* 74,90 | Jegged Alliance 2 72,90 | Kingpin * 82,90 | Might & Magic 7 * 75,90 | Mortyr * 79,90 | Requiem DA 73,90 | Team Fortress 2 * i.V. | Unreal 2 uncut* 71,90 | WCW Nitro 48,90 | Wet Attack * 85,90 | X-Wing Alliance 74,90

Katalog KOSTENLOS!

PlayStation: Konsole 295,–

Civilization 2 85,90 | Driver * 91,90 | Metal Gear Solid 91,90 | - Premium Pack 145,90 | Need for Speed 4 84,90 | WCW / NWO Thunder 76,90 | WWF Attitude * 82,90 | Multimann Set 29,90 | Boot Chip 18,90

HARDWARE

Grevis Gamepad Pro 55,00 | - Multiports+2 Pads 99,00 | - Xtremator Gamepad 96,90 | Sidewinder Gamepad Pr.:.sion Pro 125,00 | - Freestyle Pro 125,00 | - FPB Wheel 269,00 | Thrustmaster f-22 pro 279,00 | F1 Sprint Wh.:el 119,00 | Force Fuedback GT Wheel 339,00 | F-16 TQS 245,00 | Top Gun Platinum 76,90 | - Extra Card 64,00 | Suitak PC Dash 124,00 | Cyborg 3D Digital Stick 112,00 | - 3D F16 Wheel 255,00 | Soundblaster 16 Value 63,00 | LIVE Value ab 135,00 | 4 Point Surround Boxen 159,00 | Diamond Viper 550 AGP 259,00 | - Viper 330 AGP 75,90 | - Monster 2 12MB 269,00 | STB 3Dfx Voodoo 3 AGP 255,00 | Maxi Gamer Phoenix PCI 259,00 | Game Commando Multip. 55,90 | CD - Rohlinge ab 2,50 | CD - Rohlinge 700 MB 5,60

versandkostenfrei ab DM 199,–
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98

sonstiges...

Abenteuer Legoinsel DV 31,90 | ADDY Lernsoftware je DV 69,90 | Asterix & Obelix DV 32,90 | D-Info 99 * DV 39,90 | Lawinator 3 DV 39,90 | Norton Antivirus 5.0 DV 85,90 | Playmobil, Al..x.. DV 55,90

Sammlungen

Adv. Hall of Fame DV 55,90 | - Beatham.ks Flech 1&2, Fallout Stan.d.. | - Leg. Die by th.. Sword & Mission | Gold Games 3 DV 55,90 | Lucas Arts 10 Adv. DV 39,90 | Midway Arcade Gr.Hits DA 59,90 | Might & M. Stapack DA 75,90

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...

OKAYSOFT.DE

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

Nachnahme 9,98 +3,- Zkzeb.; Vorauskasse 4,98; Ausland ab DM 9,50; Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Mo.- Do. 8:00 - 18:00 Uhr, Fr. - 17:15, Samstag 9:00 - 13:00, Mittwoch - 20:00 Uhr

Tel. 09674-1279



Expendable

Seit „Incoming" steht das Rage-Label bei den Fans grafisch bombastischer Action mit schnörkellosem Gameplay hoch im Kurs – das neue Helden-Doppelpack dürfte den Ruf der Hersteller weiter festigen.

Der Titel lautet auf Deutsch „entbehrlich", was bereits für die Vorgeschichte gilt: Ein witziges, aber letztlich nichtssagendes Renderintro muß zum Anheizen der Stimmung genügen, wenn hier ein oder zwei Helden unter massivem Zeitdruck ins 3D-Feld ziehen. Wie in alten Spielhallenzeiten knöpfen die beiden ihren besiegten Robot-Gegnern Waffen, Lebensenergie oder Schlüssel ab und befreien vereinzelt auftauchende Geiseln. Am Ende jedes der 17 ausgedehnten, jedoch sehr linear aufgebauten Spielabschnitte gilt es dann, noch einen monströsen Obermotz zu vernichten oder kleine Sonderaufgaben wie das Ausschalten eines Teleporters zu erledigen.

Lasershow für Action-Pyromanen

Kurzum, Präsentation ging vor Einfallsreichtum: In detaillierten Dschungel-, Eis- und Stadtszenarien jagt eine Explosion die nächste, während diverse Laser eine tödliche Lightshow liefern – durch automatische Kameraschwenks und zwingend erforderliche 3D-Beschleunigung rasant inszeniert. Daß die Übersicht da im Zweispielermodus schon mal auf verlorenem Posten steht, ist nicht so schlimm wie die arg gewöhnungsbedürftige Steuerung. Werden Stick oder Steuerkreuz nach oben gedrückt, bewegt sich der Protagonist nämlich nicht wie erwartet zum oberen Bildrand, sondern in Blickrichtung vorwärts – was durch die leicht schräge Vogelperspektive besonders bei seitlichen Bewegungen oft zu schmerzhaften



In der Hitze des Gefechts ist die eigene Lebensanzeige leider kaum zu erkennen, den Gegnern wurden dafür übersichtliche Energieleisten spendiert



Manche Waffen wie dieser Streulaser lassen sich weiter aufrüsten

Ganz persönlich

Was nützen mir die schönste Grafik und die tollsten Endgegner, wenn ich meinen Helden nicht vernünftig lenken kann? Ich hasse es, Shoot'em-ups mit der Maus spielen zu müssen! Weder in den Arcade-Vorbildern noch beim direkten Playstation-Konkurrenten „Contra" gibt es eine derart umständliche Steuermethode (Taste rechts: Drehung rechts), warum also hier?



Markus

An der Steuerung scheiden sich die Geister, doch mir fiel die Eingewöhnung nicht schwer. Und die geniale Grafik kann auch und gerade einen Konsolero wie Markus verzücken – zumal einen der donnernde Begleitsound um den Subwoofer fürchten läßt. Doch Expendable straft seinen Titel Lügen: Für Action-Fans, die ordentlich was für Auge und Ohr wollen, ist das Game unverzichtbar!



Paul

Irrtümern führt. Das Handling via Maus und Tastatur ist somit zu bevorzugen, außerdem helfen drei (knackige) Schwierigkeitsgrade, acht Continues sowie eine Speichermöglichkeit nach jedem Level auch Einsteigern auf die Sprünge.
Da ein Patch für Deathmatches im Netzwerk bereits angekündigt ist, kann Expendable also zumindest Action-Fans vorbehaltlos empfohlen werden: Wer lieber schießt als denkt, findet am PC so schnell kein besseres Game. (mz)

Siehe auch Begleit-CD

Wer ist wo? Im Spiel zu zweit nicht immer leicht zu erkennen



Expendable
(Rage/Take 2)

Geradliniger Shooter mit spektakulärer Präsentation

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

76%



Grafik	*90%*
Sound	*81%*
Steuerung	*67%*
Motivation	*74%*

Datenträger	1 CD, 293 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2/350) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle gängigen 3D-Systeme werden unterstützt, Lautstärke für Effekte und Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler simultan, Netzwerk-Patch in Vorbereitung
Online-Info	www.rage.co.uk

Pro & Kontra

* 2 Spieler gleichzeitig, Netzwerk-Patch geplant
* 17 umfangreiche Missionen, 4 Bonuslevels
* abwechslungsreiche Endgegner
* phantastische Grafikeffekte

* Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig
* gelegentlich unübersichtlich
* sehr enges Zeitlimit

Unendliche Weiten...

Ab sofort mit
Autostart
Win 95/98

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT®



NEU

Master of Orion
Errichten Sie ein Imperium, das die gesamte Milchstraße umspannt. Erforschen Sie die Galaxis und bauen Sie eine starke Raumflotte auf. Kämpfen Sie gegen fünf feindliche Rassen. Viele Entscheidungen sind zu treffen, um dem eigenen Volk ein sicheres Fortkommen zu ermöglichen.
EVP 9,95 DM



North & South
Unser Klassiker – **die** Darstellung des amerikanischen Bürgerkrieges in Cartoon-Qualität. Zeigen Sie Ihren Feinden, wie man kämpft, und führen Sie Ihre Truppen in die Schlacht. Das Strategie-Abenteuer, das einfach Spaß macht. Und vor allem – **pentiumfähig** – einfach per Mausklick.
EVP 9,95 DM



Shanghai Drachenauge
Ziel ist es, alle Steine paarweise vom Spielfeld zu entfernen. Einfaches Prinzip – knifflige Ausführung! Variantenreiche Spielzüge, Musik und Effekte sorgen für Spannung.
EVP 9,95 DM



Sim City
Ein echter Klassiker der Computer Unterhaltungssoftware. SimCity fordert Sie heraus, die Stadt Ihrer Träume zu erschaffen. Die Trennung zwischen Spaß und Lernen wird gesprengt.
Mit einem simplen Interface und der Möglichkeit, auf fast jedem Computer zu laufen, ist SimCity **DAS Einsteigerspiel der Simulation.**
EVP 9,95 DM

http://www.novitas-ent.com (Helpline incl.)
• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig.





Schnee, Nebel und Regen wirken auch am Splitscreen realistisch, das Schadensmodell nicht

Der Kult-Racer von der Playstation endlich am PC, da brodelt das Benzin im Blut jedes Genrefans! Doch nicht lange: Was auf der Konsole ein Megaseller war, tuckert am Computer der Konkurrenz hinterher.

Denn leider gesellt sich hier zu jedem positiven Punkt ein negativer: Die aus sechs Perspektiven gezeigte Grafik ist extrem schnell, leidlich detailliert und bietet schöne Licht- und Wettereffekte. Bei zwingend erforderlicher 3D-Karte hätte man sich aber mehr gewünscht – vor allem mehr Auflösungsvarianten als die starr vorgegebenen 640 x 480 Pixel. Und die 42 Strecken von den Alpen bis Korsika sehen zwar auch bei Nachtfahrten gut aus, aber platte 2D-Bitmaps stören das 3D-Bild.

So geht es bei den zwölf Boliden vom Peugeot 406 bis zum Ford Escort Cosworth weiter: Die realen Vorbilder sind gut erkennbar, die Texturen dafür unscharf. Und kleine Tuningmöglichkeiten sind nett, keinerlei Blessuren nach Unfällen weniger – daß die Autos wie Flummis von Hindernissen abprallen, fanden wir gar nicht toll. Besser gefiel nach etwas Einarbeitungszeit die Steuerung via Tastatur, Joystick oder Lenkrad; insbesondere bei Force-Feedback-Unterstützung. Auch die landestypischen Musikstücke klingen nicht übel, die Soundeffekte hingegen schon: Winselnde Motoren und ein deutsch näselnder Beifahrer strapazieren die Nerven.

Schlittern am Qualitätsparcours

Man kann in Arcade-, Meisterschafts- oder Zeitrennen gegen bis zu sechs in drei Schwierigkeitsstufen einstellbare Computergegner antreten oder sich mit dem „Ghost" der eigenen Bestleistung messen, doch richtig Laune kommt erst bei den Multiplayermodi auf. Am horizontal oder vertikal geteilten Screen, im Netzwerk und Internet haben zwei bis vier Piloten freie Streckenwahl und dürfen chatten. Dann verkehrt sich die mangelnde Spieltiefe trotz etwas langsamerer Grafik in unbeschwerten Rennspaß – freilich ohne daß je die Qualität von „Colin McRae Rally" oder gar „TOCA 2" erreicht würde. (pk)



Für alle zwölf verfügbaren Fahrzeuge werden kleine Statistiken eingeblendet

In Ermangelung eines Rückspiegels muß man per Tastendruck nach hinten sehen und kurze „Blindfahrten" in Kauf nehmen

Siehe auch Beigabe-CD

V-Rally
(Infogrames)

Unbefriedigende Umsetzung des Playstation-Highlights

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

Solo	Multi
65%	71%

Solo		Multi
71%	Grafik	70%
60%	Sound	60%
69%	Steuerung	70%
63%	Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel in Truecolor, Glide- oder Direct3D-Beschleuniger benötigt
Sound	Lautstärke für Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad, Pedalerie (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Splitscreen oder über serielle Verbindung, bis zu 4 Spieler via Netzwerk und Internet
Online-Info	www.infogrames.de

SCHLUSS
MIT DER FAULENZEREI!

Erschaffen Sie neue Welten mit dem SIEDLER III LEVEL EDITOR!

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!

Jetzt auf PC CD-ROM!

GOLD PLAYER * für DIE SIEDLER III

GameStar Die Siedler 3

SCHWARZ Games

AWARD

PC ACTION

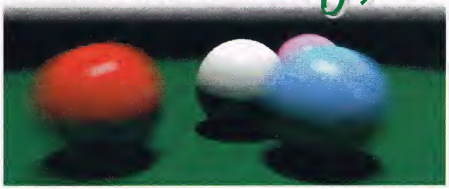
Blue Byte

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

Simulation

Billard Nights

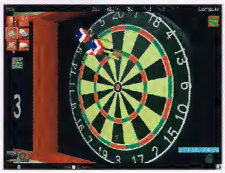


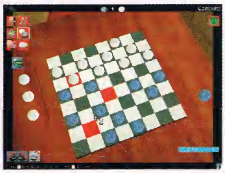
1984 landete Archer McLean mit dem Arcade-Klassiker „Dropzone" seinen ersten Volltreffer, jetzt meldet sich der Kultprogrammierer mit einer ganzen Spielhalle für den PC zurück – es warten Pool, Snooker und vier weitere Kneipengames.

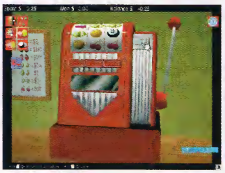
Die Billard Nights verbringt der Spieler in britisch-gediegenem Ambiente: Vom 3D-Foyer aus gelangt man per Mausnavigation und kurzen Kamerafahrten zu den beiden Spielsälen des virtuellen Billardklubs und seiner Bibliothek, wo die Statistiken aller Begegnungen automatisch festgehalten werden. Im Pool- und im Snookerraum warten schließlich jeweils zehn virtuelle Gegenspieler mit ansteigender Spielstärke, die es nacheinander zu schlagen gilt. Im Pool-Modus stehen dabei 8-Ball-, 9-Ball- und eine UK-Variante zur Auswahl, gespielt wird nach internationalem und nur dezent abänderbarem Regelwerk.



Auf Wunsch wird eine Hilfslinie eingeblendet und der beste Stoß vorgeschlagen – oben die 3D-Perspektive, unten die Draufsicht









Vielfalt statt Einfalt: Neben Kugelstoßen warten noch Dart, Dame, Einarmiger Bandit und der Arcade-Oldie „Dropzone"

Die CPU-Cracks treten freilich nicht direkt körperlich in Erscheinung, zwei per Motion-Capturing animierte weiße Handschuhe und ihr Umgang mit dem Queue visualisieren Spielzüge und Emotionen wie Langeweile. Packt den User die letztere, darf er etwa eine Runde Dart einschieben. Auch einem Einarmigen Banditen kann die Hand geschüttelt werden, eine Partie Dame regt die grauen Zellen an, und der Dropzone-Automat vermag nicht nur Nostalgiker zu faszinieren.

Kneipensport für Gentlemen

Hier stimmen neben dem Abwechslungsreichtum aber auch Steuerung und Ballphysik; frei dreh- und zoombare Tische sorgen für Übersicht. Darüber hinaus erhebt die liebevolle, gagreiche Präsentation das Programm weit über schnödes Mittelmaß: Im Tisch hausende Bienen starten etwa zu 3D-Rundflügen, die Soundeffekte von Kugelklacken bis Gegnergähnen sind auch ohne Sprachausgabe exquisit. Um so betrüblicher, daß nicht an einen spannenden Turniermodus mit Preisgeldern gedacht wurde. (mt)



Witzige Intermezzi: Muß der Gegner zu lange auf den Partner warten, krabbeln Bienen aus dem Tisch und summen durch den Raum



Billard Nights
(Awesome Development/Virgin)

Originelle Billard-Simulation mit vier Zusatzgames

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 10 Stufen
Preis: ca. 100,– DM

76%



Grafik	75%
Sound	73%
Steuerung	80%
Motivation	77%

Datenträger	1 CD, 115 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, unterstützt Direct3D-Beschleuniger
Sound	7 Audiotracks, Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.vie.co.uk

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 Mai:

Die Völker 69,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Baldur's Gate	69,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen:	94,99
Civ: Call to Power	74,99
Elder Scrolls*	64,99
Heavy Gear 2*	79,99
Myth 2	69,99
Outcast*	69,99
Rückkehr nach Krondor	69,99
Saga*	69,99
Total Annhilation: Kingdoms*	74,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen - dann wird es selbst nach Verfügbarkeit versandt. Da auch eventuelle Lieferfristen der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder sehr zeitkritischen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung. Wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht, Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- **Bei Nichtlieferung** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr 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 berahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

Take A.T.C.E. Italy	27,99
Heavy Gear	34,99
HEAT.net Win95	34,99
Heart of Darkness	24,99 P
Heroes of M&M 3	74,99
Herrscher der Meere	24,99
Hexen 2 Mission Pravesus	24,99
Holiday Island	24,99
Hugo II	24,99
Imperialismus	9,99 N
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	24,99
Indiana Jones 3+4	69,99
Inline Race	29,99
Interstate 76	69,99
I War	29,99
Jetmatch	44,99 N
John Sinclair	29,99
Joint Strike Fighter	29,99
KKND Classic	29,99
King's Quest 7	29,99
Knights & Larry 7	12,99
Lands of Lore 2	24,99
Lighthouse	29,99
Links LS	29,99
Alien v. Predator*	74,99 N
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Lords of Magic Classic	29,99
Lords of t. Realm	29,99
Lucky Luke	29,99
Master of Orion 2	19,99
Mayday	19,99
MDK	29,99
Mechwarrior 2	24,99
Monopoly	24,99
Monopoly Star Wars	34,99
Moto Racer 2	29,99
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nihilist	9,99
Obsidian	19,99
Outcast 1+2	69,99
Pandemonium 2	24,99 P
Panzer Commander	34,99 P
Pax Imperia	19,99
Perry Rhodan	24,99
Jazz Bruckx +d.Unendl.	49,99
Phantasmagoria	27,99
Phantasmagoria 2(ein Indiz)	29,99
Pinball Classics 95	24,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pinball Pack	14,99
Pirates Gold	29,99
Player Manager 2	19,99
Police Quest: Swat To Hell	29,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2 Darkening	24,99
Pro Pilot USA	27,99 N
Pro Pinball: Timeshock	29,99
Rayman's World	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Rebel Assault 1	29,99
Rebel Runner	9,99
Redguard Classic	19,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Resident Evil	29,99
Risiko Win95	29,99
Rollercoaster Classic	24,99
Schleichfahrt	24,99
Sea Wolf Soccer	24,99
Seven Years War	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	29,99
Sid Meiers Gettysburg	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99

Gamestar - Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!

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

Run, Prelude to Waterloo, Napoleon 1, Russia, Age of Sail, Amerika)	
Die Hanse	27,99
Die Siedler Packs*	24,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	24,99
Siedler 2: Die Besiedlung	24,99
Total verrückte Rallye	29,99
Dogz 3	29,99
Dune	29,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
Dynasty General	34,99 N
Earthworm Jim 2+1	29,99
Eastern Front	29,99 P
Extreme 2	24,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
Extreme Assault	29,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F-16 Fighting Falcon	29,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Flottenmanover	24,99
Floyd	19,99
Frankreich	24,99
FX Fighter Turbo	29,99
Gene Machine	9,99
Gex 3D	29,99
Hanse 1480	**29,99**

Game It! hat die Super-Preise:

Age of Empire 1	39,99
Combat FS	49,99
Conquest Earth	19,99
FS 98	74,99
Jagged Alliance 2	59,99
Kurt	64,99
Monkey Island 3	39,99
Tune up Nice 2	24,99
Verbal Commander	89,99

CD ROM

10 1st Airborne	79,99
30 Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra Deluxe	49,99
3D Ultra Pinball Turbo Racing	49,99
Soccer Grand Prix	**49,99**
A 10 Warthog*	79,99
Aber Hallet Gold	44,99 N
Actua Golf 3	69,99
Actua Golf 3	69,99 N
Actua Pool	69,99
Actua Soccer 3	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99 P
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age of Empire Offen.	24,99
Age: More Empires	39,99
Aber Nuklear	69,99 P
AH 64D Longbow 2	74,99
Airline Tycoon	69,99
Allegiance	69,99
Akte Europa	74,99 N
Alien v. Predator*	74,99 N
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Golf 98	69,99
Golf Pro 2	39,99
Grand Prix Legends	79,99
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	24,99
Gran Touring	69,99
Gran Turismo	69,99
Grunz	39,99 N
Gulfwarschirt*	74,99
Half-Life dt.	79,99
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Heretic 2	74,99
Heroes Fell Fantasy	59,99
Heroes of M&M 3	74,99 N
Hexplore	79,99
Homeworld	74,99 N
Hugo 6	59,99
Hugo Gold	69,99
I F A Carrier	69,99
Imperialismus 2	74,99
Incoming	84,99
Incoming: Subversion	42,99
Interstate 76 Nitro	39,99
Interstate 82*	74,99
Israeli Air Force	69,99
Jack Nicklaus Golf e.	74,99 N
Jagged Alliance 2	69,99 P
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99 P
Jazz Jack R. Mission	19,99
Jedi Knight + Mission	69,99
John Madden NFL 99	74,99
Judgement Force*	79,99
K.a.r.n.a.k	69,99
Kings Quest 8	79,99
Kings Quest Extre	79,99
Knights and Merchants	64,99
dto. Level CD Topware*	24,99
Kurt	64,99
Land der Hoffnung*	79,99 N
Landor	74,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld	
Lands of Lore: Soul Reaver	74,99
Lelsure S. Larry Casino	47,99
Lemmings a.k.	69,99
Liberation Day	69,99 N
Lighthouse	69,99
Links '99 dt.	74,99
Live Wire*	74,99
Lode Runner 2	69,99
Lord of Magic + Data	69,99
Lords of Realms of Urak	69,99
Lords of Realms 2+Siege P	79,99
Lords of Realms 2 Siege	39,99

Alpha Centauri	**79,99**
C&C 3*	**89,99**
C&C 3+Dashboard*	**149,99**
Lands of Lore 3	**79,99**
Poppolous 2	**79,99**
Sim City 3000	**89,99**
Versandkostenfrei!!	

Alte Auflage wurden umgestellt!

Magic - die Zusammenkunft	57,99
Hetzer: Spells c. of	34,99
Magic: Duel of Planes	69,99
Mahkind	74,99
Mayday	74,99
Mechcommander	34,99
Megamaze	74,99
Mephisto: Meisterschule	24,99
Mephisto: Schredder	34,99
Micro Machines	24,99
Midway Arcade*	64,99 N
Might + Magic 1– 6	74,99
Might & Magic 7	74,99
Mission Force: CyberS	74,99
Monkey Island 3	39,99
Monkey Island 4 M. 2	69,99
Moto Racer 2	79,99
Motocross Madness	69,99
Motor Mash*	49,99
Myst 1 (1+2)*	74,99
Myst 2 (Riven)	69,99
N.F.L. Xtr DVD*	74,99
Myth 2	69,99 P
Myth 2 Extra*	74,99
Nascar Revolution*	74,99
Nascar 99	74,99
Nba Live 99	74,99
Need 4 Speed 3	79,99
Need 4 Speed Porsche	74,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 99	74,99
N I C E 2	74,99
Nightlong: 2 Tune Up*	74,99
Nightlong	74,99
Nitro vs. South	74,99
Nox	69,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Off Road Challenge	69,99
Official formula One Racing	74,99
Outcast	69,99
Outlaws	34,99
Pandemonium*	74,99
PC Games Cheats 3	24,99
PR: Die verbotene Stadt	34,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Pharao	64,99
Pinball Arcade*	89,99
Pizza Syndicate	69,99
Police Quest: Swat 2	69,99
Populous: The Sid siehe Sonderfeld	
Mission: Hierzz	24,99
Power Hess 2	74,99
Powerslide	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf*	69,99
Prot. Sports Car Racing	74,99
Prot. Short Soccer*	74,99
Quest for Glory 5*	79,99
Rage Rally	74,99
Rail Road Tycoon 2	74,99
Rainbow Six Mission	69,99
Rainbow Six	69,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rally Championship 99	74,99
Rayman 2 Pack*	69,99
Rayman's World	44,99
Rebel Moon Revolution	69,99
Remi on	69,99
Recoil	44,99
Red Baron 2	44,99
Red Jack*	74,99 P
Redguard	19,99
Rent-a-Hero	39,99 P
Resident Evil 2	69,99
Requiem	74,99
Return to Krondor US*	69,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Roller Coaster Tycoon	74,99
Rollcage	69,99
Rubiks 2000	39,99
Rückkehr nach Krondor*	69,99
Rush 2: Extreme Racing	59,99 N
S.W.A.T. 2 Marine Sniper	74,99
Saint arium	69,99 P
Sanitarium	69,99 P
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	69,99
Shanghai Dynasty	39,99
Shogo*	74,99
Shogun*	69,99
Silent Hunter	74,99
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Slave Zero	74,99
Slave Zero+	69,99
Smart Spielers:	
Globetoc Design Center	49,99
Snow	74,99
Snow Wave	69,99
Soccer 97	29,99
Sonic 3D	49,99
Sonic R	49,99
Southpark*	69,99
Speed Demons	74,99
Sports Car GT*	79,99
Sports Pack Boxing	74,99
Spy Fox: Dry Cereal	49,99
Star Craft	74,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege	74,99
Star Trek	
Starfleet Federation*	**69,99**
Captain's Chair	79,99
Generations	74,99
Klingons	74,99
Klingon Honor Guard	24,99
Next Gen: Final Unity	24,99
Starfighter	44,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	74,99 N
Bundle Bedrohung	74,99 N
Rebellion	74,99
Rogue Squadron	69,99
Trilogy	74,99
Superbike World Champ.	74,99
Tekwar: Tödliche Fracht	**74,99**
Tellurian Defence*	69,99
The Fifth Element	74,99
The War of the Worlds	74,99
Thief: Dark Project	74,99
Thunder Brigade*	64,99
Tips & Tricks	32,99
Tomb	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2 add on	39,99
Tomb Raider 2	74,99
Tomb Raider 3	74,99
Tonic Trouble	74,99
Toowords*	34,99
Total Air War	74,99
Trespasser	74,99
Tribal Rage	74,99
Tunguska	69,99
Turbo Pack	74,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Champions' 98/99	74,99
Ultima Ascension	74,99
Ultima Online	79,99 P
Ultima Online Version	74,99
Ivricum Mission Pack*	74,99
Unreal Expansion	74,99
Unreal Tournement US*	74,99
Uprising	74,99
Uprising 2*	74,99
V Rally	74,99
V Rally 2	74,99
Verrat + verb. Stadt	74,99
Viper Racing 450 PS	74,99
Wall Street Tycoon*	74,99
Warbreed	74,99
Warcraft 2 + Mission*	74,99
Wargames	74,99
Warhammer 2	79,99
Warhammer Dark Rites	74,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	44,99
WCW Nitro e.	44,99
Western Front	74,99
Wild Metal Country*	69,99
Wing Commander	74,99
World Football Manager	74,99
World War 2 Fighters	34,99
Wot	74,99
Worms: Armageddon	69,99
Worms: The Frontier*	74,99
X Files: The Game	69,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	69,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2*	29,99
Pro Pilot '99	74,99
FS Classic*	39,99
FS 98	74,99
F4.7*	44,99
FS Aircraft Collection	44,99
FS Flight Sim Collection	74,99
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien	
Australia Spec.Edition	54,99
Europe 1	49,99
Europe 1 Pro	69,99
Europe 2	49,99
Europe 3	69,99
Hongkong Airports	49,99
Hong Kong 99	34,99

Sammelausgaben

Adventure Hall of Fame*44,99
Jagdkampf: Attack 1 + 2, Fallout, Grand Theft Auto, Hexen, Heretic, Rise of the Triad
Best of Games Vol. 1 ist vergriffen
Best of Games Vol. 2 *34,99 N
Fifa 98, Fifa Soccer Manager, Nhl 97
Sonic 3D, Sonic Jam, Sonic Spinball
Keeper, Der Industriegigant 1+2, Zeus
Best of Games Vol. 3 *34,99 N
Die Siedler 2 Gold, Die Siedler 2 Mission, Dungeon Keeper Gold
Best of Games Vol. 4 *34,99 N
U.S. Navy Fighters, Links LS 98, Panzer Commander, Pro Pinball Timeshock
Lucas Arts 10 Advent. 34,99
Afa Run, Dark Forces 1+2, Indy Car Racing, Star Wars Rebellion
Die Mac'Kracken, Indiana Jones 3+4 + Abenteuer, Monkey Island 1+2
Pepper Pack 2 34,99 N
Interstate 76, Nitro Pack, Original Moments, Pinball Illusion, Simpsons Pinball Party, Wreckin' Crew
Rote Planet, Rote Planet Demo 52,99
Mission to Mars, Starchase, Ultima Underworld 1+2
Sammlung Rollenspiele 119,99
Daggerfall, Darkstone, Hexen, Quake, Quake Mission Pack, Realms of the Haunting, Ultima 8, Ultima Underworld 1+2, Wizardry 8
Sammlung Strategie 74,99
Caesar 2, Command & Conquer Gold, Dune 2000, Lands of Lore 3, Master of Orion 3, Populous 3, Warcraft 2 + Mission
Spielelösungs Cheats 24,99
Lösungsbuch zu 200 Spielen
The Forgotten Realms 32,99
Baldur's Gate, Descent to Undermountain, Pool of Radiance, Ruins of Myth Drannor
Sammlung Sport 74,99
Fifa 98, Nba Live 98, Nhl 98, Pro Pinball Timeshock

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

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Völlig neue Programme für Kinder!
ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7)
Blubber Bubble, Ravensburger
Meyer Mullrin., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Check Com 2000 29,99
Telefonsoftware für Win 2000
Diverse Hersteller
Notebook Joystickport 109,99
Notebook Netzwerkadapter
Notebook Wireless Game 649,99
Verbal Commander 89,99
CH Products:
Flightstick Pro 84,99
F-16 Combat Stick 169,99
F-16 Flightstick 169,99
Force FX Feedback 169,99
Gamepad 69,99
Pedals Pro 169,99
Throttle Pro 169,99
Virtual Pilot 99,99
Virtual Pilot Pro 149,99
Gravis
Analog Pro 69,99
Gamepad 19,99
Xterminator Gamepad 34,99
Xterminator Pro (auch USB) 49,99
Grip System 39,99
Analog Pro 69,99
Guillemot Race Leader Lenkrad 189,99
Force Feedback

Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,99
Freestyle Pro 104,99
Force Feedback Pro 2 199,99
Force Feedback 239,99
Saitek
Dashboard 99,99
Cyborg 3D Digital Pad 29,99
Cyborg 3D Digital Stick 129,99
Links-u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB!
R4 Racing Wheel 129,99
Force Feedback
R4 Force Feedb. Wheel 229,99
100% Microsoft-Kompatibel!
Thrustmaster
Force Feedback Wheel 299,99
Rage 3D Force Feedback 149,99
Nascar Super Sport 149,99
Formula 1 Lenkrad 249,99
T3 Formel 1 Lenkrad 244,99
Rallye Pro 99,99
Top Gun Joystick 119,99

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs:
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

Grafikkarten & DVD
3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs
SB 128 PCI 99,99
SB Live Value PCI 139,99
dto. +4 Point Surround 249,99

D-Info 99 29,99

SB LIVE PCI 329,99
Microsoft Digital Sound 299,99
Guillemot
Phoenix (Banshee) 219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)* 149,99N
Xentor AGP 349,99N
Xentor 2* 379,99 N
DVD ROM 3 269,99
DVD Theatre incl. MPEG 249,99

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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handler anfragen wg. Lagermenge!
(0831/57515 52 & 54)
Fragen Sie nach unseren Händler-Partnerschaftsmodell!!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Spandauer Str. 1
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
Alt Friedrichsfelde 60 – 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 85 – 030/85986222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Alt 272 Südmeile – 030/7272526 48

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

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 12 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/3304723

14641 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Elkz „Das Ziel": 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440

63667 Nidda
Am Wehr 6 – 06043/950915

64283 Darmstadt
SCREAMAX Interaktiv
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
SCREAMAX Interaktive
Schinkengasse 4 – 06251/581564

66333 Völklingen
Netzwerkspiele im Laden!
Marktstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Hauptstraße 22 – 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 – 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 – 07031/229140
Fax 07031/229141

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 – 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274/77805

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 – 0831/177762

87700 Memmingen
Formel 1, Memminger Str. 21 – 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Olgastr. 54 – 0731/9216497

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

92224 Amberg
Ernlerzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Kundenservice groß geschrieben:

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

GOLF 1999 EDITION

Begleitet von englischen Kommentaren darf man sich hier auf sieben real existierenden Kursen mit insgesamt 117 Löchern austoben. Die Grundkenntnisse der Handhabung (Doppel- oder Dreifachklick, Zielvorgabe etc.) kann sich der Spieler in vier kurzen AVI-Filmchen aneignen, danach wird unter zehn digitalisierten Alter egos gewählt, und man macht sich daran, in fünf Modi (Match, Skins, Stroke etc.) bis zu 18 Greens abzugrasen.
Die Steuerung via Maus klappt tadellos, auch der Aufbau der Polygonplätze samt abschaltbarem Gitternetz und Wetterverhältnissen geht zügig vonstatten. Leider wollen sich die Sportler aber nicht recht in die Landschaftskulissen einfügen, zudem sind die Soundeffekte eher mager. Weil Multiplayer darüber hinaus nur im Internet abschlagen dürfen, bleibt am Ende bloß eine Golf-Sim unter vielen.



Golf 1999 Edition
(Microsoft)
Golfsimulation ohne Highlights
URTEIL: 67%

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

Systemkonfiguration: ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und mind. 57 MB auf der HD

PREMIER MANAGER NINETY NINE

Mit der aktualisierten 99er-Version setzt Gremlin die traditionsreiche Reihe für Fußballmanager fort. Im Klartext bedeutet dies, daß hier gleich 20 Spieler einem von knapp 100 englischen Clubs (aus der ersten bis hinunter zur vierten Liga) in fünf Schwierigkeitsstufen zum Erfolg verhelfen dürfen. Diverse Features wie die Verpflegung der Fans oder der Stadionausbau mögen automatisiert werden, damit man sich selbst ganz auf wichtige Entscheidungen wie Spieltaktik oder Aufstellung konzentrieren kann.
Trockene Tabellen mit wenig grafischem Beiwerk bestimmen das Bild, nur während der Begegnungen sieht es besser aus: Schön animierte Polygonkicker beackern den 3D-Rasen, die Torszenen sind dynamisch, die Soundeffekte stimmungsvoll und die Kommentare englisch. Kein Eigentor also, doch das Genre hat längst Besseres zu bieten.



Premier Manager Ninety Nine
(Gremlin)
Sehr englisches Fußballmanagement
URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200 mit 3D-Karte) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 2 MB auf der HD

FUSSBALLFIEBER

Ein Actionkick, der mit der Maus gesteuert wird? Das ist ungewöhnlich und funktioniert auch mehr schlecht als recht – koordiniertes Paßspiel ist kaum je möglich. Dazu gesellen sich krümelige Sportler und eine nicht auf den Ball zentrierte Kamera. Der Coach vor dem Monitor muß also von Hand (vertikal) nachscrollen bzw. nachruckeln, was das Gameplay hoffnungslos unübersichtlich werden läßt. Außerdem ist die Soundkulisse schwach und erinnert noch dazu sehr an das erste „FIFA Soccer".
Andererseits erhält man hier für kleines Geld aber auch nette Features wie einstellbare Strategien, Mehrspielermodi via Internet und Netzwerk sowie einen Teameditor. Wer also wirklich unter akutem Fußballfieber leidet und partout nicht mit einem Joypad auf dem Platz gesehen werden will, kann ja mal einen Zwanziger riskieren.



Fußballfieber
(Topware)
Unübersichtlicher Klick-Kick
URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 20,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 20 MB auf der HD

POWER POOL

In sechs Örtlichkeiten wie Strandbar, Pub oder Raumbasis frönen hier „Filzläuse" ihrem Hobby nach offiziellen oder Kneipenregeln: Eight-Ball, Nine-Ball, One Pocket und Endlosspiel. Die CPU offeriert sechs immer stärkere Partner, alternativ dazu kann ein menschlicher Gegenspieler vor dem Monitor Platz nehmen, oder man startet Turniere mit bis zu acht Teilnehmern via LAN und Internet.
Mit 3D-Beschleuniger bekommt man Polygontische und -kugeln mit Lichteffekten und einblendbaren Hilfslinien aus einer zoom- wie drehbaren Kameraperspektive zu Gesicht, ohne ein paar Details weniger. Die Steuerung mittels Kraftbalken oder Mausschwung weiß zu überzeugen, bloß die mageren Soundeffekte und die deutschen Meldungen strapazieren ein wenig die Nerven. Fazit: Viel PC-Billard für relativ wenig Geld.



Power Pool
(Data Becker)

Preiswertes 3D-Billard

URTEIL: 70%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 50,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P200 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 25 MB auf der HD

TANK RACER

Rennspiele gibt es reichlich, Rennpanzer eher selten. Vier verschiedene Exemplare dieser raren Spezies drehen hier ihre Runden auf acht Strecken vom Sumpf bis zum Mond, sammeln herumliegende Goodies wie Schutzschilde oder Extrawaffen ein und verpulvern diese auf maximal sieben Konkurrenten. Die cartoonartige Grafik unterstützt Direct3D-Karten und erlaubt auch Abstecher außerhalb der vorgesehenen Routen, ist aber wenig detailliert. Die Steuerung mittels Tastatur oder Joystick ist stimmig, die Sounduntermalung knackig, und bis zu vier Kettenraßler dürfen sich im Netzwerk oder Internet zu Deathmatches und Rennen verabreden. Ein solider Genrebeitrag mit originellen Fahrzeugen also, mehr aber auch nicht: Was dem einen die Cobra unter der Haube, das ist dem anderen eben der Tiger im Tank.



Tank Racer
(Grolier)

Rennspiel für Panzerfahrer

URTEIL: 62%

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

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser ein P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 10 MB auf der HD

HELL-COPTER

Der kalte Krieg mag vorbei sein, regionale Auseinandersetzungen sind dafür um so heißer geworden. Als Mitglied einer Spezialeinheit soll der Spieler nun mit einem von drei unterschiedlich ausgerüsteten Hubschraubern den Frieden in die Herzen der Menschen schießen – ein Szenario, das mit dem Kosovo-Konflikt unangenehm an Realismus gewonnen hat…
20 Missionen lang sind hier 3D-Steppen, Wüsten oder Städte zu überfliegen, am Boden liegende Boni einzusammeln und mit sieben Waffensystemen 30 verschiedene Gegner zu beharken. Dank simpler Steuerung via Tastatur oder Stick, netter Sounduntermalung, Unterstützung für 3Dfx- und Direct3D-Karten sowie Netzwerk- bzw. Internetsupport für vier Piloten macht die actionreiche Terroristenhatz im Stil von „Nuclear Strike" auch Spaß – zumindest für eine Weile.



Hell-Copter
(Ubi Soft/Drago Entertainment)

Abwechslungsarme 3D-Ballerei

URTEIL: 59%

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

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 2 MB auf der HD

LAND DER HOFFNUNG

Auf der Erfolgswelle von Aufbaustrategie à la „Die Siedler 3" möchte nun auch Innonics mitschwimmen – und in der Tat erinnert deren Hoffnungsträger nicht bloß auf den ersten Blick an Blue Bytes Megaseller. Die Infrastruktur, der Handel mit 20 Waren und die Kriegsführung in den 40 Missionen sind hier ähnlich aufgebaut, die Iso-Grafik ist detailliert, wirkt aber sehr steril. Dafür wissen die feine Gitarrenmusik und insbesondere die handliche Steuerung recht gut zu gefallen.
Was fehlt, ist der berühmte „Wuselfaktor", der die Mülheimer Siedler so liebenswert macht. Im Land der Hoffnung bekommt man seine Untertanen dagegen höchst selten zu sehen, sie wachsen dem Spieler damit auch nicht wirklich ans Herz. Kein großer Wurf also, aber doch ein ganz unterhaltsamer Aufbauspaß – im Netzwerk auch für bis zu vier Kolonialherren gleichzeitig.



Land der Hoffnung
(Innonics)

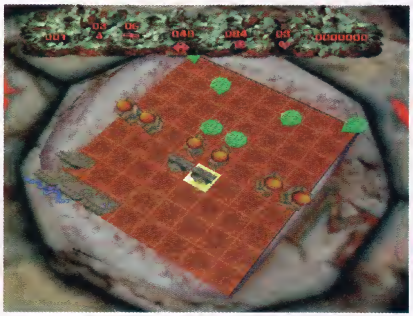
Sterile Aufbaustrategie im Stil der „Siedler"

URTEIL: 65%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 (besser P133) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD

TWISTED MIND

Bei dieser „Schiebung" ist Gehirnschmalz gefragt: Unter Zeitdruck müssen auf einem rotierenden 3D-Schachbrett gleiche Steine zusammengebracht werden – drei in einer Reihe kleben unverrückbar aneinander, kommen weitere hinzu, verwandelt sich die ganze Steinerei unter viel Getöse in eine feste Mauer. Erst wenn sämtliche Klötze vermörtelt sind, geht es in den nächsten von alles in allem 100 Abschnitten.
Während man so studiert und auftauchende Bonusteile für ein Entkleben der Steine oder Zusatzsekunden einsammelt, hält nette Präsentation die Motivation unter Dampf. So spart die Polygongrafik nicht mit Lichtspielereien; aus der Soundkarte kommen derweil Effekte und deutsche Sprachausgabe. Ein hübsch gemachter Zeitvertreib für die Mittagspause also, viel mehr aber auch nicht.



Twisted Mind
(Soft Enterprises/Modern Games)

Preiswerte Knobelei für zwischendurch

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 30,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 11 MB auf der HD

ANCIENT EVIL

Wie einst „Diablo", nur in der AOK-Variante: Auf der Suche nach einem bösen Zauberer kämpft man sich wahlweise als Magier, Krieger, Ranger oder Dieb via Maus und Tastatur durch einen mehrstöckigen Iso-Dungeon. Die 30 verschiedenen Monstertypen wie Skelette oder Mumien werden dabei stilecht mit ebenso vielen Zaubersprüchen oder einem halben Dutzend sammelbarer Waffen eliminiert; als Belohnung winken Goldstücke, Spruchrollen sowie hilfreiche Informationen.
Das alles hört sich in der Beschreibung und dank ordentlicher Musikbegleitung, Sprachausgabe sowie Effekten auch vor dem Bildschirm besser an, als es aussieht: Ob mit oder ohne Unterstützung durch einen 3D-Beschleuniger, die Grafik ist lieblos gestaltet. Und allzu viele Ideen sollte man sich vom Gameplay besser auch nicht erwarten.



Ancient Evil
(Silver Lightning)

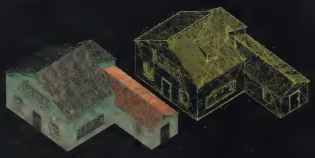
Grafisch und spielerisch armer Diablo-Klon

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 30,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 55 MB auf der HD

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!

DEMOLITION RACER

www.accolade.com

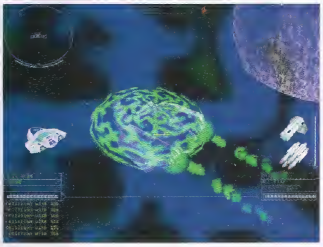
Im Juni laden Accolade und Pitbull Syndicate zu **Karambolagerennen** ein: 16 satt motorisierte US-Boliden jagen dann über 20 spektakuläre Berg- und Talbahnen, Blechkontakte sind Pflicht. Top-Optik, wirklichkeitsnahe Fahrzeugphysik und ein umfassendes Tuningsystem sollen für Spieltiefe sorgen, und gerade die unterhaltsamen Shootouts in der Arena für viel Freude unter Multiplayern. Durch zuschaltbare Computergegner werden aber auch Solisten nicht ausgebremst.



JUMPGATE

jumpgate.netdevil.com

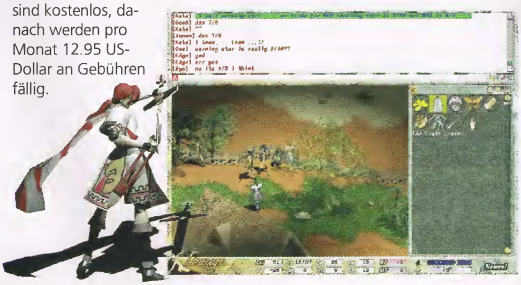
Ab Juli wird Netdevil verspielte Surfer zu einem komplexen Sternentrip einladen: Jumpgate soll eine **Online-Variante des Spaceklassikers „Elite"** in modernster 3D-Optik werden, komplett mit aufwendigem Flugmodell. Dann düst man via titelgebender Sprungtore von Sektor zu Sektor, treibt Handel, schürft auf Asteroiden nach Rohstoffen, arbeitet als Kurier für diverse Parteien und liefert sich packende Schlachten im All. Auf den Raumstationen werden sich nicht nur die unterschiedlichsten Schiffstypen reparieren oder aufrüsten lassen, es soll dort auch ein IRC-ähnliches Chatsystem für gemeinsame Spielerstrategien geben.



LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE

www.bloodpledge.com

Vor kurzem ging dieses **Fantasy-RPG** von NCSoft/Tronco Internet Services ans Netz, das auf der gleichnamigen Comic-Serie der Koreanerin Il Shook Shin basiert. Dabei bekommen es die rund 1.000 Spieler nicht nur mit den üblichen Monstern zu tun, auch Duelle untereinander sind hier an der Tagesordnung. Interessantes Feature: Beim Kampf um den Thron kann man als Prinz bzw. Prinzessin Gefolgschaft um sich scharen – oder als Ritter den Blutschwur auf potentielle Herrscher(innen) leisten, was mit speziellen Fähigkeiten belohnt wird. Das Saugen der ca. 38 MB großen Clientsoftware sowie die ersten drei Tage zum Reinschnuppern sind kostenlos, danach werden pro Monat 12.95 US-Dollar an Gebühren fällig.

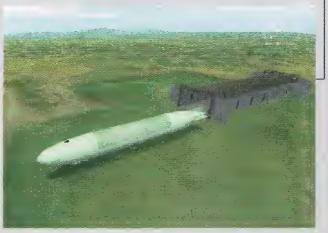


Wußten Sie übrigens

...daß Ende des Jahres aus der Box von Sci und On-Line PLC eine gebührenpflichtige Net-Variante der Brutalo-Raserei **Carmageddon** rollen soll?

...daß der öffentliche Betatest von Cavedogs Online-Strategical **Total Annihilation: Galactic Wars** unter www.cavedog.com gestartet ist?

...daß unter www.imagicgames.com die überarbeiteten WWW-Flugis **Warbirds** und **Dawn of Aces** mit neuen Maschinen nebst besserer Waffenkontrolle abheben?



...daß in **Dirk's FIFA Liga** unter home.t-online.de/home/dbunk/ ab Mitte Mai neben einem Forum auch drei neue Ligen starten?

...daß auf www.gamestorm.com ein kostenloser Betatest der strategischen Prügelei **Fierce Harmony** läuft? Hier werden die offline aus 104 Eigenschaften gebastelten Kämpen in packende Online-Duelle geschickt.

...daß es eine feine **Liste aktueller Netzwerk-Parties** gibt? Wer in Gesellschaft finstere Actionkerker durchstöbern will, wird bei www.lan-party.de sicher fündig!

...daß die knapp 4 MB umfassende 3D-Drachenballerei **Dragon Castle** unter www.mistkeep.com kostenlos aus dem Netz gezogen werden darf?

MACHINES™

...DIE HEAVY-METAL 3D ECHTZEIT-STRATEGIE-REVOLUTION

DU BENÖTIGST INTELLIGENZ UND KAMPFGEIST, DAMIT DEINE STÄHLERNEN TRUPPEN NICHT ALS SCHROTTHAUFEN ENDEN.

PC GAMES 04/99

„EINE WIRKLICHE BEREICHERUNG DER ECHTZEIT-STRATEGIE."

HIRED FOR WAR

ACCLAIM ™, ® & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED

PC CD

Acclaim®



TESTE DIE DEMO
WWW.ACCLAIM.NET

AB APRIL AUF DEINEM PC

KOSTENLOSE NETZ-SPIELEREIEN:

JAVA- UND SHOCKWAVE-GAMES

Jeder Benutzer des World Wide Web kennt sie: Java-Applikationen und Shockwave-Menüs. Weniger bekannt ist, daß aus Spielereien wie diesen schon mal eigenständige Spiele entstehen. Wo man sie bekommt und was man dafür braucht, verraten wir Ihnen hier.

Voraussetzungen

Java ist eine plattformübergreifende Programmiersprache, die ursprünglich von Sun Microsystems (www.sun.com) entwickelt wurde. Derzeit läuft ein Gerichtsverfahren gegen Microsoft, da deren „MS Java" dank DirectX-Schnittstelle zusätzliche Windows-Befehle nutzt. In modernen Browsern wie dem MS Internet Explorer 4 oder Netscape Navigator 4 ist Java bereits als Standard vorhanden, allerdings können bei Navigator-Versionen 4.03 und älter störende Bugs auftreten. **Shockwave** und **Shockwave Flash** dagegen sind Multimedia-Plugins der Firma Macromedia (www.macromedia.com), mit denen sich interaktive Anwendungen sowie Vektoranimationen direkt in einem Browserfenster darstellen lassen – freilich muß die Pracht oft mit langen Downloadzeiten erkauft werden. Die jeweils aktuellsten Versionen darf man kostenlos von der Herstellerpage herunterladen, weitere Informationen finden Flash-Fans unter www.flasher.net.

Spiele

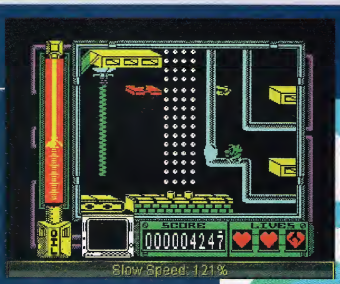
www.javagamepark.com
Um sich möglichst schnell einen **Überblick über alle verfügbaren Games** zu verschaffen, bietet sich diese Adresse an. Fein säuberlich nach Genres sortiert, offeriert der „Java Game Park" Links zu mehreren hundert Spielen, komplett mit Top-Ten-Liste und Kurzbewertung. Für Fans ein absolutes Muß!



Nur einige von vielen Höhepunkten: das Actionadventure „Graal", der klassische „Bomberman" und die Panzersimulation „Warzone 2"

Randnotizen

Wer die Seite zu „Retro Games" auf der **Gremlin-Homepage** ansurft (www.gremlin.co.uk/retroindex.html), kommt in den zweifelhaften Genuß, zwei alte Spectrum-Spiele dank eines Java-Emulators direkt im Browserfenster zocken zu können.
Wer sich selbst von den Fähigkeiten überzeugen will, die in Shockwave Flash stecken, sollte einen Blick auf **Eye4U** (www.eye4u.com) riskieren. Außer einigen hübschen Vektoranimationen wartet hier stets eine Auswahl aktueller Shockwave-Links.







Leider finden sich nur selten Online-Gegner für „Burning Metal"

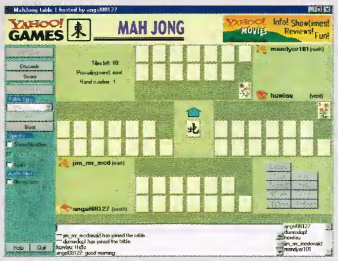
www.won.net
Auf Won.net findet sich unter der Rubrik „Quick Games" eine kleine, aber feine Auswahl an Java- und Shockwave-Spielen. Highlights sind die stets gut besuchte Online-Schachgemeinde **Chess.net** sowie **Burning Metal**. Die waffenstarrende Draufsichtraserei von Eye One kann sowohl alleine als auch zu zweit an einem Rechner oder gegen bis zu sieben Gegner im Internet gespielt werden.

www.gamestorm.com
Als Bonus verstecken sich hier **13 Shockwave-Games** zwischen allerlei Vollpreisspielen – wer sie absaugen möchte, muß allerdings angemeldetes Mitglied sein. Die Registrierung erfolgt kostenlos, doch können die unter „Free Gameblasts" gebotenen Geschicklichkeitstests kaum überzeugen.



PacMan hat früher mehr Spaß gemacht: „Chopper"

games.yahoo.com
Auch der populäre Suchdienst Yahoo bietet jedem Nutzer online die Möglichkeit, nach vorheriger Anmeldung sein Talent bei **20 Java-Games** unter Beweis zu stellen. Die Auswahl beschränkt sich zwar überwiegend auf wenig spektakuläre Brett- oder Kartenspiele, doch sorgen die zahlreichen menschlichen Opponenten für immer neue Herausforderungen.



Ein gutes Bei-Spiel für die grafische Bescheidenheit des Angebots: „Mah Jong"

„Hier bestimmen die Spieler selbst das Gameplay!"

(Tonny Espeset, Spieldesigner bei Eye One)



?: Tonny, was konkret sind die Vorteile von Java und Shockwave für Otto Normalsurfer?
TE: *Diese Programme machen einen Browser überhaupt erst multimediatauglich! Wenn sich im WWW etwas bewegt und man in irgendeiner Weise damit interagieren kann, dann sind höchstwahrscheinlich Shockwave oder Java im Spiel.*

?: Stichwort Spiel – seit wann entwickelt ihr Java-Spiele?
TE: *Mein erstes Game überhaupt war „Void", meine ureigene Java-Version des Arcadeklassikers „Asteroids". Ich schrieb das Programm vor ungefähr drei Jahren, noch bevor die ersten Browser Java überhaupt unterstützten. Im April '97 wurde dann Eye One gegründet, seither beschäftige ich mich professionell mit der Entwicklung von Online-Spielen. Das Schöne hierbei ist, daß trotz der begrenzten technischen Möglichkeiten viele Leute unsere Multiplayer-Games einem normalen Vollpreistitel vorziehen – weil hier die Gegner das Gameplay bestimmen und nicht ein unpersönlicher Rechner.*

?: Was wird deiner Meinung nach die Zukunft bringen? Können sich Java und Shockwave als eigene Spieleplattformen etablieren?
TE: *Ehrlich gesagt, denke ich nicht, daß Shockwave jemals eine ernstzunehmende Basis für Spieleprogrammierer wird – dazu sind die Möglichkeiten einfach zu beschränkt. Java hingegen erlaubt prinzipiell alles und könnte sich auf dem Multiplayersektor als echter Konkurrent für Vollpreisspiele erweisen. So experimentieren wir über Java 3D bereits mit hardwarebeschleunigten Vektorgames im Vollbildmodus! Allerdings wird es wohl noch etwas dauern, bis diese Programme auch in einem Fenster vernünftig laufen. Die Hauptsache ist jetzt, daß Java weiterhin von allen Browsern unterstützt wird. Und wer weiß schon, was passiert, wenn Microsoft den Prozeß gegen Sun verliert?*

MALKARI

www.imagicgames.de

Wenn sich fünf Gilden um ein Asteroidenfeld streiten, freut sich der Spieler auf spannende Rundenkämpfe. Zu früh gefreut: Der Sternenstrategie von Interactive Magic geht im Multiplayer-All sehr bald die Luft aus.



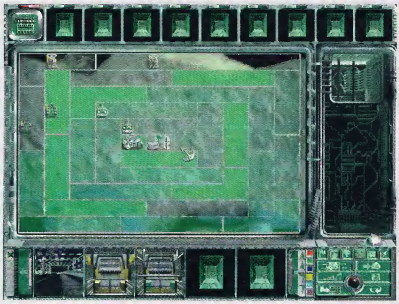
Das Renderintro dieses Vollpreistitels weiß von einer kleinen Sonne zu berichten, die sich auf das Malkari-System zubewegt. Doch ehe die bedrohten Planeten untergehen, gelingt es den Weißkitteln der fünf örtlichen Gilden, zumindest ihr gesamtes Wissen im nahen Asteroidengürtel einzulagern. Praktisch, denn nach der Katastrophe werden die Malkarianer durch Kloning wiedergeboren. Doch jetzt beansprucht jede Partei den Fundus für sich allein…

Bis zu 40 Spieler pro Partie können den Gilden beitreten und von ihren spezifischen Vorzügen partizipieren: Handel etwa, Transportwesen, Diplomatie oder auch Kriegsführung. Zum Einstieg gibt es einen von mehreren hundert Asteroiden als Basis für kommende Eroberungen. Rundenweise sollen nun durch das All driftende Gesteinsbrocken annektiert, Fabriken erbaut, Rohstoffe gefördert und gehandelt werden. Wer dabei auf ein altes Archiv stößt, erhält das Wissen um den Bau besserer Schiffe, Waffen oder Förderanlagen. Weitere Errungenschaften gibt man in Forschungslabors in Auftrag. Sollte es zu Gefechten kommen, werden einfach die gewünschten Einheiten markiert, und schon sprechen die Laser.

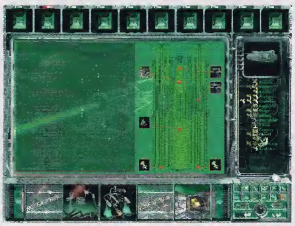
Die drei Modi (Capture-the-Flag, Punktsieg oder Weltbeherrscher) stehen zwar auch Solisten offen, doch ist Malkari ganz klar für Online-Partien oder als E-Mail-Variante konzipiert.

Wissen ist Macht, nichts wissen macht auch nix?

Und hier offenbaren sich auch die Schwächen im Konzept: Überfüllte Datenscreens, unübersichtliche Statistiken und ein ganzes Heer an Funktionsknöpfen machen das Spiel besonders im Online-Betrieb mühsam. Als E-Mail-Alternative zu klassischen Postspielen mag die komplizierte Eroberung grafisch öder 2D-Asteroiden in einer ruckelnden Polygon-Galaxie (begleitet von ein bißchen Musik, Effekten und sonorer Sprachausgabe) aber gerade noch angehen. (rf)



Die Asteroidenoberflächen bekommt man in simpler Draufsicht zu sehen, die farbigen Felder stehen für abbaubare Ressourcen



Datenblätter wie diese Schiffswerft machen das Spiel unübersichtlich



Das Malkari-System in zoom- und drehbarem 3D, Effekte sucht man vergebens

Malkari
(Interactive Magic)

Überkomplizierte Weltraumeroberung für bis zu 40 grafisch Anspruchslose

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

45%



Grafik	39%
Sound	53%
Steuerung	57%
Motivation	44%

Datenträger	1 CD, 7, 250 oder 350 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, 3D-Karten werden nicht unterstützt
Sound	Sprachausgabe, Musik und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 40 über Internet oder LAN
Online-Info	www.imagicgames.de

HALF-LIFE: TEAM FORTRESS CLASSIC

www.teamfortressclassic.com

Siehe auch Begleit-CD

Das ursprüngliche Fortress-Szenario wurde von Fans des ersten id-Bebens fabriziert, jetzt bekommen auch „Halblinge" ihr Add-on für feines Teamwork im Netz – für Deutschland freilich dezent entschärft.

Das Wörtchen Classic im Titel trennt dieses kostenlos aus dem Internet oder von unserer aktuellen Cover-CD erhältliche Multiplayer-Update von der für den Sommer angekündigten Front-Simulation von Valve (siehe Ausgabe 3/99). Hier wurde über rund 30 MB nämlich nur das klassische Kampfsystem auf die Half-Life-Engine übertragen. Installiert wird über eine vorhandene Version des Hauptprogramms, danach stehen im Internet oder via LAN sechs relativ kleine Mehrspielerabschnitte bereit. Als Modi sind „Hunter" (unbewaffnete Zielperson vor Attentätern schützen), zwei „Capture the Flag"-Varianten (gegnerische Fahne bzw. Schlüssel stehlen) und „Capture the Area" (fünf Sektoren mit der eigenen Flagge bestücken) verfügbar; als Alter ego neun Charaktere vom einfachen Scout über Scharfschützen und mit Flammen- oder Granatwerfern bewehrte Kämpen bis hin zu Spion, Sanitäter, Ingenieur und Sprengmeister. Der Witz daran sind die unterschiedlichen Fähigkeiten: Während etwa der Ingenieur Auto-Kanonen aufstellen und der Sprengmeister Hindernisse zerbröseln kann, darf sich der listige Spion tarnen oder gar seinen Tod vortäuschen. Sound und effektreiche 3D-Grafik befinden sich in beiden Fassungen des Games auf gewohnt hohem Half-Life-Niveau, doch treten für Deutschland bloß Roboter an – die englische Version ist da mit in ihrer Funktion auf Anhieb erkennbaren Polygonfiguren klar im Vorteil, dürfte jedoch wegen übertriebener Härte schon bald am Index landen. Und an Kommunikation mit den Teamkollegen hapert es hier wie dort: Wer gleichzeitig Chats eintippen und überleben will, hat sich womöglich zu viel vorgenommen. (rf)

Nachts sind alle Roboter grau



Neun Multiplayercharaktere in der englischen Version, bei den deutschen Robotern wechselt nur die Waffe



Der Robbi mit Ingenieurstudium ist zwar kaum gepanzert, kann aber automatische Kanonen zusammenschrauben



Im Hunter-Modus hat der Gejagte nur einen Regenschirm – es ist an den Kollegen, ihn vor Scharfschützen zu beschützen

Half-Life: Team Fortress Classic
(Valve/Sierra)

Hit

Kostenfreies Multiplayer-Update für „Half-Life"

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: gratis via Internet oder Cover-CD

89%



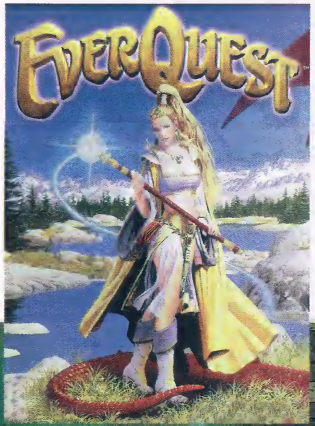
Grafik	87%
Sound	84%
Steuerung	87%
Motivation	93%

Datenträger	21 MB Download, 30 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel, OpenGL und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	Stereoeffekte und Sprachausgabe getrennt regelbar, individuelle Musik von CD
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englische und deutsche Version erhältlich
Multiplayer	4 Spielmodi für jeweils bis zu 32 Teilnehmer via LAN oder Internet
Online-Info	www.teamfortressclassic.com

EVERQUEST

www.everquest.com

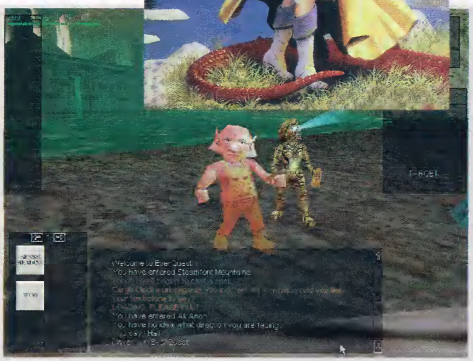
Noch trägt „Ultima Online" die Krone im Reich der Internet-Rollenspiele, doch drei Rebellengruppen haben sich zusammengetan, um Lord British vom Thron zu stürzen: Ist das 3D-Schwert von Sony, Verant Interactive und den 989 Studios scharf genug?



Eine Frage des Charakters

Deutsche Abenteurer müssen sich das neue Konkurrenzprodukt zum Origin-Bestseller im Importhandel besorgen, eine lokalisierte Version ist nicht geplant. Ist diese 100 Mark-Hürde genommen, türmt sich eine weitere nach der Installation auf: Satte 2.5 MB an Upgrade-Daten warten darauf, aus dem Netz gesaugt zu werden. Danach ist noch die Registrierung via Name und Kreditkartennummer über E-Mail fällig, ehe der Charaktereditor ruft.

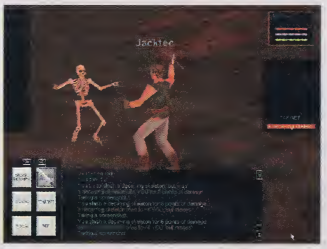
Hier werden die ersten Gemeinsamkeiten zu Richard Garriotts Meilenstein offenbar, denn auch in Everquest tritt man als Einzelheld in Erscheinung. Acht solcher Alter egos darf man pro Server entwerfen, wobei die Wahl unter einem Dutzend Rassen den Körperbau und die 14 möglichen Berufungen wie Kleriker oder Schattenritter bestimmt. So eignen sich etwa Barbaren nicht als Mönche, und Zwergen bleibt die Ritterlaufbahn verwehrt. Sind die richtigen Leute für die gewünschten Jobs gefunden, stehen je sieben Gesichter und ebenso viele Attribute (Stärke, Ausdauer, Charisma usw.) zur Verfügung. Außerdem wollen die Damen und Herren auf Namen getauft und mit einer von 16 religiösen Gesinnungen versehen werden. Beim Startplatz ist man dann wieder auf rassentypische Hoheitsgebiete beschränkt.



Als Zwerg lebt man in der Höhlenstadt Ak'Anon und spricht Zwergisch, Gnomisch sowie (hoffentlich) Englisch

Leben und sterben in Norrath

Ob Mensch, Troll, Ork oder Nordmann, wie bei „Ultima Online" beginnt die Karriere als mittelloser Abenteurer und Jäger. Erlegte Ratten, Schlangen oder Feuerkäfer werden an CPU-gesteuerte Straßenhändler verkauft, den Erlös investiert man in Waffen, Zauberequipment (Sprüche, Stäbe, Ringe etc.), Rüstungen oder Nahrung. Um irgendwann Gelder zur zinsfreien Verwahrung bei Banken übrig zu haben, bietet sich das Erlernen eines Handwerks an. Vom Backen, Töpfern, Schmieden und Fischen über verschiedene Sprachkünste (Troll-Chat erscheint z.B. nur für Trolle im Klartext am Bildschirm, es darf aber auch allgemeinverständlich geplaudert werden) bis hin zum Schleichen und Kämpfen, können in Gilden oder bei örtlichen Lehrmeistern insgesamt 40 Fertigkeiten erworben werden. Um dabei in höhere Stufen aufzusteigen, braucht es dann praktische Erfahrung – die im Todesfall freilich wieder aberkannt wird. Und natürlich sind die drei Kontinente der Fantasy-Welt Norrath kein ganz ungefährliches Pflaster. In den Grasebenen, Wüsten und Eisregionen wird man daher nicht bloß auf von NPCs und über 1.000 Spielern bevölkerte Städte mit Theatern, Kampfarenen und mehrstöckigen Geschäften treffen, sondern auch auf computergesteuerte Feinde wie Riesenspinnen oder Skelette. Kommt es zum Gefecht, beklickt man den bzw. die Gegner ein-



Im Kampf brauchen Gegner in Schlagweite nur angeklickt werden



Die Zaubersprüche glänzen mit Lichteffekten; Regen oder Schnee haben keinen Einfluß auf das Spielgeschehen

fach mit der Waffe in der Hand. Der Nachteil dieses simplen Kampfsystems: ausweichen oder fliehen, mehr Optionen hat man nicht. Bei Zusammenschlüssen mit anderen Spielern werden Gegner und Beute geteilt; Kollegen können nur gemeuchelt werden, wenn sich beide Kontrahenten zuvor als Player-Killer geoutet haben.

Technik und Gesamteindruck

Die Grafik setzt auf texturierte Polygonobjekte bei voller Unterstützung für 3D-Karten: Nebel, Rauch und „effektvolle" Zaubersprüche wetteifern mit Tag/Nacht-wechseln, animiertem Himmel, Regen und Schnee. Für Durchblick sorgen dabei vier dreh- und zoombare Außenkameras sowie eine Egoperspektive, wahlweise im Fenster oder als Vollbild. Auch der Sound überzeugt mit atmosphärischen Umgebungsgeräuschen wie Schritten, Wind oder heulenden Schakalen. Die Steuerung via Maus und Keyboard bietet zwar frei belegbare Tastenkombinationen und sogenannte Hotbuttons, verlangt jedoch Einarbeitung. Ärgerlicher sind die oft minutenlangen Ladezeiten bei Gebietswechseln.
Unter dem Strich ist Everquest also das modernere „Ultima Online": trotz einer Fülle an Möglichkeiten gut spielbar, dank 3D-Grafik todschick. Und auch bei den Kosten orientiert man sich am großen Vorbild, denn nach einem Gratismonat werden alle vier Wochen 10 Dollar fällig – eine Unsitte bei Programmen, für die bereits im Laden rund 100 Mark zu bezahlen sind.



Im Charaktergenerator erstellt man sein Alter ego aus 12 Rassen, 14 Klassen und 7 Gesichtern



Das polygonale Alter ego kann gehen, laufen, springen, klettern, schwimmen und kämpfen – falls es stirbt, wird es mit Erfahrungsabzügen neu belebt



Die Jagd ist für Anfänger die einzige Möglichkeit, das Bankkonto aufzustocken

Everquest
(Sony/Verant Interactive/989 Studios)

Quasi „Ultima Online 3D"

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 100,– DM

85%

Grafik	80%
Sound	74%
Steuerung	75%
Motivation	88%

Datenträger	1 CD, 500 oder 600 MB auf der Festplatte
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 28.000 Modem
Grafik	800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel, unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch
Multiplayer	über 1.000 Spieler pro Server
Online-Info	www.everquest.com

Pro & Kontra

* umfangreiche Polygonwelt für mehr als 1.000 Spieler
* 12 Rassen, 14 Klassen, 16 religiöse Gesinnungen
* 40 erweiterbare Fähigkeiten
* Player-Killing nur sehr bedingt möglich

* lange Ladezeiten bei Gebietswechsel
* benötigt viel Einarbeitungszeit
* nur als Import erhältlich, monatlich 10 US-Dollar Gebühren

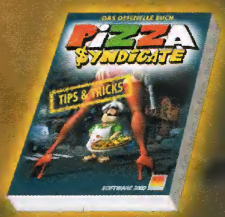
JETZT ÜBERALL IM HANDEL

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

„...Pizza Syndicate ist tatsächlich ein kleines Meisterwerk dieses Genres"
„... immerhin zählt das spielerische Konzept zu den schwarzhumorigsten und originellsten der letzten Zeit."
(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."
„Die größte Stärke des Programms ist wohl, daß jeder hier spielen kann, wie es ihm gefällt."
(PowerPlay 4/99) 85%



→ **Das offizielle Lösungsbuch**
von den Entwicklern geschrieben.
Mit über 100 Seiten in Farbe.

© 1999 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

PIZZA $YNDICATE

MANCHE MÖGEN'S HEISS ...

- Kampagne mit 17 Missionen oder Endlosspiel
- 20 internationale Metropolen mit über 100 Einwohnern
- Tag- und Nacht-Simulation mit Sonnenstand
- frei gestaltbare Pizzen und Restaurant-Einrichtung
- unterstützende Automatikfunktionen, Online Hilfe, Tutorial
- 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









Produktinfo 006

SOFTWARE 2000

NEUE ADD-ONS



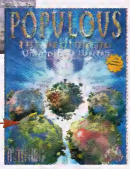
MS Combat Flight Simulator

Data Beckers **Stuka** bietet zum Preis von **49,95 DM** neben zehn Varianten des WW2-Sturzkampfbombers mit den charakteristischen Knickflügeln auch ein komplettes Szenario: das historisch exakt umgesetzte Berlin der 40er Jahre.



MS Flight Simulator

Kröger Software liefert mit **Flug-Abenteuer Europa** allen FS-Piloten neue Flugzeuge, Szenarien und Missionen. Das gilt auch für die Add-ons **USA** und **Asien**, die ebenfalls **je 29,95 DM** kosten.



Populous: The Beginning

Seit kurzem sind **Unentdeckte Welten** erhältlich! Der offizielle Zusatz-Silberling zu Bullfrogs toller 3D-Strategie bietet allen Schamanen für ca. **40,– DM** zwölf neue Solomissionen sowie zwölf neue Multiplayer-Szenarien.

NEU IM BUDGETREGAL



Cool 200

GT Value serviert aktuelle Adaptionen klassischer Spielprinzipien. Den Tetris-Klon **Stone Age** gibt's für **29,95 DM**, alle weiteren Titel für je **19,95 DM**: **Bowlda Dash**, **Dionakra** (wer rückwärts liest, weiß, worum es hier geht) und den Shooter **Pilot**.



Master of Orion (PCJ 12/93, 75%)

Novitas hat die klassische Weltraumstrategie von Microprose in seine Budgetreihe „Green Pepper Best Entertainment" aufgenommen. Das All kann damit nun für nur noch **9,95 DM** erobert werden.



Soft Price

Bloß noch **je 39,95 DM** kosten bei Infogrames ab sofort die 3D-Actionstrategie **Wargasm (PCJ 1/99, 82%)**, die Wirtschaftssim **Airline Tycoon (PCJ 10/98, 74%)** und das SF-Strategical **Perry Rhodan – Operation Eastside (PCJ 3/98, 85%, Hit)**.
Noch weicher sind die Preise mit **je 29,95 DM** für die Futuro-Raserei **Dethkarz (PCJ 12/98, 80%)**, das Action-Abenteuer **John Sinclair: Evil Attacks (PCJ 6/98, 55%)** und die Echtzeitstrategie **Mayday (PCJ 10/98, 76%)**.
Das Rundenstrategical **Pax Imperia – Die Sternenkolonie (PCJ 1/98, 85%, Hit)** sowie die beiden Mystery-Adventures **Der vergessene Gott** und **Obsidian (PCJ 1/98, 76%)** sind gar für **je 19,95 DM** zu haben.

NEUE COMPILATIONS



Adventure Hall of Fame

89,– DM beträgt der Eintrittspreis zu Interplays abenteuerlicher Ruhmeshalle. Darin warten das Actionabenteuer **Die by the Sword** nebst Add-on **Das Schwert des Schicksals**, das phantastische SF-Rolli **Fallout (PCJ 6/98, 81%)**, das actionlastige Echtzeitrollenspiel **Stonekeep (PCJ 1/96, 75%)** sowie die Adventures **Baphomet's Fluch (PCJ 10/96, 86%, Hit)** und **Baphomet's Fluch 2: Die Spiegel der Finsternis (PCJ 11/97, 82%)**.



Age of Empires Gold Edition

Microsoft verkürzt die Wartezeit auf den heißersehnten Nachfolger des Strategiehits und liefert **Age of Empires inkl. Add-on „Der Aufstieg Roms"** im Paket für ca. **79,– DM**.

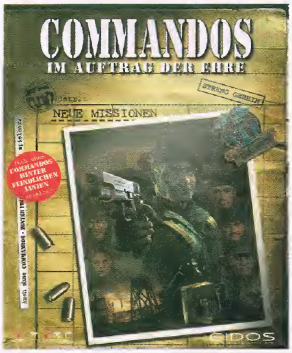


Classique Gold

Ubi Softs neue Budgetreihe startet mit drei goldigen Spielesammlungen für **je 59,95 DM** – alle drehen sich um Serien, die demnächst fortgesetzt werden.
Da wäre **Rayman Classique Gold**, eine Box mit „Rayman" (PCJ 1/96, 85%, Hit), „Rayman's World" (PCJ 1/98, 62%), 40 brandneuen Plattformlevels und dem neuen „Making of Rayman 2".
Heroes Classique Gold bietet die Fantasy-Strategicals „Heroes of Might and Magic (PCJ 11/95, 65%)", „Heroes of Might and Magic 2" (PCJ 1/97, 74%) nebst Add-on „The Price of Loyalty" sowie zusätzlich von Fans erstellte Karten.
Und Rollenspieler dürfen sich über **Might and Magic Classique Gold** freuen, wo die Teile 1 bis 5 in der englischen Originalversion, das komplett deutsche „Might and Magic 6" (PCJ 6/98, 88%, Hit) und ein „Making of Might and Magic 7" warten.

COMMANDOS: IM AUFTRAG DER EHRE

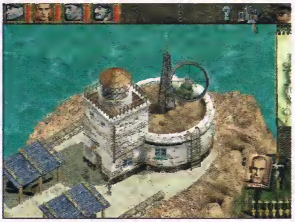
Von Commandos konnten die spanischen Pyro Studios satte 800.000 Einheiten absetzen, jetzt sind sie im Auftrag von Ehre, Eidos und Umsatz hinter die feindlichen Linien zurückgekehrt – mit acht neuen Missionen zum Echtzeitknüller.



Hübsche, über einen riesigen Bereich zoombare Karten, intelligentes Leveldesign und sechs verwegene Combat-Spezialisten: Aus diesen Zutaten war letztes Jahr der Überraschungshit „Commandos" (Silber bei der Wahl zum Strategie-Game '98) gemacht. Wie das zum Betrieb *nicht* erforderliche Hauptprogramm handelt auch das Add-on im Zweiten Weltkrieg, fährt aber Echtzeitmissionen mit bis zu verdoppeltem Umfang auf.

Wieder werden mit Geduld und Tücke kniffelige Spezialaufträge ausgeführt. Da gilt es, Waffenprototypen zu sabotieren, Offiziere zu entführen und Gefangene zu befreien. Der jetzt zweistufig variable Schwierigkeitsgrad ist dabei schon in der leichteren Einstellung knackig, um alten Hasen neue Herausforderungen zu bieten. Die entstehen auch aus taktischen Finessen um neue Gegenstände: Zigaretten können süchtelnden Wachen als Köder in den Patrouillenweg gelegt werden, im „zündenden" Moment bekommen sie dann die Klinge zu spüren – Rauchen ist eben ungesund. Geworfene Steine täuschen über die wahre Position hinweg, Handschellen ermöglichen Kidnapping, ein zusätzliches Gewehr erhöht die Feuerkraft.

Kurzum, man sollte sich nicht von der geringen Anzahl der Missionen einlullen lassen: Die anspruchsvollen Aufgaben auf erweitertem Terrain machen diese Mission-CD zur harten Muß-Nuß für Veteranen. (mt)



Die Grafik basiert auf der originalen Engine, offenbart jedoch bei genauerem Hinsehen mehr Details

Commandos: Im Auftrag der Ehre
(Pyro/Eidos)

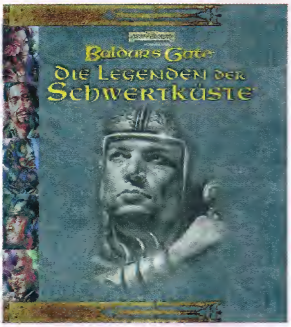
Neue Missionen, Fahrzeuge, Gegenstände und Schwierigkeitsstufen, Hauptprogramm nicht erforderlich

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 59,– DM

83%

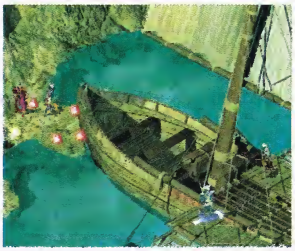
BALDUR'S GATE: DIE LEGENDEN DER SCHWERTKÜSTE

Interplays Rollenspiel hat schon im Original alles, was ein Hit braucht: epische Story, klassisches AD&D-Regelwerk, hübsche Iso-Grafik sowie Konfigurationsmöglichkeiten satt. Das Add-on bietet zusätzliche Subquests und mehr.



Die deutsche Version von „Tales of the Sword Coast" erscheint Mitte Mai und ist wie die von uns getestete englische Fassung ein typisches Mission-Pack: Keine neue Handlung, aber viele neue Aufgaben – zwei davon erheblich umfangreicher als alle Nebenstränge des Mutterprogramms.

Selbst erfahrene Abenteurer werden also schon 20 bis 30 Stunden brauchen, um in den vier neuen Regionen sämtliche Rätsel zu lösen und Gegner zu besiegen. Als Startpunkt dient die Stadt Ulgoth's Beard, besonders kniffelig wird's dann im legendären Durlag's Tower, dessen fallendurchsetzte Katakomben jede Expedition zur harten Mutprobe machen. In der Tat wird hier ja auch generell eine Level 6-Party vorausgesetzt; die rund 20 neuen und effektvoll inszenierten Sprüche sind daher allesamt in den höheren Erfahrungslevels angesiedelt. „Unterentwickelte" Spieler können aber eine vorkonfigurierte, entsprechend starke Truppe samt Spielstand von der CD importieren. Der Sinn darin darf indessen bezweifelt werden, da die neuen Tasks wohl nur von alten Hasen zu bewältigen sind. Diese wird es auch freuen, daß ihre Charaktere nun bis auf 161.000 Erfahrungspunkte entwickelt werden können – im Hauptprogramm war ja bei 89.000 Weisheitszählern endgültig Schluß. (mt)



Auf den Inseln entlang der Schwertküste trifft man neue NPCs – mit 20 neu inszenierten Spells genau zwischen die Augen?

Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste
(Bioware/Interplay)

4 neue Regionen, etwa 20 neue Zaubersprüche, neue NPCs und neues Erfahrungsmaximum – Hauptprogramm erforderlich

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 39,– DM

83%

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




LANDS OF LORE 3
Weil noch immer ein Funke des alten LoL-Fiebers überspringt

JACK




EVERQUEST
Weil mir das Online-Leben besser gefällt als der Redaktionsstreß

MANFRED




SHADOW COMPANY
Weil es nun auch bei Interactive Magic mehr als nur Flugis im Leben gibt

MARKUS




TEAM FORTRESS CLASSIC
Weil man als Scharfschütze so viele nette Leute trifft

PAUL




EXPENDABLE
Weil sich auch Schreibtischhengste mal richtig austoben wollen

RICHY




TOCA 2
Weil diesen Monat einfach kein besseres Rennspiel erschienen ist

STEFFEN




HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3
Hübsch, vielseitig und überraschend: ein Spiel wie ich!

TRILLE

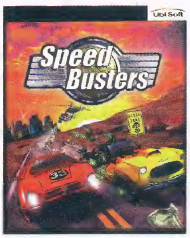



JAGGED ALLIANCE 2
Warum? Hey, wozu schreibe ich seitenlange Tests?!

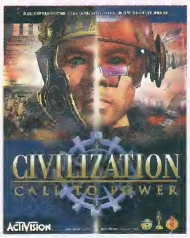
Neuer Monat, alte Leier: Um bei der Verlosung von drei Top-Games dabei zu sein, brauchen Sie uns nur eine Postkarte oder E-Mail mit den Titeln Ihrer persönlichen Lieblingsspiele zu schicken – Online- und Netzwerkfavoriten sind getrennt aufzuführen. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen spielen keine Rolle, lediglich indizierte und noch nicht erschienene Programme werden von der Jury rigoros ignoriert. Der Rechtsweg ist ebenfalls ein Holzweg, dafür berücksichtigen wir gerne einen auf der Zuschrift benannten Wunschgewinn aus der unten aufgeführten Auswahl und drücken schon mal ganz fest die Daumen.

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

Die Gewinne





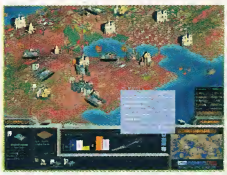


LESERCHARTS



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

VERKAUFSCHARTS



1.	**(–)**	**ALPHA CENTAURI**
2.	(6)	SIM CITY 3000
3.	(2)	BALDUR'S GATE
4.	(1)	DIE SIEDLER 3
5.	(3)	TOMB RAIDER 3
6.	(–)	ROLLERCOASTER TYCOON
7.	(–)	TUROK 2
8.	(–)	SILVER
9.	(5)	DARK PROJECT
10.	(–)	KURT

MULTIPLAYER



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

ONLINE



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

ARI GAMES

LKW-RASER
HARD TRUCK

SCHARF?*



PRIDE INTERACTIVE

BUKA ENTERTAINMENT

*** Schärfer wird´s in der nächsten Ausgabe!**

Bis dahin: Demo downloaden -

http://www.ari.de

MOBILE MP3-PLAYER MIT 64 MB RAM

Diamonds populärer MP3-Player „Rio" bekommt eine Special-Edition – und Konkurrenz von den Schöpfern des Soundblasterstandards: Der **Nomad** von Creative Labs bietet ebenfalls 32 MB RAM onboard, ist aber **für 499,– DM** auch in einer Variante mit 64 MB (der zusätzliche Speicher findet auf einer Erweiterungskarte Platz) für bis zu zwei Stunden digitaler Musik zu haben. Der kleine Nomade ist zudem Radio und Diktiergerät. Zum Lieferumfang gehören eine Dockingstation zwecks Datenaustausch mit dem PC via Parallelport, Software zum Konvertieren von CDs ins MP3-Format, Kopfhörer, ein Netzteil und zwei wiederaufladbare Batterien. Mitte Mai soll das Gerät im Handel sein, weitere Infos unter der Internetadresse www.nomadworld.com.



Der überarbeitete **Rio mit halb durchsichtigem Gehäuse und 64 MB RAM wird voraussichtlich nicht in Deutschland erscheinen** – schade, könnte doch gerade dieser MP3-Player im Look des iMac auch hierzulande an den Erfolg des Standardmodells anknüpfen.

Der „Nomad" (hier in der Dockingstation) ist MP3-Player, Radio und Diktiergerät in einem



Der neue Rio soll zumindest in dieser Form nicht in Deutschland erscheinen

VERSPIELTES MÄUSCHEN

Die neueste Innovation im digitalen Nagerkäfig ist die **GM1 Game Mouse von Saitek**. Das Eingabegerät bringt neben den obligatorischen zwei Maustasten und dem überaus nützlichen Scrollrad ein Feature mit, das man sonst nur von Flight-Sticks kennt: An der linken Seite läßt ein 4 Wege Coolie-Hat die Zahl der programmierbaren Funktionen auf sieben hochschnellen. Nützlich ist das z.B. bei 3D-Shootern, da die linke Hand so auf den Cursor-Tasten bleiben und die Waffenwahl mit der Maus getroffen werden kann. Im Juni soll das USB-Gerät **für ca. 60 Mark** in den Handel kommen; Online-Infos unter www.saitek.de.



WEBCAM MIT MIKRO

Sehen und gesehen werden, das ist der jüngste Trend im Netz. Zu diesem Zweck hat Logitech die **QuickCam Home** entwickelt, eine sehr kleine Webcam, die neben der Linse auch noch über ein eingebautes Mikro verfügt. Wird die Kamera in Augenhöhe auf dem Monitor montiert, sind fortan Videokonferenzen in Auflösungen bis zu 352 x 288 Pixel möglich, Standbilder können gar in einer Größe bis 640 x 480 Pixel durch die Datenleitungen gejagt werden – auch als E-Mails, wofür die mitgelieferte Software ein eigenes Programm enthält. Der User benötigt für den Betrieb des USB-Geräts unbedingt Windows 98, der Preis liegt bei **249,– DM**. Genaueres im Internet unter www.logitech.de



Wußten Sie übrigens

…daß Sony die Playstation 2 am PC simuliert? Der **Playstation 2 Emulator** läuft unter Linux und ermöglicht es Entwicklern, schon jetzt Programme für eine Hardware zu schreiben, die noch gar nicht existiert.

…daß das von Cyrix entwickelte **WebPAD im Herbst 1999** erscheinen soll? Das nur 20 x 28 cm große Gerät mit Touchscreen ist via Funk mit der Basisstation verbunden und ermöglicht mobiles Internetsurfen im ganzen Haus.

…daß eine US-Studie behauptet, **Telefonieren mit dem Handy macht süchtig**? Die abgestrahlten Funkwellen sollen das Gehirn zur Abgabe von Endorphinen anregen, die ähnlich wie Morphium wirken!

…daß mit der Centurion-Karte eine Hardwarelösung erschienen ist, die **PCs ab einem 386er Jahr 2000-kompatibel** macht? Die Karte ersetzt ganz einfach die Uhr auf dem Motherboard. Infos unter www.re-systems.com.



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

Guter Ton aus allen Richtungen

SURROUND SOUND FÜR IHREN PC

Wenn die Men in Black mit Aliens rappen, bebt das Kino. Auch aus dem Fernseher kitzelt erst ein Surround-Dekoder den wirklich guten Ton – warum sich am Computer also mit weniger begnügen? Hier erfahren Sie, was man für Power-Akustik am PC benötigt, wie es funktioniert und was es kostet.

Für Audio-Freaks ist es längst kein Geheimnis mehr: Eine Surround-Anlage mit fünf oder mehr Lautsprechern macht Videos und CDs lebendiger. Auch DVDs und TV-Filme sind häufig dreidimensional verschlüsselt, PC-Games machen da keine Ausnahme. Hersteller wie Creative Labs, BOSE oder Sennheiser produzieren daher immer ausgefeiltere Systeme, um auch Gamer in den Genuß eines räumlichen Klangerlebnisses kommen zu lassen. Alternativ zu solcher Hardware bieten sich mit in „Q-Sound", „Direct3D-Sound" oder „Enhanced Audio" programmierten Spielen preiswerte Softwarelösungen an. Ehe wir Ihnen nun sagen, wo Sie was auf die Ohren bekommen, aber erst...

Eine kurze Geschichte des Raumklangs

Bloß Opi erinnert sich noch an die Zeiten von Mono-Sound. Trotz mehrerer Boxen kam der Ton auch im Kino anno dunnemals nur von einer Spur und damit quasi immer aus der gleichen Richtung. Stereo war ein erster Schritt, den nächsten taten die Dolby Laboratories mit dem in den 70er Jahren entwickelten „Dolby Stereo"-Verfahren, das zusammen mit dem Streifen „Star Wars" zu Weltruhm gelangte. Hier wurden erstmals Surround-Informationen auf der Tonspur des Films abgelegt und von einem Dekoder auf die Lautsprecher im Lichtspieltheater verteilt. Im Ergebnis bewegten sich die Raumschiffe auf der Leinwand damit auch hörbar von links nach rechts – eine Sensation.

Das Verfahren wurde natürlich stetig weiterentwickelt; mit der Zeit entstanden digitale Systeme wie „AC-3" oder „DTS", die durch mikrochipgesteuerte Nutzung der Boxen den Klang noch genauer im Raum verteilen. Wer etwa Steven Spielbergs „Jurassic Park" im Kino gesehen hat, weiß, wie beeindruckend die durch DTS erzeugten Klangbilder sein können: schreiende Opfer links, brüllende Dinos rechts, ein Auto hinten und prasselnder Regen überall. Mittlerweile sind weltweit praktisch alle größeren Kinos mit solchen digitalen Soundsystemen ausgestattet, auch im Heimbereich ist die Technologie verbreitet.



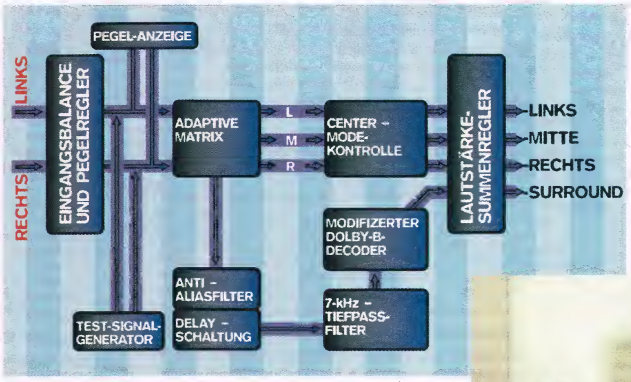
Surround-Pionier aus dem Kino: Star Wars



Surround-Pioniere für daheim: DVD-Player werden von Haus aus mit Dolby Digital-Systemen ausgestattet

Hardwarelösungen

Prinzipiell ist Surround-Sound nur eine akustische Illusion, hervorgerufen von mehreren Lautsprechern, die entsprechend positioniert sein müssen. Im Normalfall wären dies fünf Stück, nämlich ein Centerspeaker vorne mittig (vornehmlich für Stimmen), zwei Hauptboxen für Musik sowie zwei hinter dem Hörer plazierte für die Effekte. Den Ton selbst kann jede beliebige Stereo-Soundkarte (besser natürlich eine 3D-Soundkarte mit speziellen Audiochips und zusätzlichem Stereoausgang) liefern, indem sie vier Tonkanäle über ein spezielles Filterverfahren, die sogenannte Dolby-Surround-Matrix-Kodierung, zusammenmischt und über die beiden Stereokanäle zum Dolby Pro Logic-Dekoder überträgt. Letzterer verteilt die Informationen auf die Lautsprecher. Grundsätzlich funktioniert das dank Systemen wie „Virtual Dolby Surround" auch mit lediglich zwei Boxen oder einem Kopfhörer. Dabei werden die Signale anders kodiert und die Links/Rechts-Informationen wie üblich an die Lautsprecher abgegeben – geschickte Kanalabmischung und Schallreflexionen simulieren die eigentlich für die Mitte vorgesehenen Soundinformationen, so daß zumindest der Eindruck von Raumklang entsteht. Viel besser als solche Notlösungen ist das System „Dolby Digital", das zu den fünf eingangs erwähnten Boxen allerdings noch einen Subwoofer für satte Bässe benötigt, weshalb es auch als „5.1-System" bekannt ist. Hier ist die Preisskala dafür nach oben völlig offen, für absolute Spitzensysteme kann man locker mehrere zehntausend Mark ausgeben.



Aus zwei kodierten Tonkanälen macht der Dolby Pro Logic-Dekoder per interner Schaltung vier



Durch Schallreflexionen z.B. an der Wand können selbst mit nur zwei Lautsprechern dreidimensionale Klangfelder simuliert werden – wenn auch nur bedingt



Dolby Digital benötigt neben fünf korrekt plazierten Boxen noch einen Subwoofer für Bässe, daher auch der Name „5.1"

Surround-Infoquellen

Unter der Adresse **members.xoom.com/crkantack/surround.htm** findet sich im Internet „Chris Kantack's Surround Sound Information Source". Hier erfährt man viel Wissenswertes über Entstehung, Technik und Anwendung von Surround-Sound.
Für Freunde des gedruckten Wortes empfiehlt sich das Buch **Faszination Surround** von Peter Finzel, Karl-Gerhard Haas und Wolfgang Tunze. Auf 200 Seiten erklären die Autoren zum Preis von 20,– DM dem Leser, nach welchen Prinzipien Surround-Sound funktioniert, und beschäftigen sich mit zahlreichen Anwendungsgebieten vom Kino bis zum PC.
Last, not least kann man sich auf Herstellerpages wie **www.a3d.com** oder **www.soundblaster.com/eaudio** im Internet über den jeweils aktuellen Stand der Entwicklung informieren.



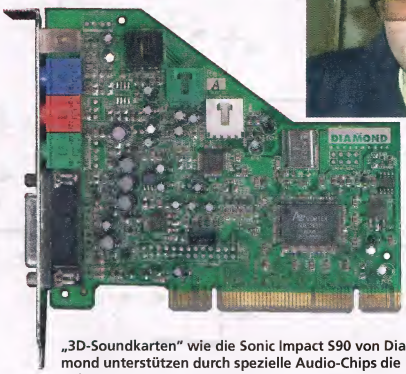
Softwarelösungen

Wer sich all die Boxen und Dekoder nicht leisten kann oder will, für den bieten sich am PC Programme an, die Raumklang mit nur zwei Lautsprechern oder eben über Kopfhörer ermöglichen. Hier findet sich neben Billiglösungen, welche lediglich etwas Echo untermischen, auch wirklich empfehlenswerte Software am Markt. So erzeugt etwa die Spielentwicklern von Creative Labs zur Verfügung gestellte Engine „Environmental Audio" durch Schallreflexionen ein künstliches Klangfeld, in das die Töne punktgenau auf das Bild abgestimmt hineinprojiziert werden. Auch Aureals „A3D" oder Apples „Q-Sound" beruhen auf diesem Prinzip: Über Gehöranalysen und mathematische Formeln wird dem Ohr weitgehend exakt die dreidimensionale Position eines Geräusches vorgegaukelt.
All dies funktioniert freilich nur, wenn sich der Hörer recht genau im sogenannten „Klangdreieck" befindet, jener Kombination aus Links/Rechts-Informationen und den räumlich ohnehin nicht ortbaren Bässen. Mehrere Personen vor dem Monitor können so also nicht mit Raumklang beglückt werden, weshalb man am besten gleich zu einem Kopfhörer greift. Und weil die Entwicklung auch und gerade auf diesem Sektor nicht stehenbleibt, ist in absehbarer Zukunft mit immer noch besserem Klang am PC zu rechnen. Dennoch: Wer einmal Spiele und Videos in „echtem" Surround-Sound genossen hat, wird für schnödes Stereo wohl schon heute verloren sein. (pk)

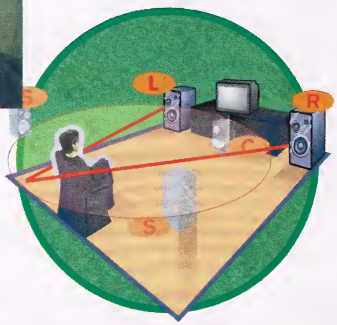
„Die Surround-Sound-Unterstützung ist heute schon nahezu perfekt, die Spiele müssen das bloß noch richtig ausnutzen"



Rik Ede, Marketingleiter bei Dolby Laboratories Inc.



„3D-Soundkarten" wie die Sonic Impact S90 von Diamond unterstützen durch spezielle Audio-Chips die softwareseitige Erzeugung von Surround-Sound



Das „Klangdreieck" muß relativ genau ausgerichtet sein, damit der Raumklang richtig zur Geltung kommt

Die besten Surround-Spiele

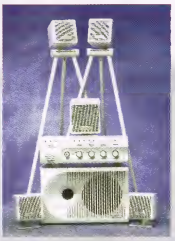
...kommen naheliegenderweise aus dem Action-Genre: Die Surround-Explosionen der Space Opera **Wing Commander Prophecy** (die Serie ist seit Teil vier entsprechend aufbereitet) muß man gehört haben, auch **Tomb Raider 3** klingt aus dem Dekoder um Klassen besser – als starke Frau hat Lara doch wohl starken Sound verdient? Gar spielentscheidend wird Surround-Sound etwa in **Dark Project**, da Meisterdieb Garrett auf ihn zueilende Wachen so gezielt orten kann.
Generell werden neue Games zunehmend mit natürlich optionaler Surround-Kodierung ausgeliefert, „Mechwarrior 3" oder „Turrican 3D" seien hier als Bei-Spiele für dreidimensionales Klangvergnügen genannt. Die Investition in entsprechendes Equipment macht sich also heute schon bezahlt.







Surround-Systeme für jeden Geldbeutel

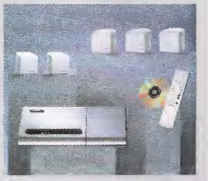


Surround-Equipment wird von diversen Herstellern offeriert und ist generell am Computer, TV-Gerät, zusammen mit der Stereoanlage usw. einsetzbar. Die hier getroffene Auswahl soll nur einen Überblick auf das Preis-/Leistungsverhältnis geben.

Creative Labs Desktop Theatre 5.1: Das „Schreibtischtheater" kann besonders sparsamen Audio-Feinschmeckern empfohlen werden, liefert es für vergleichsweise günstige **499,– DM** doch einen Mehrkanalverstärker, fünf kleine Satellitenlautsprecher von Cambridge Soundworks sowie einen Subwoofer mit 19 Watt effektiver Klangleistung. Dolby Digital (AC-3) wird unterstützt, doch dank seiner „Multi-Speaker-Technologie" kann das System auch nicht surround-kodierte Monosignale durch Schallspiegelung und Echos so verfremden, daß ein räumlicher Eindruck entsteht – gerade für ältere Games eine echte Bereicherung.



Sennheiser Surrounder Pro: Die CeBIT-Neuheit der Kopfhörer-Profis ist kein Surround-System im eigentlichen Sinn, sondern wird wie ein Schal auf die Schultern gelegt – dank nur 970g Gewicht auch nach längerer Benutzung keine übermäßige Belastung. Das Gerät enthält vier einzeln ansteuerbare Lautsprecher für hohe und tiefe Frequenzen, die dank eines DSP Pro Dolby Logic-Dekoders ihre Klänge im Raum um den Hörer verteilen. Der Preis klingt mit **490,– DM** nicht eben nach einem Sonderangebot, doch Sound-Freaks mit Platzmangel und Fans futuristischen Designs werden ihn gerne entrichten.



BOSE Lifestyle 8 Audio Home Entertainment System: Das High-end-System für den betuchten Zuhörer schlägt mit stolzen **3.500 Mark** zu Buche. Für das viele Geld gibt es aber auch viel Qualität in Form von fünf verschwindend kleinen Satellitenboxen, einem klanggewaltigen Subwoofer, dem „Music-Center" mit CD-Player, Stereo-Tuner und Fernbedienung sowie der BOSE-eigenen Technologie „Video Steering Logic System", welche zum Dolby-Surround-Pro-Logic-Konzept kompatibel ist, bloß eben fein auf die verarbeiteten BOSE-Komponenten abgestimmt. Entsprechend beeindruckend ist das Klangerlebnis mit seinen klaren Trennschärfen.

Gewinner

Charts
Grand Prix Legends gewinnt
Hans-Georg Wirt, Greifswald
Mech Commander geht an
Claudia Klins, Bad Lausick
Total Air War bekommt
Christian Dahlke, Hamm

Age of Empires-Competition
Den ersten Preis, bestehend aus dem Add-on „AoE: Der Aufstieg Roms", einem Sidewinder Force Feedback Stick plus T-Shirt, schicken wir an
Matthias Vogel, Finnentrop
Jeweils einmal das Add-on „AoE: Der Aufstieg Roms" plus Intellimouse Pro und T-Shirt erhalten
Daniel Fuhrer, Utzenstorf, Schweiz
Simon Nennstiel, Wiesbaden
Je einmal das Add-on „AoE: Der Aufstieg Roms" sowie ein exklusives T-Shirt gewinnen
Benjamin Pachner, Asslar
Jürgen Zünterl, Zirl, Österreich
Kristian Seehausen, Schwarmstedt
Maria Traub, Karlsruhe
Regina Gand, Nidda
Sascha Kühnle, Ratingen
Marcel Rentzsch, Witten
Frank Warkotsch, Viersen
Oliver Breme, Bonn
Mario Skerka, Berlin
Dominic Schreck, Illingen
Carina Schöning, Lage
Dagmar Heppner, Kiel
Jan Wehe, Kreiensen
Manuel Etzel, Friedberg
Torben Schiller, Sterley
Britta Richter, Taufkirchen

Actua Soccer 3-Wettbewerb
Den ersten Preis (Oliver Bierhoffs Originaltrikot, ein vom Stürmerstar signiertes Exemplar von „Actua Soccer 3" sowie „Actua Pool") senden wir an
Sven Nolte, Mettmann
Je ein von Oliver Bierhoff handsigniertes „Actua Soccer 3" plus „Actua Pool" erhalten
Elfriede Fenchel, Dietzenbach
Daniel Ruberg, Menden
Manuel Emonds, Würselen
Ralf Bauer, Bretzfeld-Rappach
Und je einmal „Actua Soccer 3" bekommen
Elvira Boll, Darmstadt
Simon Wallmann, Heilbronn
Christoph Mohr, NuBloch
Bastian Grewe, Morsum
Robert Wanner, Münchsmünster

Mini-Umfrage
Je ein tolles PC-Game geht an
Philipp Tacer, Dinslaken
Melanie Röder, Koblenz
Jürgen Hankofer, Buchhofen
Andreas Möller, Karlsruhe
Andrea Klein, Birkenbeul

Aprilscherz
Je ein Jahresabo PC Joker Heft & Spiel gewinnen
Frank Schneider, Wintersdorf
Dirk Wagner, Mannheim
Peter Schirmer, Dülmen
Markus Hänsler, Langenhagen
Renate Bülow, Berlin
Und je ein aktuelles Top-Game schicken wir an
Thomas Falke, Aue
Marco Stolle, Nidda
Lars Both, Nidderau
Reiner Wiegel, Berghamen
Sabine Heinrich, Paderborn

DER AMIGA LEBT!
UND ZWAR HIER
Restbestände superbillig!
AMIGA JOKER
Ausgaben 9/92 bis 11/96
10 Hefte im Paket
unserer Wahl
(solange der Vorrat reicht)
Gerne berücksichtigen wir bei telefonischer Bestellung Ihre Ausgaben-Wünsche.
Bei Angabe von vergriffenen Ausgaben erfolgt Ersatzlieferung.


nur DM 10,–
BESTELL – HOTLINE
✆ 08106/8996-01
MO.-FR.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr
AMIGA-FREAKS – AUFGEPASST!
Cheat Disks 2 und 3
jede randvoll mit
• Cheats
• Tips
• Tricks
• Freezer Adressen


nur DM 5,–
Lieferung erfolgt nur gegen Nachnahme zuzügl. DM 6,50 Versandkosten. Angebote nur gültig, solange der Vorrat reicht.

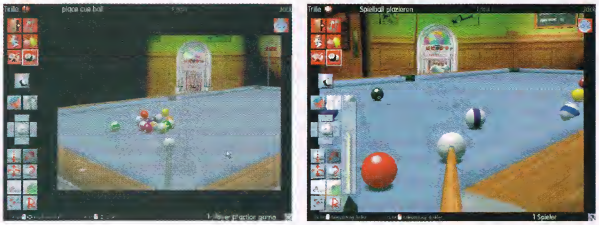
Achtung!!
Bei Kauf eines neuen PC`s nehmen wir Ihre alte AMIGA-Anlage bis zu DM 1.000 in Zahlung.
IBM MX M2 300, 32MB, 3.2GB Festplatte DM 40xCD-ROM, 4MB Grafikk, 3D-Soundk..... 799,-
AMD K6 II-300, 32MB, 4.3GB Festplatte 40xCD-ROM, 4MB Grafikk, 3D-Sound..... 899,-
AMD K6 II-350, 64MB, 6.4GB Festplatte 40xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... 1099,-
AMD K6 II-400, 64MB, 8.4GB Festplatte 40xCD-ROM, 8MB Grafikk, 3D-Sound..... 1299,-
Intel Celeron 333A, 32MB, 4.3GB Festplatte 40xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... 999,-
Intel Celeron 400A, 64MB, 6.4GB Festplatte 40xCD-ROM, 8MB Grafikk, 3D-Sound..... 1299,-
Intel Pentium II 350, 64MB, 6.4GB Festplatte 40xCD-ROM, 8MB Grafikk, 3D-Sound..... 1299,-
Intel Pentium II 400, 64MB, 8.4GB Festplatte 40xCD-ROM,8MB Grafikk, 3D-Sound..... 1499,-
Intel Pentium III 450, 128MB, 10.1GB Festplatte 32xCD-ROM, 8MB Grafikk., 3D-Sound..... 2199,-
Andere Konfiguration auf Anfrage
Aufpreis für: Windows 98..... 198,-
32MB Ram..79,- 64MB Ram.. 159,-
Monitor: 15".... 299,- 17".... 449,- 19".... 799,-
Bühler-Electronic
Tel.: 02624/7844, Fax:2873
Rheinstr.72. 56203 Höhr-Grenzhausen

Die Klasse von 2000
WIE ZUKUNFTSSICHER IST DIE NEUE 3D-GENERATION?

Im Zusammenspiel mit modernen Prozessoren liefern aktuelle 3D-Karten hohes Tempo und beeindruckende Bilder. Doch die Hersteller packen immer neue Funktionen auf ihre Chips, die Käufer fühlen sich vom Entwicklungstempo nicht nur finanziell überfordert – hier erfahren Sie, wie und wo Ihr Rechner bei 3D-Spielen auch morgen noch kraftvoll zubeißen kann.

Fragen über Fragen

Welche Karte paßt zu meinem System? Welcher Chipsatz verspricht neben ausreichender Leistung und größtmöglicher Kompatibilität für die aktuellen Action-, Flug- und Sportspektakel überdies die Sicherheit, auch im Jahr 2000 noch ruckelfreies Spielvergnügen genießen zu können? Und nicht zuletzt: Was wird mich das kosten? Wir haben die 1999 kommenden 3D-Kartenmodelle auf diese Aspekte hin durchleuchtet und stellen die interessantesten Grafikturbos mit ihren Vor- und Nachteilen vor.



Nicht nur Actionspiele profitieren von den 3D-Künstlern: Links Virgins „Billard Nights" in der Software-Variante, rechts die deutlich schönere und spielbarere Turbo-Version.

3D ist keine Hexerei

Mit den Voodoo-Boards der Firma 3Dfx konnte der PC anno 1996 erstmals an die Grafikfähigkeiten der Spielkonsolen anknüpfen: Wer seinem Rechner zusätzlich zur normalen 2D-Grafikkarte einen solchen 3D-Künstler spendierte, entlastete die geplagte CPU von ihrer „Tapezierarbeit". Für 3D-Darstellungen werden nämlich räumlich gestaltete Drahtgittermodelle von allen Objekten berechnet und anschließend mit Bitmap-Grafiken, sogenannten Texturen, überzogen, um möglichst realistisch wirkende Oberflächen zu gewährleisten. Der Prozessor besorgt dabei die Berechnung der Eckpunkte, denn bei jeder Bewegung müssen ja all diese Koordinaten neu festgelegt werden. Derweil tapeziert die 3D-Karte das Gittergeflecht. Die CPU kann sich in dieser Zeit mit der Berechnung von Licht- und Schatteneffekten beschäftigen, deren optische Umsetzung wiederum dem Grafik-Turbo vorbehalten ist.

3D-Beschleuniger und CPU arbeiten also Hand in Hand. Bei P1-Prozessoren ist eine Voodoo 1-Karte auch durchaus noch ausreichend, zumal ein Modell der neuen Generation sich beim Warten auf die Drahtgitterkonstrukte bloß „langweilen" würde. Für P2-Rechner empfiehlt sich demnach bereits eine Voodoo 2-Karte, während sich die ganz aktuellen Grafikbeschleuniger vom Add-on-Konzept endgültig verabschiedet haben: Alle neuen Chipsätze sind Kombilösungen, die keine zusätzliche Grafikkarte für 2D-Darstellung benötigen.



Moderne Beschleuniger können viel: realistisch strukturierte Oberflächen durch Bump-Mapping, eine Paradedisziplin der G 400



Teamwork: Zunächst berechnet die CPU das Drahtgittermodell, um es dann an die 3D-Karte weiterzugeben, wo es mit Texturen bezogen wird, hier ein Monster aus Diablo 2

Next Generation: Wer kann was?

Eine zukunftstüchtige Grafikkarte muß möglichst hohe Füllraten erzeugen, das heißt, viele Texel verarbeiten können. Ein Richtwert wären 360 Millionen solcher „Texturenpixel" pro Sekunde, was in etwa der Leistung zweier Voodoo 2-Karten im SLI-Verbund entspricht. Voraussetzung hierfür sind ein hoher Chiptakt, zwei Renderingeinheiten, viel und schneller Speicher sowie umfassende Hardwarefeatures. Kompatibilität durch OpenGL- und Direct3D-Support erscheint schon selbstverständlich, auch AMDs 3D Now!- und Intels P3-ISSE-Multimedia-Befehlssätze sollten unterstützt werden. Dazu versprechen viele neue Titel durch 32 Bit Farbtiefe echten Augenschmaus. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen zuverlässige Meßdaten von ausgereiften Versionen der neuesten Kartenmodelle liefern, hier und heute soll es weniger um Details und mehr um Grundsätzliches gehen.



32 Bit Farbtiefe wird zukünftig Standard: „Quake 3" in Truecolor

VOODOO 3 SERIE

Den Voodoo 3-Chipsatz von 3Dfx gibt es in drei Versionen: Die „kleine" 2000er-Karte mit 143 MHz Chiptakt wendet sich an Gelegenheitsspieler, die auf größtmögliche Kompatibilität nicht verzichten wollen. Wie ihre „großen" Schwestern, die 3000 und 3500 mit 166 bzw. 183 MHz Taktrate, nimmt sie über die hauseigene Glide-Schnittstelle, OpenGL-Support sowie Direct3D mit so gut wie allen Titeln Kontakt auf.

Prinzipiell werden die aktuellen Voodoo-Modelle vor allem „Temposünder" verzaubern, ihre extrem hohen Taktraten scheinen für die Geschwindigkeit der Zukunft bestens gerüstet. Allerdings ist der Hauptspeicher hier mit 16 MB vergleichsweise dürftig, und auch die Beschränkung auf 16 Bit Farbtiefe dürfte „Schöngeistern" nicht gefallen.



Preisrahmen: ca. 250,– bis ca. 500,– DM
Online-Info: www.3dfx.com

* Versionen 3000 und 3500 sehr schnell
* Glide-Schnittstelle
* sehr gute Kompatibilität
* AMD 3D Now! und Intel P3-ISSE-Support

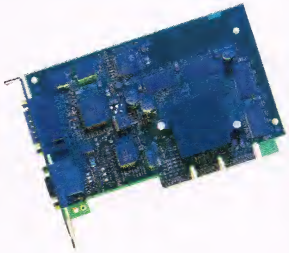
* nur 16 Bit Farbtiefe
* nur 16 MB Speicher
* kein echter AGP-Support

nVIDIA RIVA TNT2



nVidia hat qualitativ schon mit dem ersten Riva TNT-Chipsatz mit 3Dfx in etwa gleichziehen können, doch gab es Kompatibilitätsprobleme besonders auf Super-Sockel 7-Motherboards. Der TNT2 kommt ab Mai in zwei Versionen: Bei der „Brot-und-Butter-Variante" dürfte der Speichertakt bei ca. 130 MHz liegen, die „Ultra-Version" wird es auf rund 180 MHz bringen.

Mag die Füllrate hier vermutlich auch leicht unter maximalem Voodoo 3-Niveau liegen, scheint der TNT2-Chip mit 32 Bit-Rendering für Truecolor-Darstellung, 32 MB Speicher und AGP-Support bis zur im Jahr 2000 erwarteten Version 4x für zukünftige Anforderungen doch besser gerüstet.



Preisrahmen: ca. 300,– bis ca. 500,– DM
Online-Info: www.nvidia.com

* Ultra-Version sehr schnell
* bis zu 32 MB Speicher
* 32 Bit Rendering
* AGP 4x-Support
* AMD 3D Now! und Intel P3-ISSE-Support

* Die Kompatibilitätsprobleme des Vorgängers sind vorläufig nicht auszuschließen

MATROX G400

Den G200 machte seine hervorragende Bildqualität zur Referenz – in vielen Systemen im Verbund mit einer Voodoo 2-Karte als Her(t)zschrittmacher. Der G400 ist aber eine echte Neuentwicklung, wobei besonders die G400 Max genannte Variante mit einer ungefähren Füllrate von 330 Millionen Texeln pro Sekunde mächtig Dampf macht. Über genaue Taktraten schweigt sich der Hersteller allerdings noch aus…
Ansonsten kann der G400 einfach alles: 32 Bit-Rendering, bis zu 32 MB Videospeicher, ergonomische 2D-Auflösungen bis hin zu 2048 x 1563 Pixeln in Truecolor und Support für zwei Monitore machen den Chip zum Ausstattungsriesen.



Preisrahmen: noch keine Angabe
Online-Info: www.matrox.de

* 32 MB Speicher
* 32 Bit Rendering
* AGP 4x-Support
* AMD 3D Now!- und Intel P3 ISSE-Support

* noch keine Angabe zur Taktrate
* noch keine Angabe zum Preis

VIDEOLOGIC POWER-VR 250

Der auch in der neuen Sega-Konsole „Dreamcast" verbaute PowerVR 250 geht seinen eigenen Weg: Zwar scheint der Chiptakt von 133 MHz ziemlich zahm, doch die spezielle Rendering-Architektur macht den Chip gerade unter dem Aspekt „Zukunftstechnologie" interessant. Hier werden 3D-Szenen nämlich als Ganzes erfaßt und dann in gleich große Teile zerlegt – perspektivisch nicht sichtbare Stellen können so weggelassen werden, was Rechenleistung einspart. Auch das speicherintensive Z-Buffering macht dieser Kniff überflüssig, ohne daß Tiefeninformation verlorenginge.
Fazit: Wenn Videologic seinem innovativen Sproß noch großzügigere Taktraten spendiert, könnte dies sehr wohl das Modell der Zukunft sein!



Preisrahmen: ca. 300,– bis ca. 400,– DM
Online-Info: www.powervr.com

* innovative Rendering-Architektur
* 32 Bit Farbtiefe
* bis zu 32 MB Speicher

* reale Leistung noch unklar

3D-LABS PERMEDIA 3

Die Vorgängermodelle hatten mit Kompatibilitätsproblemen sowie schwacher 3D-Leistung zu kämpfen, und der neue Chip aus den 3D-Labs ist keineswegs eine echte Neuentwicklung, sondern eine Fortführung des Permedia 2-Konzepts – Zweifel an der Spieletauglichkeit müssen also vorerst gestattet sein. Zumal der Chiptakt von 125 MHz kaum Aufregendes erwarten läßt, lediglich die 32 MB Speicher und Rendering in Truecolor sind wirklich up to date.

Preisrahmen: noch keine Angabe
Online-Info: www.3Dlabs.com

* 32 MB Speicher
* 32 Bit-Rendering
* Intel P3 ISSE-Support

* niedrige Taktrate
* volle DirectX-Kompatibilität bleibt abzuwarten
* noch keine Angabe zum Preis

S3 SAVAGE 4

Auch dieser Chip scheint trotz 32 MB Speicher, Rendering in Truecolor und AGP 4x-Unterstützung nicht ausreichend für die Zukunft gerüstet: Es fehlt die zweite Renderingeinheit. Durch dieses Manko kann der S3 Savage 4 lediglich ein Pixel pro Taktzyklus verarbeiten, was die Füllrate gegenüber den Mitbewerbern natürlich auf die Hälfte drückt. Trotz voller Unterstützung aller 3D-Features dürfte dieses Modell also für Hardcore-Gamer kaum je von Interesse sein.



Preisrahmen: ca. 200,– bis ca. 300,– DM
Online-Info: www.s3.com

* bis zu 32 MB Speicher
* 32 Bit Rendering
* AGP 4x-Support
* AMD 3D Now!- und Intel P3 ISSE-Support

* geringe Füllrate
* verarbeitet nur ein Pixel pro Takt

„Im Jahr 2000 wird die Gigatexel-Grenze fallen!"



Hardware-Kardinal Markus Pfeffinger

„Tom's Hardwareguide" (www.tomshardware.de) gilt längst als feste Instanz in Sachen unabhängiger und aktueller Hardware-Berichterstattung. Eine Aura von Unfehlbarkeit umgibt Hardwareguide-Chef Dr. Tom Pabst, kontroverse Diskussionen enden immer öfter mit dem Satz: Meine Infos stammen aber von Tom's Hardwareguide! Wir sprachen mit dem Autor der deutschen Abteilung dieses Online-Services.

?: Tom's Hardwareguide balanciert geschickt zwischen Glaubwürdigkeit bei Spielern einerseits und dem Vertrauen der Industrie andererseits – eine schwierige Aufgabe?

M.P.: *Hier spielen vor allem Ehrlichkeit und Aktualität der Tests eine Rolle. Als Online-Mag sind wir nicht durch einen Redaktionsschluß auf die Verfügbarkeit eines Testboards bis zu einem bestimmten Termin angewiesen. Wir haben Zeit, jede Grafikkarte durchläuft etwa 80 Testläufe. Und das schätzen wiederum die Hersteller, denn wir arbeiten korrekt und nachvollziehbar.*

?: Hat man von Seiten der Industrie jemals versucht, Druck auszuüben oder gute Testergebnisse zu erkaufen?

M.P.: *Das nicht unbedingt. Aber man versucht, Testmuster eventuell zuerst kritiklos jubelnden Kollegen zukommen zu lassen. Tom's hingegen wird immer kontrovers berichten, und darum wird es auch immer Konflikte geben. Wir sind unabhängig und absolut unbestechlich, verschiedene große Internet-Companies haben daher schon ein Übernahmeangebot unterbreitet.*

?: Kommen wir zum eigentlichen Thema. Der PC hat dank 3D-Beschleunigung die Konsolen leistungsmäßig überholt – wie wird sich das Leistungsniveau in den nächsten Jahren entwickeln?

M.P.: *Da die 2D-Grafikfähigkeiten über eher kurz als lang schon im Motherboardchipsatz integriert sein werden, müssen Hersteller von Grafikkarten über technische Innovationen immer wieder einen entsprechend starken Kaufanreiz bieten. Außer hohen Geschwindigkeiten und mehr Speicher werden wir daher auch neue Verfahren sehen. Videologic könnte mit dem neuen PowerVR fast TNT2-Niveau erreichen, und das mit sehr viel niedrigeren Eckdaten. Hier erwartet uns noch eine Menge. Vier und mehr Textur-Pipelines, neue Verfahren mit Bumb-Mapping in einem Zyklus und schnellerer bzw. anderer Speicher werden im Jahr 2000 die Leistung sicher auf ein Gigatexel pro Sekunde hieven.*

?: Welcher Hersteller, welches Konzept wird dabei die Nase vorn haben?

M.P.: *Das ist nun wirklich schwer zu sagen. Die Faktoren, die da eine Rolle spielen, sind zu vielfältig und nicht kalkulierbar. Wie entwickeln sich etwa die Preise für den notwendigen superschnellen Speicher? Wie sehen die Anforderungen von Microsoft an den PC der Zukunft aus? Und wer hat da eventuell die besseren Beziehungen? Vor vier Monaten hätte ich noch gesagt, Voodoo 3 wird klar vorne liegen – aber besonders nVidias TNT2 steht auch sehr vielversprechend da.*

„Echte holographische Projektion im Raum wird den Monitor ersetzen"

?: Was ist Eure Vision vom 3D-Gaming der Zukunft?

M.P.: *Der Schwachpunkt gegenwärtiger 3D-Darstellung ist der Monitor. Erste Erfolge in wirklichkeitsnaher räumlicher Abbildung sind mit 3D-Brillen, wie jetzt von Elsa, erzielt worden. Es gibt aber tatsächlich schon in Ansätzen die Technik einer echten holographischen Darstellung, also 3D-Projektion in den Raum. Aber sieben bis zehn Jahre ist das wohl noch Zukunftsmusik. Bis dahin wird Spielen über das Internet immer mehr an Bedeutung gewinnen, denn mit verbesserter Technik werden die virtuellen Welten immer realer.*

Vorsicht: Grafikfalle Motherboard

Von Intel kommt ein neuer Motherboard-Chipsatz, der die aktuellen BX-Boards ablösen soll. **Codename: Whitney**. Verfügbarkeit: voraussichtlich schon ab Mai dieses Jahres. Für Gamer könnte sich der Kauf eines Whitney-Boards jedoch fatal auswirken, denn die integrierten Grafikfähigkeiten sind für Office-Anwender ausreichend, hinken den Anforderungen von 3D-Spielen aber hoffnungslos hinterher. Und ob der Betrieb einer externen 2D/3D-Grafikkarte auf diesen Mainboards überhaupt möglich ist, scheint mehr als fraglich. Unser Tip: Vorerst Finger weg und bei guten BX-Boards bleiben.



Spektakuläre Grafikmonster wie „Unreal-Tournament" – nicht mit Whitney?

alle Tests ab Heft 6/98 auf einen Blick

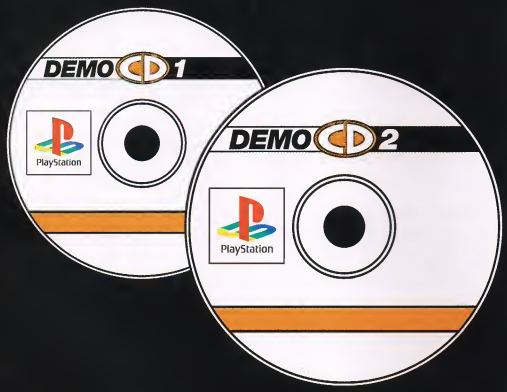
DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

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	3/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Air Attack	**6/98**	**Online**	**gut**
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens Online	7/98	Online	mittel
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Army Men	7/98	Action	69%
Asghan	2/99	Action	70%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asteroids	1/99	Action	60%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Barrage	11/98	Action	74%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%
Biosys	3/99	Genremix	70%
Blackstone Chronicles	**1/99**	**Abenteuer**	**36%**
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
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%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gyzi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
Carnivores	3/99	Action	47%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Centipede	1/99	Action	69%
Charbuster	10/98	Simulation	66%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer: **Commandos**	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genremix	63%
Crime Killer	2/99	Action	42%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/98	Genremix	83%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das Ultimate Element-Dark Ages	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	?
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Korsar	5/99	Strategie	55%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Deithkarz	12/98	Sport	80%
Die Pirateninsel	6/98	Genremix	55%
Die Siedler 3	**1/99**	**Strategie**	**87%**
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
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%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
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%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%
Equos: 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 Aggressor	5/99	Simulation	61%
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	90%
FIFA 99	**1/99**	**Sport**	**86%**
Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%
Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%
Final Fantasy 7	9/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
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%
Galador	5/99	Abenteuer	55%
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	9/98	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 Theft Auto: London 1969	1/99	Action	81%
Grand Touring	1/99	Sport	80%
Grim Fandango	**1/99**	**Abenteuer**	**88%**
Gruntz	4/99	Genremix	68%
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%
Hardball 6	9/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genremix	70%
Heart of Darkness	9/98	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%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
iPanzer '44	6/98	Simulation	58%
Iron Wolves	10/98	Online	schwach
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	76%
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%
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%
Lander	5/99	Action	60%
Latex	1/99	Abenteuer	11%
Legal Crime	11/98	Online	schwach
Leisure Suit Larry s Casino	8/98	Online	gut
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%
Machines	5/99	Strategie	80%
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%
Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%
Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%
Mankind	4/99	Online	gut
Mastermind	8/98	Strategie	55%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Metal Fatigue	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	**5/98**	**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%**
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%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	78%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live '99	1/99	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
Netplanner	5/99	Online	66%
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.U.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%
Parry Rhodan: Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%
Pinball Soccer '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	8/98	Strategie	79%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Power Chess 2.0	3/99	Strategie	72%
Power Slide Solo	1/99	Sport	64%
Power Slide Multi	1/99	Sport	74%
Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	66%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Big Race USA	1/99	Simulation	80%
Project Aries	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	1/98	Genremix	70%
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	78%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
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%
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**	**88%**
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**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	38%
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%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
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
Starship	4/99	Action	82%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Starsiege: Tribes	3/99	Online	gut
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Stratosphere	9/98	Genremix	74%
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%
The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
The Golf Pro	9/98	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%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
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%**
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Unreal	7/98	Action	?
Uprising 2	3/99	Action	69%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genremix	76%
Vangers	9/98	Genremix	74%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Wargasm	1/99	Genremix	82%
Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	78%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
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 Liath	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%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zeus	10/98	Strategie	33%

Das Offizielle

PlayStation® Magazin

2 CD´s mit 19 spielbaren Demos



+ 148 Seiten

=



ab 19. Mai
im Zeitschriftenhandel!

Produktinfo 027

„PlayStation" und „PlayStation" sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Kristallkugel, zweite Wahl

Ihr seid noch immer das beste Mag auf dem Markt, was jedoch nicht heißt, daß Eure Zukunftsprognosen immer eingetroffen wären! Nur zwei Beispiele:
* „Durchaus in Deinem Sinne dürfte es sein, daß ein 486/50 wahrscheinlich noch für einige Jahre in der ersten Reihe mitmischen kann." (Leserbriefe 4/93)
* „Glaube mir, WC 3 wird man bereits ab einem schnellen 386er gut spielen können – einen Pentium haben wir bei Origin noch gar nicht!" (Interview mit Chris Roberts 12/93)
Davon abgesehen hattet Ihr früher Rubriken, die ich jetzt vermisse, wie zum Beispiel das geniale Pro & Kontra! Dabei gäbe es heute doch genügend Themen dafür, man denke nur an die Microsoft- und Intel-Prozesse oder den allgemeinen Rüstungswahn an der Hardware-Front. Da kommen noch weitere Fragen hoch: Existiert das Raubkopierer-Schreckgespenst Tanja/Jasmin/Maurin/Tankred eigentlich noch? Ist der sehr geehrte Rechtsanwalt Dr. Nawiehießernochgleich noch unter den Lebenden, oder wurde er schon von einer Meute wütender PC-Spieler gelyncht? Und warum gibt es kaum noch neue Ghost-Bildchen bei den Leserbriefen – habt Ihr Euren Zeichner verlegt?
Peter Fröhlich, Zenettistr. 40, 80337 München, E-Mail: Fröhlichmultilord@yahoo.com

Zugegeben, unsere Kristallkugel hat ein paar matte Stellen. Andernfalls wären wir aber längst an die Börse und mit einem Sack voll Kohle weiter in die Karibik gezogen, statt immer noch die Joker-Galeere durch stürmische PC-Gewässer zu rudern! Ein Streitgespräch findest Du aber in dieser Ausgabe auf Seite 74 – und Dr. Seltsam alias Freiherr von Gravenreuth regelmäßig in der Newsgroup de.rec.spiele.computer.misc, wo er erst kürzlich über die alte Lockvogel-Tanja-Geschichte diskutiert hat. Blieben noch meine Konterfeis, auf die hier zunehmend zugunsten aussagekräftiger Fotos verzichtet wird. Eine Schande, ich weiß!

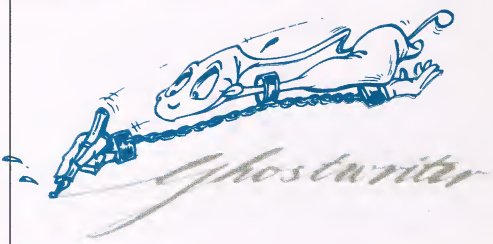
Der Fünf-Sterne-General

1. Was sah ich da, als ich den Lösungsteil aufschlug? Perforierte Seiten zum Rausreißen? Juhu, nie wieder die rostige Schere rauskramen!
2. Könntet Ihr vielleicht mal Internet-Browser nach Zuverlässigkeit, Geschwindigkeit usw. testen, damit die User den Durchblick haben und nicht ihr Geld zum Fenster rauswerfen?
3. Was sind eigentlich Eure liebsten Multiplayergames?
4. Zum Leserbrief „Der kleine Unterschied" im Mai-Joker: Mit einem Cyrix-Prozessor hat man oftmals so seine Probleme. Hätte ich nicht diesen netten Pentium-Patch auf der Platte, wäre auch „Sub Culture", die irre Vollversion vom März-Joker, nicht gelaufen.
5. Alles Gute zum 75. Geburtstag!
E-Mail: evil.dan@t-online.de

***1.** Endlich merkt's mal einer!*
***2.** Wer muß schon Geld für einen Browser rauswerfen? Sowohl Netscapes „Communicator" als auch Microsofts „Internet Explorer" lassen sich kostenlos aus dem Netz herunterladen und sind mittlerweile recht ausgereifte Komplettpakete mit vielen Plug-ins. Die Geschwindigkeit hängt einzig vom Provider und dem angewählten Server ab.*
***3.** Im Moment trifft sich die Redaktion mit Begeisterung im „Team Fortress Classic".*
***4.** Glaub' ich, aber dennoch: Cyrix holt kompatibilitätsmäßig mächtig auf.*
***5.** Letzten Monat waren es 75 Ausgaben, nicht Jahre! Trotzdem danke aus dem Altersheim…*



Dieser Bonus von der aktuellen Cover-CD lockt Redakteure sonntags ins Büro: Team Fortress Classic



Kultautor Douglas Adams hat uns die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest schon 1980 gegeben. Sie lautete: 42. Nicht so befriedigend wie meine Theorie: 3D. Jetzt warte ich gespannt auf Ihre Vorschläge – inzwischen schalten wir um zu den aktuellen Leserbriefen.

Krieg den Sternen

Hallo, Joker-Schergen. Habe gestern Eure neue Ausgabe bekommen und mußte mich gleich übergeben: Toll, schon wieder Star Wars dick auf dem Cover! Im Heft konnte ich dann genau das lesen, was ich mir vorher gedacht hatte – Jubel-Arien über ein konzeptloses Rennspiel und ein 3D-Actiongame, dem die Einfallslosigkeit schon auf den Screenshots anzusehen ist.
Die beiden Langeweiler würde doch kein Mensch auch nur mit dem Hinterteil angucken, wenn nicht Lucas Arts und Star Wars draufstehen würde! Und Ihr opfert vier Seiten dafür, ich kann's nicht fassen. Jetzt bin ich ja mal wirklich gespannt auf Eure Tests. Wetten, daß Ihr auch wieder mit Hits um Euch werft, weil Ihr von Lucas Arts gesponsert seid?
Na schön, eines muß ich Euch immerhin zugute halten: Wenigstens seid Ihr nicht gleich vor Begeisterung in Ohnmacht gefallen wie Eure Kollegen von der „Game Star Wars". Die haben echt Nerven, zehn Seiten Star Wars! Und dann schreiben sie auch noch den Titel des Actiongames falsch – da kann man sich ja denken, wie gründlich die recherchieren…
E-Mail: guckguck@hotmail.com

Kollegenschelte hört der Scherge nicht ungern, mit der restlichen Kritik ist das so eine Sache: Im Jahr des neuen Films ist Star Wars natürlich ein dickes Thema, auch ohne Sponsoring (das uns Lucas Arts schon wegen des kritischen Tests zu „X-Wing Alliance" nicht zukommen lassen würde). Von einem vorbestimmten Hit kann jedenfalls keine Rede sein, zumal sich Richy gerade erst in der NBC-Sendung Giga recht differenziert über die beiden Games geäußert hat – den Kommentar findest Du im Rahmen eines Videomitschnitts auf der Cover-CD der kommenden Ausgabe.

Die Scherzfrage

In Ihrer April-Ausgabe war etwas von einem Tool namens „Multi Link Game Creator" zu lesen, doch leider haben Sie dem Artikel keine URL beigefügt. Ich würde nun gerne mehr darüber und Hersteller Salomon Soft erfahren bzw. mir eventuell auch eine Demoversion downloaden wollen.
E-Mail: 101.233888@germanynet.de

Ähhh. Ähm. Öhh. Interna-Seiten, murmel…

Schwalb vs. Joker

Leider habe ich für die Mai-Ausgabe kein Lob, weil mich diverse Dinge stören:
1. Wieso gibt es kein Review von „Jagged Alliance 2"? Das Game kommt doch schon am 19. April raus! Zum Teufel mit Eurer Journalistenehre, wenn Ihr nicht mal einen Test für dieses Klassespiel auftreiben könnt! Ich persönlich hätte lieber einen halbgaren Test jetzt und einen vierseitigen später.
2. War das Review von „Aliens vs. Predator" ein verspäteter Aprilscherz oder was? Ich will mich ja nicht darüber beschweren, daß Ihr über das Licht gemeckert habt, welches die Atmosphäre erst richtig gruselig macht, oder daß Ihr die fehlende Speichermöglichkeit kritisiert. Mich stört, daß es nach einem mehr als doppelt so langen Preview nur eine läppische Testseite gab! Und was soll das mit den fehlenden Motivations- und Gesamtnoten? Das ist doch kein dumpfer 3D-Shooter, in dem hirnlos gekillt wird. Es ist alles in eine logische Story eingebettet, und ich denke, keiner wird sich durch das Spiel als Alien ansehen und anderen Leuten den Kopf abbeißen. Habt Ihr solchen Schiß vor der BPjS, daß Ihr jetzt generell jeden 3D-Shooter so behandelt und Eure Aufgabe (Spiele zu bewerten und Eure Leser zu informieren) vernachlässigt?
Noch eine Frage zum Hardwarebereich: In Elsa-Anzeigen steht, daß die 3D-Brille mindestens einen Pentium 2 oder einen AMD K6-2 braucht. Ist Euch bekannt, ob das Teil auch mit einem Pentium 200 MMX funktioniert? Und hattet Ihr für Eure Meldung ein Testmuster, oder wurde nur die Pressemitteilung abgeschrieben?
Jörg Schwalb, E-Mail: Joerg_Schwalb@gmx.de

Sorry, für „halbgare" Tests fühlen wir uns nicht zuständig. Diese Ausgabe steht mit Cover, Abo-Prämie und großem Test dafür ganz im Zeichen von „Jagged Alliance 2": Das offizielle Testmuster lag nun mal bei Redschluß für das Mai-Heft (Mitte März) noch nicht vor; ein großes Preview hatten wir dafür bereits vor drei Monaten.
In Sachen „Aliens vs. Predator" sei angemerkt, daß es nun mal vorkommen kann, daß die Endversion eines zu Preview-Zeiten vielversprechenden Spiels dann doch nicht mehr als eine Testseite im Heft rechtfertigt. Die Benotung bezieht sich dabei übrigens schlicht auf das deutsche Jugendschutzgesetz, welches Köpfe-abbeißen nicht so gerne sieht – ob die Täter Aliens und/oder in eine „logische Story" eingebettet sind, spielt dabei keine Rolle.
Last, not least Elsas 3D-Brille. News sind keine Tests, weshalb wir bezüglich eines P200 nur raten können: Vermutlich klappt's, aber wenn das 3D-Spiel dann ruckelt, ist der Effekt wohl für die Katz.

Alles, was Recht ist

Unter der Überschrift „Index, kann man das essen?" schreiben Sie in Ausgabe 4/99: „…aber auch vom Staatsanwalt durch Beschlagnahme aus dem Verkehr gezogen werden. Dann und nur dann ist der Besitz strafbar." Diese Darstellung ist nicht korrekt.
Die Beschlagnahme kann aufgrund zahlreicher Vorschriften erfolgen, insbesondere für Computerspiele relevant sind § 131 StGB (Gewaltdarstellung), § 86a StGB (Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen), § 184 StGB (Verbreitung von pornographischen Schriften). Keine dieser Vorschriften stellt *alleine* den Besitz der entsprechenden Schrift unter Strafe – lediglich wenn sexuelle Handlungen an Kindern dargestellt werden, ist eine Strafbarkeit des Besitzes angeordnet, vergl. § 184 Abs. 5 S. 2 StGB). Strafbar ist jeweils nur die sogenannte „Vorratshaltung" (vergl. § 131 I Nr. 4 StGB, § 86a I Nr. 2 StGB, § 184 III Nr. 3 StGB), d.h. der Besitz zum Zwecke einer weiteren Verwendung, welche im jeweiligen Tatbestand beschrieben wird. Entscheidend ist, daß der Endkunde mit dem üblichen Gebrauch, dem Spielen, auf keine Verwendung (z.B. Verbreiten, öffentliches Vorführen, Zugänglichmachen etc.) in diesem Sinne abzielt. Wer einen solchen Titel besitzt, ihn ausschließlich selbst spielt und auch nicht Dritten überläßt, dem drohen also keine Sanktionen.
Oliver Kirchner, E-Mail: Oliver.Kirchner@gmx.net

Na, jetzt wissen wir es ja ganz genau. Besser spät als nie, und danke für die juristisch beeindruckend formulierte Rechtsbelehrung.

Leser fragen Hersteller

Lizenzgerangel

Ihr habt in der letzten Ausgabe das Game „Viva Fußball" getestet und schreibt, daß im Spiel originale Namen, Trikots und Stadien vorkommen. Doch woher hat Virgin die Lizenz? Ich habe noch im Hinterkopf, daß diese Rechte bei EA Sports liegen…
E-Mail: Cyber-Flo@t-online.de

Die Stadien entsprechen ziemlich genau ihren realen Vorbildern, allerdings benutzen wir nicht die genauen Namen, sondern nennen lediglich die jeweilige Stadt – und die Verwendung der Spielernamen haben wir von unseren deutschen Anwälten absichern lassen. Zum einen handelt es sich hier ja nicht um einen einzelnen Verband bzw. eine einzelne Veranstaltung wie z.B. den DFB und die Bundesliga, zum anderen spiegelt „Viva Fußball" historische Daten und Namen mehrerer Jahrzehnte wider, welche nicht extra lizenziert werden müssen. Und wer genau hinschaut, wird bei den Trikots leichte Abwandlungen erkennen.



Heiko Kaspers, Produktmanager Virgin Interactive

Unnütze Nützlichkeit

Ich bin kein Freund der eigenwilligen Sierra Utilities, denn bei einer Deinstallation wurde kürzlich mein kompletter Spieleordner gelöscht! Könnten Sie von Sierra Ihren Spielen nicht eine andere Installationsroutine verpassen, die dem User etwas freundlicher gesonnen ist und nebenbei nicht überall Sierra-Ordner anlegt?
Florian Schultheis, 35460 Staufenberg

Sollte ein deutsches Sierra-Produkt bei der Deinstallation durch die Sierra Utilities mehr löschen als gewünscht, ist dies sehr bedauerlich – unsere Qualitätssicherung ist während der Testphase außerordentlich bemüht, solche Fehler auszumerzen. Grundsätzlich erhalten wir sehr viel Lob für unseren Standard-Installer, der vor allem Gelegenheitsspieler unterstützen soll. PC-Cracks mag vielleicht die eine oder andere Funktion ein wenig umständlich erscheinen, dem Gros der Kunden aber gefällt's. Freilich sind wir auch zukünftig bemüht, unsere Software analog den Kundenwünschen und Markterfordernissen weiterzuentwickeln und noch ergonomischer zu gestalten.



Ronald Mitulla, Technischer Support bei Sierra Deutschland

Mängelliste

Ich habe mir im letzten Jahr ca. 80 Originalspiele zugelegt, allerdings bei mindestens der Hälfte den Kauf bereut. Selbst wenn sich ein Game nämlich ausnahmsweise problemlos starten läßt, kann das Teil noch unvermittelt abstürzen oder zu Windows zurückkehren. Bei-Spiele gefällig? Sim City 3000, N.I.C.E. 2, European Air War, Falcon 4.0 und Unreal, wobei letzteres trotz seines Alters auf meinem P2 300 mit 64 MB RAM und einer Erazor 2 nur recht ruckelig läuft. Um es auf den Punkt zu bringen: Ich weiß nicht mehr genau, wieviel Geld ich der Softwareindustrie schon in den Rachen geworfen habe, aber manchmal denke ich, hier sollen einfach nur PC-User abgezockt werden. Wenn ich mir einen Gebrauchsgegenstand kaufe, kann ich bei Mängeln mein Geld zurückverlangen, bei PC-Software nicht. Warum nicht? Vermutlich, weil die Hersteller wissen, wie mangelhaft ihre Ware ist. Also, ich bin weiterhin bereit, meine Software im Laden zu kaufen, aber nur, solange ich dafür etwas bekomme, was ich auch nutzen kann!

Eure Zeitschrift ist übrigens konkurrenzlos günstig, ich mache mir schon Sorgen, daß Ihr Euch ruiniert, wenn Ihr so weitermacht…
Wolfgang, E-Mail: wlange123@t-online.de

Ich traue mich fast nicht mehr erwähnen, daß etwa „Unreal" eben für Voodoo-Karten und nicht für Direct3D ausgelegt ist. Als Beispiel muß es aber sein: Wegen der vielen unterschiedlichen Systemkonfigurationen wird es praktisch mit jeder Software in Einzelfällen zu Problemen kommen. Von „Abzocken" zu sprechen, scheint mir daher etwas zu harter Tobak, auch wenn Deine Kritik prinzipiell durchaus berechtigt ist – wie oft haben wir uns schon darüber beklagt, daß in manchen Softwarehäusern offenbar Marketing über Qualitätssicherung und Anwenderfreundlichkeit geht? Übrigens: Daß wir trotz des phänomenalen Preis-/Leistungsverhältnisses nicht am Hungertuch nagen, scheint Dir ja ebenfalls recht zu geben…

Ignoranz für Einsteiger

Jetzt muß ich mich doch mal zum Editorial der letzten Ausgabe äußern: Ich verdiene mein Geld mühevoll, indem ich bei Wind und Wetter Zeitungen austrage, daher muß ich mir bei den jetzigen Preisen für Spiele jede Anschaffung mehrmals überlegen. Aus meiner Sicht ist es also nur logisch, wenn man sich statt eines Originals für 90 Märker eben eine billigere Kopie anschafft. So gesehen liegt die Schuld auch nicht bei den Käufern, sondern bei den Händlern, welche die Preise in die Höhe treiben und oft das 100fache an Gewinn machen gegenüber dem Preis, den sie dafür bezahlen. Schließlich machen Billiganbieter mit ihren Sonderangeboten ja immer noch Gewinn. Nach meiner Meinung ist die hohe Zahl der raubkopierten Spiele einzig und allein eine Folge von zu hohen Preisen auf dem legalen Markt.
Andreas Herber, Anschrift liegt der Redaktion vor

Dein hartes Los treibt mir die Tränen in die Augen, Dein scheinbar völlig unterentwickeltes Rechtsempfinden ebenso. Den Rest gibt mir aber ehrlich gesagt Deine völlig weltfremde Sicht der Realität: Die Entwicklungskosten für moderne Unterhaltungssoftware sind enorm, die Gewinnspannen gering – sie liegen im Handel bei 5 bis maximal 45 Prozent, vom „100fachen" (das wären nach Adam, dem Riesen, schlappe 10.000 Prozent) kann keine Rede sein. Preiswerte Zweit- und Drittvermarktungen werden von Anfang an in die Produktionskosten einkalkuliert, zumal PC-Games nur über einen sehr kurzen Zeitraum hinweg zum Vollpreis verkäuflich sind; der Markt ist schnellebig.

Ignoranz für Fortgeschrittene

Wieso putscht die Softwareindustrie diese Emulatorengeschichte so auf? Jetzt wird doch wieder jeder versuchen, so einen Emulator zu bekommen, denn Verbote reizen ja gerade dazu. Meiner Meinung nach ist die Industrie mit ihrem Geplärre auch selbst daran schuld, daß Spiele gebrannt werden. Versteht mich nicht falsch, ich bin auch gegen das Raubkopieren. Aber wo wären Bill Gates & Co. heute ohne die Raubkopierer? Wir würden immer noch mit Amiga und C-64 spielen, kein Schwein bräuchte Windows 98!
E-Mail: JuergenFatma.Wolf@t-online.de

Verstehe ich das richtig: Raubkopierer fördern den Fortschritt, weil sie über kurz oder lang jedes System finanziell ruinieren, damit aus den Ruinen ein neues entstehen kann? Oder: Am besten legalisiert man auch gleich Straßenraub, weil Verbote ja sooo reizvoll sind? Diese Argumente werden bei den Geschädigten kaum auf viel Gegenliebe stoßen, fürchte ich.

Emulatoren und vergeßliche Datenträger

Das Special zum Thema Emulatoren in der letzten Ausgabe war hochinteressant. Gibt es auch einen fähigen Emulator für den C-64? Und was bedeutet, alte Disketten „vergessen" ihren Inhalt? Heißt das, meine über zehn Jahre gehütete, mangels Gelegenheit aber nicht mehr aktivierte Sammlung von Spielen für den guten alten „Brotkasten" ist inzwischen nichts als ein Haufen leerer oder defekter Scheiben? Schluck…
Robert Delhey, Hoferhofstr. 84, 40468 Düsseldorf

Wie es um Deine Sammlung bestellt ist, hängt auch davon ab, wieviele Markendisketten dabei sind. Ich tippe zwanglos, daß die Hälfte nur noch Schrott ist – probier es mal aus und gib Bescheid, würde mich interessieren. 64er-Emulatoren wie „Win64" oder „C64-S" wurden neben interessanten Webadressen im Special ja erwähnt; solche Progis lassen sich in aller Regel kostenlos aus dem Internet saugen.

Der gewöhnliche Freizeit-Richthofen

Wann werden Hersteller und Redakteure wie Markus endlich begreifen, daß sich Flugis einzig und allein durch eines auszeichnen sollten: durch naturgetreue Simulation des Flugverhaltens! Klar, Spieleproduzenten wollen erst einmal viel Kohle verdienen, somit wird oft nur der „gewöhnliche Freizeit-Richthofen" bedient. Der Witz einer Flugsimulation ist aber doch gerade ein realistisches Flugverhalten! Warum sollen wir uns den Spaß entgehen lassen, durch Übung unser Gefährt zu meistern? Und warum spielen die Hobbypiloten nicht „Pac-Man", wenn ihnen der Bezug zur Fliegerei fehlt? Kurzum, was sollte das Gejammer in Ausgabe 4/99 zu „Dawn of Aces"?
Meiner Meinung nach gibt's genug Spiele zum Rumdaddeln. Aber wenn's um Simulationen geht, will ich ein realistisches Flugmodell, eine steile Lernkurve, keine Außenansichten (gibt's in Wirklichkeit auch nicht) und ganz besonders keinen Redakteur, der den „gewöhnlichen Freizeit-Richthofen" im Auge hat.
Robert Sander, E-Mail: Robert.Sander@redmonds.de

Ich finde Deinen Standpunkt durchaus vertretbar, verstehe aber auch Markus, wenn er fragt, ob Du dann auch gerne Spiele wie „Sim Arbeit" hättest. Am Ende ist wohl mal wieder der goldene Mittelweg zwischen Realismus und Unterhaltungswert gefragt. Oder etwa doch nicht?

Tötet Bambi!

Hallo, Ihr fleißigen Arbeiter, die Ihr so hart malocht, um uns ein solch tolles Heft zu nieten! Warum behauptet Ihr, daß die Jagdsim „NFK" nur für Sadisten geeignet sei? Wer wollte nicht schon immer mal auf Bambi ballern? So was sollte es unbedingt auch mit Boygroups und der Kelly Family geben!
E-Mail: agentr2@gmx.net

Genau! Und mit Politikern, Taxifahrern, Chefredakteuren – ach, die Liste ist endlos. Ein richtiger Ansatz scheint mir da „Deer Avenger" zu sein, wo das Wild auch auf die Jäger schießen kann.



Bambis Rache: In „Deer Avenger" schlägt die Jagdbeute zurück

Helfen Sie helfen

Spenden Sie reichlich Lob, Kritik, Fragen und Anregungen, es soll ja nicht umsonst sein: Zuschriften von allgemeinem Interesse werden auf diesen Seiten abgedruckt – normalerweise mit voller (E-Mail-)Adresse, was Ihnen Ruhm und Ehre auf Lebenszeit sowie Kontakte zu anderen Lesern verspricht. Wer darauf keinen Wert legt, teilt mir das mit; schon veröffentliche ich anonym oder antworte persönlich. Für letzteres ist freilich auch ausreichend RÜCKPORTO (im Ausland bitte Internationale Antwortscheine verwenden) erforderlich. Bloß mit einer Spendenquittung würde ich an Ihrer Stelle nicht rechnen…

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

Freie Mitarbeiter
Stefan Marcinek

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Jagged Alliance 2", Topware
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 I/99
125.289

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 Schachbrettexturen 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)

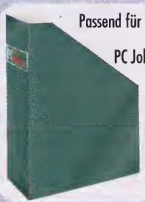
10 Stück im Sparset 8,–

Hülle passend für jeweils eine CD

15,–



CD-TASCHE
Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben



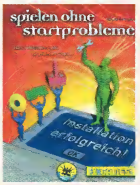
Passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel
10,–

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 DER REDAKTION

je 29,–

SUPER SOUNDTRACK von CHRIS HÜLSBECK
Tunnel B1
Extreme Assault





EXKLUSIV für PC Joker-Leser von Chris Hülsbeck handsigniert!
Longplay-Audio-CDs
49,– im Sparset

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

ab **7,50**

Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM
3/97	Cyclemania (SPO), Robinson's Requiem (ADV)	7,50
10/97	Reunion (SIM), Synnergist (ADV) Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	8,50
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50
12/97	Hind (SIM)	8,50
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50
7/98	Talisman (ADV)	8,50
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90
4/99	Stratosphere (GM)	8,90
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90

PREISHIT DES MONATS

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

PREISHIT

10 CDs im Sparpaket

randvoll mit

- Demos
- Patches
- Goodies

„Best of 1996 - 1999"

Demo-Pack supergünstig



Achtung! Angebot nur bis 1. Juni 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

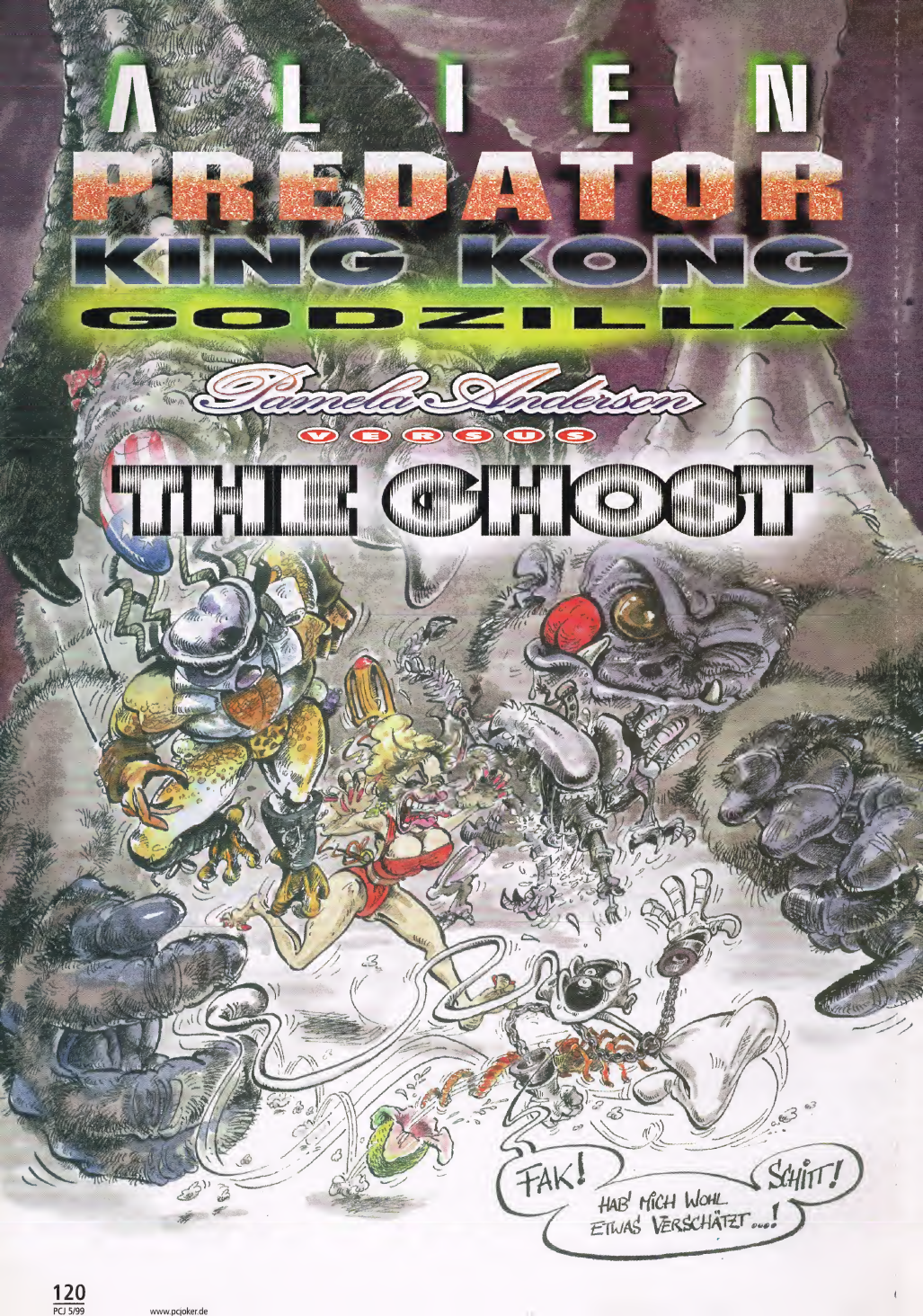
Wir sind gerne für Sie da!



Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM


ALIEN
PREDATOR
KING KONG
GODZILLA
Pamela Anderson
VERSUS
THE GHOST
FAK!
SCHITT!
HAB' MICH WOHL ETWAS VERSCHÄTZT...!









Gelöst

Lands of Lore 3

Silver (allgemeine Spieltips)

Tips und Tricks

Anno 1602

GTA London

Lamentation Sword

Max Montezuma

Rival Realms

TOCA 2

Twisted Mind

V-Rally

CD-Lösungen

Max Montezuma (Cheats)

Silver (Komplettlösung)

Lands of Lore 3

Der unermüdliche Marcel Smuz (neutrum@t-online.de) hat auch in diesem Monat keine Mühen und Aufputschmittel gescheut, um uns mit der Lösung zu Westwoods drittem Rollenspielepos zu beglücken. Also schwingen wir uns erneut in das Land der Sagen…

Intro

Das Abenteuer beginnt irgendwo in den Wäldern von Lands of Lore. Höllenhunde aus einer anderen Dimension haben Eure Seele herausgerissen, ohne die Ihr nicht mehr lange zu leben habt. Am Anfang findet Ihr eine Tasche, die Euch während des gesamten Abenteuers nützliche Dienste leisten wird. Untersucht die Baumlöcher, wobei Ihr einen Kompaß finden werdet. Ein paar Schritte weiter erreicht Ihr eine Höhle, die Ihr durchqueren müßt. Attackiert die Leichen, was dazu führt, daß Ihr zu Geld kommt. Auf der anderen Seite der Höhle angelangt, findet Ihr ein Buch und ein Messer, welches sofort ausprobiert werden kann – und zwar an den dortigen Spinnweben. Dahinter erwartet Euch auch schon eine Spinne, die Ihr ins Jenseits schicken müßt. Geht anschließend geradeaus, bis Ihr auf ein paar Wachen trefft, die Euch nach Gladstone führen, wo sich Magierin Dawn um Eure Wunden kümmert.

Gladstone

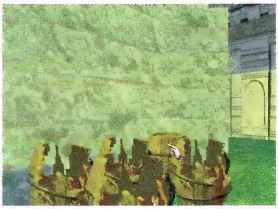
In Gladstone solltet Ihr immer mit allen Leuten reden, denn nur so kommt Ihr an wichtige Hinweise. Zerstört auch die herumstehenden Fässer, denn dort findet man ständig wichtige Gegenstände und viel Geld. Gleich zu Beginn werdet Ihr von einem Mann angesprochen, der Euch vorschlägt, der Diebesgilde beizutreten. Nach ein paar Metern werdet Ihr die Klerikergilde sehen. Ihr müßt der Gilde nicht beitreten, nur ist sie sehr empfehlenswert, denn die Fee namens Goldy, die Euch auf Euren Abenteuern



In den Wäldern von Gladstone laufen sehr viele Wildschweine herum, die hervorragende Nahrungslieferanten sind

im Falle des Beitritts begleitet, glänzt durch nützliche Talente: Sie kann Euch heilen und Euch beschützen. Wollt Ihr der Gilde beitreten, wird Euch der Bruder einen Auftrag erteilen: Ihr müßt ein Wildschwein erlegen und das Fleisch zur Gilde bringen. Nichts leichter als das! Verlaßt also Gladstone, erlegt ein Wildschwein und bringt das Fleisch dem Bruder. Ihr seid jetzt ein Gildenmitglied, und Goldy wird Euch begleiten.

Begebt Euch nun nach Norden der Stadt, geht an der Kriegergilde vorbei, bis Ihr einen Zugang zur Kanalisation findet. Klettert dort hinab, und Ihr trefft auf den jungen Mann von vorhin, der Euch zu einem kleinen Suchspielchen überredet: Er wird Euch Spuren hinterlassen, anhand derer Ihr sein Versteck finden sollt. Geht dazu nach Norden, und Ihr werdet dort hinter einer Mauer eine Geheimkammer finden. Dort befinden sich in der Truhe ein paar nützliche Gegenstände. Geht dann weiter, kämpft gelegentlich gegen ein paar Kakerlaken, und Ihr kommt zum Ziel – der Diebesgilde. Eine ältere Frau wird Euch die Aufgabe erteilen, etwas zu stehlen, um der Gilde beitreten zu können. Nachdem Ihr das dortige Messer geklaut habt, seid Ihr ein Mitglied eben dieser Gilde. Geht nun hinaus, und Ihr kommt wieder an die Oberfläche Gladstones – besser gesagt Nieder-Gladstones. Besucht hier die Gaststätte, die Taverne und den Waffenhändler. Dort könnt Ihr Euch ein Schwert kaufen, welches von großem Nutzen sein wird. Ihr



Die herumstehenden Fässer sollten zerschlagen werden – sie enthalten oft wichtige Gegenstände



Jede Gilde hat ihr eigenes Aufnahmeritual – das der Diebesgilde ist besonders einfach





In Ober- und Niedergladstone erhalten wir viele wichtige Informationen

werdet bei den Gesprächen in der Stadt etwas von einem Drarakel erfahren, einem Wesen, das auf alles eine Antwort weiß und Euch bei Eurem Seelenproblem helfen könnte. Verlaßt daraufhin Nieder-Gladstone, und Ihr befindet Euch in den Wäldern von Gladstone. In den Wäldern trefft Ihr auf neue Wesen und auch auf sehr viele Wildschweine, die nach einer Schwertbehandlung sehr nahrhaftes Schweinegeschnetzeltes ergeben. Macht Euch auf den Weg nach Osten zur…

Höhle des Drarakels

Kämpft Euch nach Norden durch und redet mit der Gruppe von Orks, die Euch erzählen, daß das Drarakel nur in Rätseln spricht – auch sie waren bei ihm, um nach einer Antwort für ihre Probleme zu suchen. Geht dann weiter, und Ihr steht in einer großen



Rix werden wir später nochmals begegnen – er kann von großem Nutzen sein

Halle. Dort befindet sich Drarakels ehemaliger Gehilfe Jakel. Dieser wird Euch erzählen, daß er sich um eine Audience mit dem Drarakel für Euch kümmern wird. Dann steht Ihr endlich vor dem Drarakel, was sich aber als Betrug herausstellt, da Jakel die Orakelei im Sinne des Drarakels weiterführen will und dazu eine Puppe gebastelt hat. Ihr verlaßt also die Höhle durch das Portal und geht durch die Wälder nach Südwesten. Geht dann zu der Vulkanlandschaft im Süden und benutzt den dortigen Teleporter. Ihr werdet zu den Vulkanhöhlen gesaugt und trefft dort nach einem kurzen Spaziergang auf das Drarakel. Das Drarakel erzählt Euch vom zerstörten Dimensionsspiegel, den Ihr wieder reparieren müßt, um Eure Seele und Gladstone zu retten. Die Spiegelscherben sind allerdings in verschiedene Dimensionen verteilt worden. Das Drarakel gibt Euch dann noch ein paar wichtige Informationen und sagt, daß Ihr eine Rune in seinen Gemächern finden müßt, die wichtig für das Finden der Spiegelstücke ist. Wieder in der Höhle angekommen, schlägt Euch Jakel vor, die Rune für Euch zu suchen, was Ihr aber ausschlagt. Von einem Raum aus



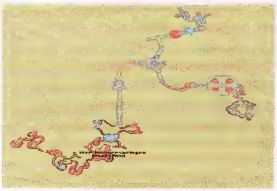
Die Drarakel-Höhle ist mysteriös, dunkel und sehr schwer zu finden… nun ja, neuerdings sehr leicht zu finden

werdet Ihr „in den Himmel" teleportiert (es ist ein blauer Raum mit einem Stein). Lauft dort auf den Balken herum, bis Ihr ganz oben seid. Dort befindet sich dann die Rune, die nur durch die Benutzung der durchsichtigen drehenden Balken erreicht werden kann. (Speichern hilft sehr!) Nachdem die Rune in Eurem Besitz gelandet ist, werdet Ihr Euch wieder vor dem Drarakel befinden, welches Euch ein paar letzte Tips gibt und dann wohl für immer verschwindet. Jakel mault danach zwar noch ein wenig herum, was uns aber nicht sonderlich schert. Also verlassen wir diesen Ort durch das Portal und begeben uns erneut zu den …



Jakel ist der ehemalige Bedienstete des Drarakels – und er hat etwas zu verbergen

Vulkanhöhlen



Die Vulkanhöhlen beherbergen viele Umwege, die sich aber durch Bonusgegenstände bezahlt machen

Folgt hier dem Weg, bis Ihr in einer großen Halle steht. Hier befinden sich sehr viele Feuerspinnen, die schleunigst bekämpft werden sollten. Benutzt in der großen Halle als erstes den linken Durchgang, der Euch zu einem kleinen Vulkan bringt. Zerstört diesen, macht Euch wieder auf den Weg in die Halle und benutzt nun den rechten Durchgang. Am Ende erwartet Euch ein Drache, der keine Probleme darstellen sollte. Lauft die dortige Rampe hinauf und springt auf den Felsen, der wie ein Fahrstuhl auf und ab fährt (vorher speichern!). Unten angekommen, lauft Ihr den Gang weiter und dann mit voller Geschwindigkeit über die Lava auf die andere Seite. Geht dann so lange weiter, bis Ihr in einem runden, großen Raum mit einem Drachen ankommt. Greift diesen nicht an, denn sonst bekommt er Verstärkung, welche unsere Siegeschancen etwas verschlechtern würde. Geht dann so lange weiter, bis Ihr eine Rampe nach unten erreicht. Springt auf diese und dann sofort wieder eine Rampe daneben. Diese führt Euch zu



Das echte Drarakel gibt uns wichtige Informationen, bevor es unsere Welt verläßt

einem Eisenschild. Nehmt den Schild an Euch und geht wieder runter. Lauft nun die Rampe ganz nach unten. Wenn Ihr unten seid, lauft nicht weiter – der Weg würde irgendwann wieder nach oben führen. Seid Ihr unten, dann könnt Ihr einmal auf eine andere Rampe springen, die Euch zu einem weiteren Raum führt. Lauft dort einmal über die Lava auf die andere Seite, und Ihr werdet auf die Drachenwitwe Morphera treffen, welche Euch etwas von ihrem Schicksal erzählen wird. Geht dann weiter, bis Ihr Euch in einem blauen Raum mit einer Säule in der Mitte befindet. Klettert dort hinauf und springt dort (mit Anlauf) auf die Zwischenplattform und weiter in

den Gang hinein. Lauft dann den Weg nach oben. Es folgt ein Weg durch sehr viele Tore und Gegner. Tretet Ihr hier auf die Fußabdrücke, geht immer ein Tor auf. Lauft dann hindurch, bevor es zugeht. Auf dem Weg werdet Ihr auf viele Gegner treffen. Irgendwann erreicht Ihr einen runden Raum. Hier solltet Ihr nach Osten laufen. Dort wartet auch schon wieder Morphera, die Euch noch etwas über Eure Herkunft zu erzählen hat. Nachdem diese verschwunden ist, solltet Ihr wieder zurück und in Richtung Süden marschieren. Hier geht's dann mit einem Fahrstuhl nach unten. Ein paar Schritte weiter wartet schon Morphera auf uns, die aber nicht mehr reden will. Es kommt zum Kampf, bei dem Ihr als erstes um den Lavasee laufen und die kleinen Vulkane zerstören solltet. Der Lavasee ist dann „ausgetrocknet". Greift dann Morphera am besten mit einem Kältezauber an, da dieser ihr am wenigsten bekommt. Kurz bevor Morphera das Zeitliche segnet, solltet Ihr Abstand nehmen, da sie in ihrem Todeskampf mit Flammen um sich wirft, die aus nächster Nähe tödlich wirken. Nehmt danach das Spiegelstück aus der Mitte des ausgetrockneten Sees, woraufhin Ihr zu Jakel teleportiert werdet, der Euch davor warnt, weitere Spiegelstücke einzusetzen. Geht anschließend nach draußen – diesmal aber über einen geheimen Gang. Es handelt sich dabei um Ka-



Die Drachenwitwe Morphera will eigentlich nur ihre Ruhe – zu dumm, daß wir so nervtötend sein können...

takomben. Diese sind eigentlich sehr leicht zu meistern. Achtet nur auf die versenkbaren Plattformen. Es handelt sich dabei um Fallen, die Feuerbälle und ähnliche Späße aktivieren. Habt Ihr den Ausgang erreicht, macht Euch auf den Weg nach Gladstone. Hier solltet Ihr Euch in der Magier-/Klerikergilde einen Zauberspruch für einen Feuerfunken und evtl. eine neue Waffe besorgen. Sollte Euer magischer Begleiter mittlerweile das Zeitliche gesegnet haben, könnt Ihr ihn bei den Klerikern auch heilen lassen. Macht Euch danach auf den Weg zum Portal in das gefrorene Ödland im Nordosten der Wälder von Gladstone.

Das gefrorene Ödland

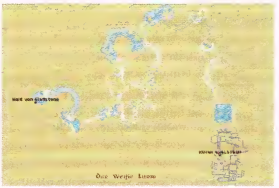
Folgt dem Weg, tötet den Eisdrachen und lauft weiter, bis Ihr wieder auf Rick trefft. Redet mit ihm und lauft dann über den Fluß zum anderen Ufer. Am anderen Ufer angekommen, solltet Ihr nach links abbiegen. Eine Passage führt Euch zu einer Plattform mit einem Arbeiter aus Gladstone. Redet mit ihm und springt anschließend an den Rand des Felsweges. Der Weg führt Euch nach unten. Folgt ihm und lauft weiter durch den Tunnel, bis Ihr irgendwann oben auf einer Eisplattform steht. Von da aus könnt Ihr nach unten in einen Gang hineinspringen, an dessen Ende wieder ein Eisdrache wartet. Wenn dieser ins Jenseits geschickt wurde, solltet Ihr die Mauern bis ganz nach oben erklimmen. Oben befindet sich ein weiterer Durchgang, der Euch zum „weißen Turm" führt.

Der weiße Turm



Die Amazonen sind normalerweise friedliche Zeitgenossinnen, solange man sie in Ruhe läßt

Hier werdet Ihr als erstes von einer Amazone begrüßt, die Euch um Hilfe bittet. Und zwar sind im gesamten Turm die Hühner ausgebrochen und müssen leider vernichtet werden. Nicht nur die, sondern auch ihre Nester. Geht also nach Nordosten bis zu der Halle mit vier Kerzenständern. Zündet diese mit Hilfe des Funkenzaubers an (wahlweise auch mit einem Feuerstein o.Ä.) und stellt sie in die jeweiligen Nischen mit Wachs. Achtet hier auf das Wachs auf dem Boden. (rot zu rot etc.) Hier die richtige Anordnung v.l.n.r.: **blau, grün, rot, violett.** Habt Ihr dies geschafft, erscheint im Raum eine Treppe. Geht nun hinauf und öffnet den mittleren Raum. Geht aber nicht hinein, sondern bleibt draußen. Die Hühner kommen einzeln heraus, und Ihr könnt diese so ohne Probleme rupfen. Ist dies erledigt, könnt Ihr hineingehen und das Nest untersuchen, wobei ein blauer Diamant herausfällt. Danach könnt Ihr die zwei anderen Räume untersuchen: In einem befindet sich eine Axt, im anderen befinden sich zwei Truhen mit wirklich interessanten Gegenständen. Verlaßt nun das „geheime" Stockwerk und macht Euch auf den Weg in die obere Etage des Turmes – die Treppe befindet sich im Osten

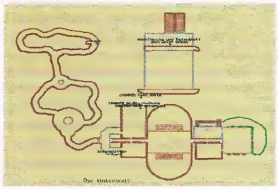


Der weiße Turm erstreckt sich über mehrere Stockwerke

des Turmes. Oben erwarten Euch Nester und sehr viele Hühner. Mit der eben gefundenen Axt sollten sie aber keine Probleme darstellen. Nachdem alles zerstört wurde, findet Ihr oben noch einen grünen Diamanten.
Geht nun wieder ins Erdgeschoß und dann auf die westliche Seite des Turmes. Dort erwartet Euch eine Passage mit Messern, welche Ihr mit Anlauf überspringen könnt. Anschließend steht Ihr vor einer Art Kanone, in die Ihr hineinkriecht, den roten Diamanten herausholt und schnellstmöglich wieder rauskrabbelt. Geht dann weiter, bis Ihr in einer großen Halle ankommt. Hier könnt Ihr durch einen Knopfdruck die vier Eckwände öffnen. Dort findet Ihr verschiedene Gegenstände. Geht dann weiter durch die Seitentüren, bis Ihr vor dem Schlafraum steht. Geht dort hinein und untersucht den Boden. Ihr findet dort den vierten, violetten Diamanten. Geht nun zurück zum zweiten Stockwerk, wo Ihr mittig eine Anlage zum Einsetzen der vier Edelsteine findet. Setzt diese dort ein und geht nach unten, wo Ihr eine weitere Apparatur mit vier Knöpfen findet. Drückt die Knöpfe in der Reihenfolge der Kerzen. Besorgt Euch noch von draußen etwas Schnee, da dieser später eine wichtige Rolle spielen wird.
Geht dann zu dem Gebiet, in dem der Raum im Raum steht, und geht um diesen einmal herum. Danach steht Ihr im Thronsaal der Amazonen-Königin, welche Euch zum Kampfe herausfordert, der Euch eine weitere Spiegelscherbe einbringt. Danach werdet Ihr wieder in die Höhle des Drarakels teleportiert. Nach einem kurzen Gespräch geht es dann weiter raus aus der Höhle, wobei Ihr feststellt, daß sich die gesamte Umgebung zum Schlechteren verändert – das Böse scheint langsam die Übermacht zu gewinnen. Geht also nach Gladstone und macht einen kurzen Abstecher zum Palast. Dort erwartet Euch auch schon Euer Onkel. Nach einer Plauderei mit ihm untersucht Ihr die anderen Räume, wo Ihr einen Geheimgang finden werdet (dieser wird durch das Verschieben des Stuhls geöffnet). Lauft diesen nach oben, und Ihr trefft Luther, welcher Euch Thonans Schwert übergibt – eine der besten Waffen des ganzen Spiels. Macht Euch anschließend auf den Weg in die Wälder von Gladstone, wo Ihr Euch in Richtung Norden begebt. Vor dem Portal trefft Ihr auf einen alten Bekannten, der Euch einen wichtigen Schlüssel übergibt. Habt Ihr ihn, betretet das Portal und damit die ...

Unterwelt

Lauft nach Westen, wo Ihr im ersten Raum neue Zaubersprüche findet. Hier werdet Ihr auch auf die ersten Geister treffen, welche blau und ziemlich schwer zu bekämpfen sind. Verlaßt dann das Gebäude nach Westen und durchsucht das Klavier, welches ein wichtiges Notenheft enthält. Geht nun zurück in die große Halle und dann nach Osten. Betretet die Küche und geht von dort aus hinab in den Keller. Dort erwarten Euch



Die Unterwelt ist nicht sehr weitläufig, beherbergt aber einige Kopfnüsse

sehr viele Mutanten, die zwar nicht sehr schwer zu bekämpfen sind, aber dafür in Massen auftreten. Hier werdet Ihr auf einen sehr bekannten Geist treffen – Überraschung!
Etwas später stoßt Ihr auf ein Loch im Boden. Springt herein, und Ihr werdet vor einem Schrank mit Weinflaschen stehen. Nehmt eine davon an Euch und benutzt die Leiter nach oben. Dann müßt Ihr erneut hinabspringen und die Treppe in die Küche benutzen. Geht nun zurück in die Haupthalle und von dort aus nach Norden. Ihr findet Euch im Tanzsaal wieder, wo sich zwei Aufzüge nach oben bewegen. Fahrt nach oben und geht dann sofort nach Westen. Untersucht die dortigen Zimmer und nehmt den Krug mit. Geht nun zum Osten des Stockwerks und untersucht im ersten Raum den Schrank, woraufhin der Geist eines Mädchens erscheint und Euch von seinen Qualen erzählt. Ihr müßt die Kleine nun davon befreien – diese Aktion muß sehr schnell gehen. Verlaßt nun das Zimmer zum nächsten Gang, geht dann sofort nach links und dann nach rechts. Öffnet die Tür und klickt die herumhängende Öllampe an, deren Öl Ihr im Krug auffangen könnt. Wenn Ihr dies nicht tut, wird die Öllampe auf den Boden fallen, und das Haus würde verbrennen.
Fahrt nun wieder nach unten in den Tanzsaal und schaut Euch die Uhr genauer an. Mit dem Schlüssel von Eurem Bekannten könnt Ihr die Uhr aufziehen oder besser überziehen. Irgendwann ist die Uhr kaputt, und Ihr hört jemanden auf einem Klavier spielen (allerdings eher amateurhaft). Ein Blick hinter die Wand mit den Fahrstühlen und der Uhr deckt die Sache auf. Ein „betrunkener" Geist versucht dort, etwas zu spielen – gebt diesem die Weinflasche aus dem Keller und anschließend die Noten. Der Betrunkene fängt an, vernünftig zu spielen, und die zwei Tanzpaare fangen an, zu dieser Musik zu tanzen. Irgendwann verschwinden sie hinter der Wand neben dem Klavierspieler. Dabei handelt es sich um einen geheimen Durchgang, der Euch zu dem Dämon dieser Dimension führt. Lauft die Treppe hinauf, tötet den Dämon und nehmt die Scherbe an Euch, woraufhin Ihr Euch wieder in der Drarakel-Höhle befindet. Geht dann zum Steinbruch, der sich ziemlich in der Mitte der Wälder von Gladstone befindet. Dort befindet sich auch schon das nächste Portal – diesmal geht es nach…



Die Fee Goldy ist wegen ihrer Heilungsfähigkeiten besonders in der Unterwelt ein Segen

Ru-Loi

Ihr beginnt in einer Höhle. Lauft hier bis zum Ende und dann einfach hinab. Irgendwann kommt Ihr bei einer Kreuzung vorbei, wo Ihr den rechten Weg nehmt. Dieser führt Euch zu einer Halle mit vielen Plattformen, die zwischen einem Säurefluß liegen. Ihr müßt nun durch die Säure laufen und Euch so durch die Höhle kämpfen. Hier hat sich der Heilungsspruch sehr bewährt, da die Säure nicht unerheblich an der Gesundheit unseres Helden nagt…
Irgendwann kommt Ihr in einem Komplex an, wo Ihr als erstes auf fliegende Wesen stoßt, die nicht leicht zu treffen sind. Zunächst solltet Ihr alle roten „Transporter" zerstören, die den Ru-Loi als Regenerationsanlagen dienen. Sie müssen in der gesamten Anlage zerstört werden. Lauft dann in Richtung



In der Heimat der Ru-Loi ist es wichtig, die gefangene Amazone zu befreien

Norden zum Gefängnis, wo eine Amazone gefangengehalten wird. Um das Schloß aufzubrechen, müßt Ihr einfach etwas Schnee in das Schloß drücken. Etwas südlicher findet Ihr eine abgetrennte Hand eines Kriegers, die in einen der Teleporter paßt, den Ihr anschließend benutzt. Dadurch werdet Ihr zum letzten Gegner dieses Komplexes teleportiert, der nach einem harten Kampf mehr oder weniger freiwillig die nächste Scherbe herausrückt. Ein Gespräch mit Jakel später, benutzt Ihr das Portal zur …

Scherbenwelt

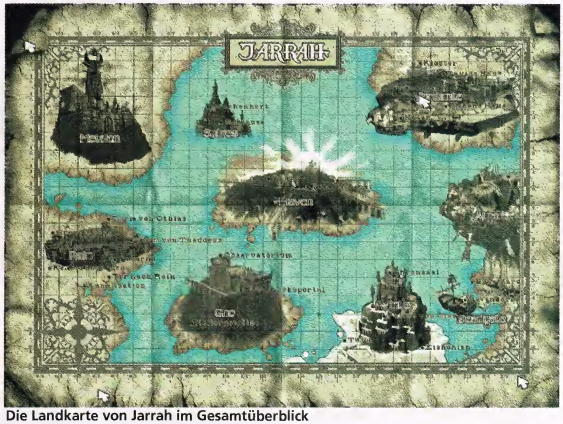
Nachdem Ihr diese Welt betreten habt, werdet Ihr sofort von einer Horde „Picadons" angegriffen, welche sich mit dem „Todesengel"-Spruch am besten bekämpfen lassen. Das Gemeine an den Biestern ist, daß sie uns mit Strahlung verseuchen können, die sich jedoch mit etwas Vel-Obst kurieren läßt. Lauft so lange die Tunnels entlang, bis Ihr irgendwann eine Terrasse mit einem Gitter entdeckt, die Ihr mit einem gezielten Sprung erreichen könnt. Nach einiger Zeit kommt Ihr zur nächsten Ebene. Dort trefft Ihr auf den „letzten Menschen", der Euch ein paar Hinweise auf den Weg gibt. Als nächstes müßt Ihr den Eingang zum nächsten Level öffnen, der sich außerhalb der Höhle befindet – dazu betätigt Ihr zuerst den Knopf in der Höhle, danach den außerhalb befindlichen, woraufhin Ihr in den nächsten Bereich vordringen könnt. Hier ist man nun vor Verstrahlungen sicher, dafür sind überall Selbstschußanlagen montiert. Wichtig ist hier nur, erstens die Waffe „Donnerstab" mitzunehmen und zweitens das „Mechanische Auge" zu finden, welches eine verschlossene Tür öffnet. Irgendwann kommt Ihr zu einem Raum, in dem es einen Schacht gibt, der nach unten führt – allerdings auch von einer Monsterhorde beschützt wird. Es folgen verschiedene Schächte, die aber keine Probleme darstellen sollten.
Ihr befindet Euch nun vor dem Zentralrechner. Nach einem Gespräch geht's dann auch schon weiter mit einem Kampf, bei dem es wichtig ist, daß man gleich zu Beginn des Kampfes eine halbwegs sichere Position bezogen hat. Danach solltet Ihr alle Verteidigungsanlagen der Reihe nach ausschalten. Als nächstes solltet Ihr das Innenleben des Hauptrechners zerstören. Dadurch kommt Ihr in Besitz des letzten Spiegelteiles.
Jakel teleportiert Euch jedoch wieder in die Scherbenwüste zurück, und der Zentralcomputer aktiviert daraufhin ein Selbstzerstörungsprogramm. Ihr habt 15 Minuten Zeit, um zu verschwinden, bevor alles in die Luft geht. Endlich im Freien angelangt geht's nur mehr darum, wieder zum Portal zu gelangen und diese Dimension zu verlassen. Ist Euch dies gelungen, begebt Euch in die Höhle des Drarakels und sucht Jakel auf. Was nun folgt, sind mehrere Kämpfe gegen Jakel, an deren Ende Ihr in Besitz seines Siegels kommt. Gladstone ist gerettet, aber für wie lange? Wird es ein Happy-end geben? Ja, denn der finale Kampf steht uns erst nach dem angeblichen Ende bevor, denn wir sind nicht ganz tot, wie man vielleicht denken könnte. Kaum haben wir die Höhle des Drarakels verlassen, kommt uns auch schon Fürst Jeron entgegen, der unsere Kronjuwelen geklaut hat – einen relativ leichten Kampf später haben wir die Klunker wieder in unserer Hand und können mit stolzgeschwellter Brust nach Gladstone zurückkehren.



Unsere Seele ist wieder da, wo sie hingehört, Gladstone ist gerettet – ein Happy-end wie es im Buche steht

Silver – allgemeine Spieltips

Neben der **Komplettlösung auf unserer CD** haben Katja Kaslik und Marcel Smuz in ihrer spärlichen Freizeit noch einige Spielstrategien zu Infogrames Schwert-Epos zusammengeschrieben. Auf geht's:



Die Landkarte von Jarrah im Gesamtüberblick

Allgemeines

- Magische Waffen feuern nur vier Schüsse ab und werden dann unbrauchbar.
- Dr. Buzuki verkauft Euch je nach Bedarf Tränke. Ihn findet man am Orakel!
- Jeder Mitstreiter hat seine persönlichen Vorzüge, was Waffen angeht – achtet darauf!
- Die Doppelschwerter sind die besten Offensivwaffen, denn sie verursachen beim Gegner 145 Punkte Schaden.
- Der Diamantschild ist mit seinen 10.000 Verteidigungspunkten am besten zur Defensive geeignet
- Das „Armageddon" ist die effektivste Spezialkampftechnik
- Man sollte wissen, was man ißt, nicht nur von diättechnischen Gesichtspunkten her: Der Apfel bringt 20 Punkte, die Karotte 40, das Brot 60, der Käse 80, der Kuchen 100, die geröstete Ratte 130 (buäh), die Pastete 160 Punkte und das Hähnchen 200 Zähler.
- Vergeßt den Teddy für Moss nicht – dieser verhilft Euch zum Schutzring.
- Ihr solltet auf jeden Fall in der Taverne gewesen sein, denn dort erhaltet Ihr den Code für die Glocke, die das Tor in Rain öffnet. (3x, sehr kurze Pause, 2x, sehr kurze Pause, 1x läuten)
- Um die unsichtbaren Truhen zu öffnen, benutzt das Vorherseh-Amulett, wodurch sie sichtbar werden. Dieses bekommt man im Palast von Glass, wenn man nach dem Endkampf den Raum unten rechts betritt.

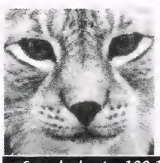
Gegnertaktiken

Baummonster bekämpft man am besten mit dem Feuerzauber.

Unsichtbare Gegner erledigt man schneller, wenn man sie mit Hilfe des Vorherseh-Amuletts sichtbar gemacht hat.

Den **Feuerdämon** vernichtet man, indem man ihn mit dem Eisschwert beschießt. Tut dies, während er sich auflädt – dies ist an den roten Funken erkennbar. Versteckt Euch dabei hinter dem Felsen, um Eure eigenen Magiepunkte aufzufrischen.
Den **Eisriesen** in Winter erledigt man mit Feuerzauber und Pfeilen. Die kleinen Monster hinterlassen nach ihrem Tod Magiekugeln.
Der **Lavadämon**: Man versteckt sich hinter den Felsen und bearbeitet ihn mit dem Eiszauber und dem Eisschwert, sobald er auftaucht.
Den **grünen Drachen in Spires** erledigt man mit Hilfe des Feuerzaubers, den man auf ihn feuert, sobald man unter dem Drachen im roten Kreis steht.
Das **Sumpfmonster:** Geht ihm aus dem Weg, sobald es sich auflädt, und schlagt danach mit Axt und Schild auf das Vieh ein. Leider ist hier keine Magie möglich.
Der **blaue Drache in Winter:** Immer mit Feuerkugeln beschießen und darauf achten, daß er sich nicht auflädt (dies hätte einen unaufhaltbaren Eisball zur Folge). Sobald er aufsteigt, müßt Ihr schnell die Seite wech-

EIGEN·NUTZ



Artenschutz ist in unserem eigenen Sinne: Nur wenn wir die Artenvielfalt heute erhalten, können wir die Natur auch morgen noch nutzen. Wir handeln. Sie auch?

Spendenkonto: 100 100 · BfS Köln · BLZ 370 205 00

Gegen DM 6,– in Briefmarken erhalten Sie unsere Broschüre zum Artenschutz.

NABU

Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Computerspiele
Flash-Computer
www.pc-flash.de

Tel.: 09365-890412
Fax: 09365-890413
webmaster@pc-flash.de

Auszug aus unserem Gesamtprogramm:

Atlantis	74,80
Baldur's Gate	69,90
" Mission Disk d	29,90
Betrayal in Antara	19,90
Commandos	78,00
Descent 3*	73,80
Die Völker*	69,90
Discworld Noir*	??
Drakan*	89,00
Falcon 4	69,90
Final Fantasy 7	75,90

Alpha Centauri 73,90
Civ:Call to Power 73,99
Grim Fandango 72,99
Lands of Lore 3 73,00
Requiem US uncut!! 73,80
Quest f. Glory 5 US 59,00

Half Life DV	77,90
Heroes of M&M3 US*	75,80
Journeym. Project 3	29,80
King's Quest 8	73,99
Legacy of Kain*	82,90
Might & Magic 6	68,00
Rage of Mages 2*	82,80
Reah	69,90
Redguard*	76,90
Return to Krondor US	79,50
Ring d. Nibelungen	73,99
Sanitarium	69,80
Silver	76,90
Sim City 3000	82,00
Starship Titanic	35,90
Tex Murphy Overseer	39,50
Turok 2 englisch	78,80

Produktinfo 035
Versandkosten nur DM 6,90
Ab DM 150,- versandkostenfrei

seln, damit Euch der Eisregen nicht trifft.
Der **Rattenkönig:** Einfach draufschlagen und in Deckung gehen. Magie ist hier leider sinnlos, und der Schild hält nur 2 Schläge aus!
Fuge: Hier bieten sich Fernwaffen an, da ein Nahkampf praktisch sinnlos ist. Am sichersten steht Ihr auf dem oberen Plateau.
Das **Monster im Totenreich:** Schwächt es zunächst mit dem Blitzzauber und erledigt es danach mit den Standardwaffen.
Die **hell erleuchtete Frau** läßt sich am besten mit dem Blitzzauber bekämpfen – vorher sollte jedoch der Schutzring aktiviert werden!
Blutroboter: Dieser Bursche reagiert auf den Lichtzauber und die Standardwaffen allergisch. Benutzt allerdings nicht die Spezialattacke, da diese ihn nur stärker macht!
Um **Silver höchstselbst** zu vernichten, müßt Ihr die Kugeln über Euch nacheinander attackieren (dabei immer die Magie wechseln). Hetzt währenddessen Eure Mitstreiter auf den Roboter.
Gott Apocalypse: Bekämpft ihn mit dem Schild und dem Schwert. Ihr habt nur die zuletzt gewählte Spezialtechnik an Eurer Seite. Die Feuerbälle müssen mit dem Schild auf den Gott zurückgeschleudert werden, während Ihr den Fontänen ausweicht. Beharrlichkeit führt hier zum Erfolg!



Während des Endkampfes spielen wir Ping-Pong mit Feuerbällen

Tips und Tricks

Anno 1602

Unser Leser Wolfgang Schaller beseitigt die Gerüchte, daß es keine Cheats zu Sunflowers Aufbauhit gibt. Denn hier sind sie:

Man startet das Spiel wie gewohnt, besiedelt eine Insel und baut ein Kontor. Danach drückt man die Tasten **Strg + Shift + Alt + W**, woraufhin links unten eine Konsole erscheint, in die man **2061** eingibt, mit „Enter" bestätigt und abschließend die Taste **ß** drückt. Jetzt ist es möglich, jede Ware bis zum Limit aufzufüllen. Dazu muß sich der Mauszeiger über dem Kontor befinden. Danach öffnet man wieder die Konsole und gibt eine Zahl zwischen 2 und 24 ein, wobei jede Zahl für eine Ware steht (Auflistung folgt weiter unten). Hat man das getan, kann man mittels der **ß**-Taste den Rohstoff nach Belieben vermehren.
Hier die Auflistung der einzelnen Warencodes:

2	Eisenerz
3	Gold
4	Wolle
5	Zuckerrohr
6	Tabak
7	Schlachtvieh
8	Korn
9	Mehl
10	Eisenwaren
11	Schwerter
12	Musketen
13	Kanonen
14	Nahrung
15	Zigarren
16	Gewürze
17	Kakao
18	Alkohol
19	Stoffe
20	Kleidung
21	Schmuck
22	Werkzeuge
23	Holz
24	Ziegel



Das Warenlager bis zum Anschlag gefüllt – der Traum jedes Herrschers!

Grand Theft Auto – London 1969

DMAs neuestes Gangsterfutter bietet wieder eine schier endlose Anzahl an Codes, die als Spielernamen eingetragen werden (mehrere Codes auf einmal möglich):

6661970	unendliche Leben
TOURETTES	unendliche Leben und alle Waffen durch Druck auf die *-Taste
OHMATRON	siehe „TOURETTES"
PIEANDMASH	siehe „TOURETTES"
ASAWINDOW	siehe „TOURETTES"
NOTOURETTES	siehe „TOURETTES"
FLASHMOTOR	Alle Level werden verfügbar
SUPER WELL	siehe „FLASHMOTOR"
TRAVELCARD	alle Level und unendliche Leben
IAMFILTH	siehe „6661970"
TITHEAD	siehe „6661970"
DEATHTOALL	unendliche Leben und alle Waffen durch Druck auf die *-Taste
IAMGOD	zehnfacher Multiplikator, unendliche Leben und alle Waffen durch *-Taste
AVERYRICHMAN	999.999.999 Punkte
UAINTNUFFIN	999.999.999 Punkte, alle Items und alle Waffen durch *-Taste
PSYCHADELIC	siehe „UAINTNUFFIN"
SILENCE	siehe „UAINTNUFFIN"
DRIVEBY	siehe „UAINTNUFFIN"
HERC	siehe „UAINTNUFFIN"
ROMMEL	Debug-Modus

Wichtig: Auf die Y/Z-Vertauschung achten!



Unendliche Leben, Waffen, Boni, Multiplikatoren... das Gangsterleben scheint einfacher zu sein als allgemein angenommen

Lamentation Sword

Auch hier hat uns der Hersteller Lomax Software freundlicherweise die offiziellen Cheats zur Verfügung gestellt. Zuerst muß im Spiel die „Return"-Taste gedrückt werden, woraufhin die Schummeleien eingetippt werden können. Man beachte vor allem die Groß-Klein-Schreibung:

Icompletedthisghostgame	Man wird in die unwirkliche Welt versetzt
Showmetheworld	Die komplette Karte inkl. Gegnerpositionen wird aufgedeckt
Seethesilverlining	Die Dunkelheit wird entfernt
Youcansaymoneyiseverything 10000	Jede Menge Geld taucht auf dem Spielfeld auf
Yougainasoneplease	läßt Waffe „XX" (Zahl) erscheinen – Ausprobieren ist angesagt
Iflwantlgotit XX	läßt den Gegenstand „XX" (Zahl) erscheinen
Therealmusclepower XX	Die Spielerstärke wird um „XX" Einheiten (Zahl zwischen 1 und 99) erhöht
Thegreathealthpower XX	Die Gesundheit wird um „XX" Einheiten erhöht
Thehealthyspiritpower XX	Die Intelligenz wird um „XX" Einheiten erhöht
Theoriginaldexteritypower XX	Die Geschicklichkeit wird um „XX" Einheiten erhöht
Thefierceunknownpower XX	Die Magie wird um „XX" Einheiten erhöht
ThesoulHunter'sholyPower XX	Die Macht wird um „XX" Einheiten erhöht

Max Montezuma

Auch unsere diesmalige Vollversion kommt mit folgenden Cheats daher, die einfach während des Spiels eingegeben werden:

MRBIONIC	Max' Angriffe werden etwas langsamer ausgeführt
MRGOD	God Mode
MRPOLO	Max springt und schwimmt besser
MRSPEED	Max läuft schneller
MRTOUGH	Max wird unverwundbar
Time	Man bekommt 999 Sekunden Zeit

Speed Busters

Zusätzlich zu den Cheats in der letzten Ausgabe gibt es hier noch einen kleinen Nachschlag zu Ubi Softs Spaßraser:

CRAZYDIE	Unser Wagen verfügt über volle Beschleunigung, Nitros und keinerlei Bremsen mehr!
GAMBLER	Wir bekommen 5000 zusätzliche Credits
HWY69	Alle Autos und Strecken werden freigeschaltet

Rival Realms

Alle Magier und Orkschlachter sollten sich über die folgenden Unter-die-Arme-Greifer freuen. Im Spiel drücken wir die „Enter"-Taste, tippen den Cheat ein und bestätigen wieder mit „Enter":

SEE ALL	Die gesamte Karte wird aufgedeckt
HIDE ALL	Die Karte wird bis auf die erkundeten Flächen verdunkelt
GIVE ME GOLD	Wir bekommen zusätzlich 1000 Gold-Einheiten
GIVE ME WOOD	Wir bekommen zusätzlich 500 Holz-Einheiten
GIVE ME FOOD	Wir bekommen zusätzlich 100 Nahrungs-Einheiten
MAKE ME INVICIBLE	Unsere Einheiten werden unverwundbar
MAKE ME VULNERABLE	Unsere Einheiten werden wieder verwundbar
STAR ME UP	Die Erfahrungspunkte der ausgewählten Einheiten werden erhöht
UPGRADE ME	Die ausgewählten Einheiten werden upgegradet
HEAL ME	Die ausgewählten Einheiten werden geheilt
MAKE ME VICTORIOUS	Die aktuelle Mission wird gewonnen

TOCA 2

Codemasters' Top-Renner erlaubt dem geneigten Spieler einige Schummeleien, die als Spielername eingegeben und durch nochmaliges Eintippen wieder deaktiviert werden:

TOPDOWN	Vogelperspektive
DOUBLE	Alle Strecken werden freigeschaltet
CARTASTIC	Alle Wagen werden freigeschaltet
OUCH	Kampf-Modus
RUBBER	Autos prallen an Hindernissen ab
MOVIE	Die Crashes laufen Hollywood-mäßig ab
HIGHJUMP	niedrigere Gravitation
HANGOVER	Die Umgebung verschwimmt ein wenig
SKINNY	Man sieht nur noch die Räder der Autos
SKATES	verdoppelte Geschwindigkeit, Griffigkeit und Bremsenstärke der Wagen
GIRDLE	Die Strecken weisen größere Höhenunterschiede auf
TIMEOUT	Championship-Zeitlimit



Im Jaguar aus der Vogelperspektive – erinnert irgendwie an den Amiga...

Twisted Mind

Direkt vom Hersteller Soft Enterprises erreichten uns die Cheats zum neuen Knobelspaß. Zuerst muß im Spiel die Taste **F1** gedrückt werden, danach sind folgende Codes verfügbar:

TIME	Man bekommt 999 Sekunden Zeit
VISIBLE	Alle versteckten Steine werden sichtbar
MOVES	Man hat 999 Züge
LIVES	Man bekommt ein Extraleben
DONE	Man kommt in den nächsten Level

V-Rally Multiplayer Championship Edition

Hersteller Infogrames beglückte uns mit netten Cheats zum Ex-Playstation-Raser. Zuallererst muß auf dem Desktop ein Shortcut erstellt werden. Auf diesen klickt man rechts, geht ins Eigenschaften-Menü und trägt in der „Ziel"-Zeile zusätzlich noch **aquabug** ein. Drückt man nun im Hauptmenü **D**, erhält man umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, in denen man mittels der Bild-rauf/runter- und Einfg/Entf-Tasten unter anderem die zu fahrende Runde oder den Meisterschaftsmodus einstellen kann. Tippt man hingegen im Spiel auf die **F9**-Taste, fährt der eigene Wagen nicht nur schneller, sondern auch von allein (wenn auch nicht gerade sehr geschickt). Sehr praktisch für lenkfaule Fahrer...

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
Baldur's Gate	5/98 **CD**	Lösg./ Cheats/HEXerei
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
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 Project: Der Meisterdieb	5/99	Cheat
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 2	8/98	Cheats
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99	Cheats
Dethkarz	2/99	Cheats
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	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	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Earthworm Jim 2	5/99	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	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
FIFA 99	5/99	Tip
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
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Theft Auto	4/99	Cheats
Grand Touring	5/99	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
Hind	12/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Imperium Romanum	5/99 **CD**	Lösung
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
Ironsquad	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
King's Quest 8	5/99	Cheat
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
Kurt	5/99	Tips
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
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
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	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
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 98	2/98	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
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
Return to Krondor	5/99 **CD**	Lösung
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Rollcage	5/99	Cheats
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 Alpha Centauri	5/99	Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim City 3000	4/99	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Spearhead	1/99	Cheat
Speed Busters	5/99	Cheats
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Star Wars: Rogue Squadron	4/99	Cheats
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starcraft: Brood War	5/99	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
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
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	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
Tomb Raider 3	5/99	Tip
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
Vermeer 2	9/97	Tip
Viper Racing	5/99	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: 28. Mai 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

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

Inserenten

Acclaim	**87**
Produktinfo	017
Ari Data	**99**
Produktinfo	014
Blue Byte	**79**
Produktinfo	023
Bristein	**69**
Produktinfo	018
Bühler	**105**
Produktinfo	036
CDV	**2**
Produktinfo	001
Cryo	**101**
Produktinfo	024
Cypress	**111**
Produktinfo	027
Electronic Arts	**45/47**
Produktinfo	029
Flash Computer	**125**
Produktinfo	035
Game It!	**81**
Produktinfo	039
Gamesmania	**15**
Produktinfo	047
GT Value Software	**9,41**
Produktinfo	022,028
Guillemot	**136**
Produktinfo	003
Infogrames	**17,37,52/53,58/59**
Produktinfo	019,015,005,007
Interact by Jöllenbeck	**38/39**
Produktinfo	045
Interactive Magic	**85**
Produktinfo	016
Joker Verlag	**18/21,63,105,116/119**
Novitas	**77**
Produktinfo	041
Okay Soft	**75**
Produktinfo	042
Saitek	**51**
Produktinfo	040
Softgold	**26/27**
Produktinfo	004
Software 2000	**94/95**
Produktinfo	006
Take 2	**33,65**
Produktinfo	021,026
TLC	**135**
Produktinfo	002
Wial Versand	**7**
Produktinfo	043

In der Gesamtauflage Deutschland von PC Joker Heft & Spiel befindet sich zwischen den Seiten 68 und 69 ein Beihefter der Firma **Pearl Agency (Produktinfo 020)**. Wir bitten um freundliche Beachtung!

VOLLVERSION

MAX MONTEZUMA
MYSTERY ISLAND

DEMOS

Star Wars:
X-Wing Alliance
X - Beyond the Frontier

Sim City 3000
Sports Car GT
You don't know Jack 2
Wet Attack (Video)

PC JOKER HEFT & SPIEL 6/99 • Vollversion: Max Montezuma • CD 1

BIETE HARDWARE

P200 MMX, 32 MB, 4,5 GB Festplatte, Farbdrucker, 16 Bit-Soundkarte, 4 MB-3D Grafikkarte, 32 x CD-ROM, Scanner, Win 95 + versch. Original-Games + andere Programme, VB 900,- DM. 06008/1244 (nach 17 Uhr)

Verkaufe 8 MB Grafikkarte von SIS mit Videounterstützung für 55 DM (AGP-Version). Tel.: 038852/52768. Selbstabholer oder per Post, dann zuzüglich Versandkosten. Nach Marco fragen.

Verk. Computer: 200 MHz, 4 GB Festplatte, Maus, Tastatur, 24 x CD-ROM usw. Siedler 3, Incoming Win 95, Rainbow Six, Starcraft Brood War, Vollv. schon installiert. 32 MB RAM ohne Bildschirm, Joystick. Preis nach VB. Tel.: 08144/98076

Biete 486 PC mit Maus und Tastatur, 1,2 GB HD, 24 MB RAM, Grafikkarte 16 Bit und Soundkarte (3 Jahre alt) für 600 DM VB. Tel.: 09146/1344 ab 13.00 Uhr. PS: Betriebssystem Windows 95.

Verk. kompl. Computersy. P200 MMX, 2,5 GB HD, 32 MB RAM, 24 x CD-ROM, Grafikk. Elsa Victory/Erazor, Soundcard, Lautspr., Monitor 15", Softw. Preis 1000 DM. Tel.: 039743/50516

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Spielen (F1 World Grand Prix, Diddy. Kong Racing, mit Cheats), einem Controller und sonstigem Zubehör zum Starten (Adapter usw.) Preis ist verhandelbar. Tel.: 05774/486 (ab 14.00 Uhr)

Voodoo Banshee AS4S3200AGP 16 MB neu 189,- DM, Voodoo 3 STB o.TV, 16 MB 298,- DM, neu m. Garantie. Suche defekte Playstation Telefonanlage 4 x 80,- DM; ISDN-Karten ab 69 DM. Tel.: 0172/2837070

BIETE SOFTWARE

13 PC-Spiele f. DOS + Win 3.11 60,- DM, Janosch Tigerfahrrad 10 DM, Pension zum ewigen Frieden Abenteuer f. Kids ab 4 J. 15 DM. Tel.: 06129/51033 od. LahnBeach@aol.com

Verk. Siedler 3, Theme Hospital, C & C, Dragon Lore, D-Atlas und vieles mehr. Liste anfordern. Tel.: 06624/5186

Verk. Deer Hunter 2 3D, Big Game Hunter 2 je 60 DM, Upland G Hunter 40 DM, MS Combat Flight Sim 40 DM, MS Motocross Madness, F22 Raptor je 30 DM u.v.m. Tel.: 05545/6110

FS98, Combat FS je 65,-, CFS Add-on 50,-, Grim Fandango, TR 3 je 60,-, Comanche Gold 50,-, FA 18 CSF 40,-, ADF 22 20,-, QDI Mainboard - 233P 80,-, Mystique 2 40,- + Motoracer, 16 MB EDO (2x8) 20,-. 077533253

Verk. Rebel Assault II 20,-, 3D Ultra Pinball 1 + 2 10,-, Play the Games Vol. 1 mit 15 Spielen 40,-, Microsoft Sidewinder Joypad inkl. CD 40,-. Tel.: 04361/1238

Verk. PC Spiele: Biing, Tomb Raider, Warcraft 2, Dungeon Keeper und viele Heft-CDs, z.B. Dunkle Manöver, Airwar. und viele mehr. Suche Playstation mit 1 Controller. Tel. oder Fax: 09542/445

Verk. Grand Touring 50,-, Powerboat Racing 20,-, Nascar Racing 2 20,-, Redline Racer 10,-, M1A2 Abrams 10,-, Formel 1 97 20,-, Hugo 5 15,-. Tel.: 01719131357

Verkaufe NICE 2 60,- (fast neu!) Tel.: 04163/4621

Verkaufe Carmageddon 2, Akte Europa, Frankreich 98, Sonic R, Sim City 3000 und American Dream. Tel.: 09097/1451

Alpha Centauri, Caesar 3, Fallout 2, M1 Tank Platoon 2, Anno 1602, Siedler 3, Creatures 2, Max 2, Mana, Game Net + Match, Myth, Netstorm, Daggerfall, NBA 97, Railroad Tycoon 2. Event. auch Tausch. Tel.: 09284/1839

Wolltest Du schon immer einmal HANNIBAL sein? Dafür gibt's nun DIE LEGIONEN! Onlinestrategie OFF-LINE spielen! Jetzt sofort einloggen: URL WWW.LEGIONS.DE

NHL 99, EAW, Eastern Front, Western Front, Harpoon 2, SSI Nr. 1, Might & Magic 6, M1A2 Abrams, M1 Tank Platoon, AOD. Tausch möglich. Tel.: 09922/60224 o. 869149, Fax: 869148

Verkaufe zu 15 DM: Star General, Napoleon in Rußland, F-22 ADF; zu 10 DM: Age of Rifles, Virtua Fighter. Suche: Rollercoaster Tycoon. Tel.: 0341/3028159, Robert verl.

TR3 / Half-Life dt. / Grim Fandango je 60,- / FA18CSF 40,- / ADF 22 20,- / Add-on zu CFS Combat-Pilot 40,- / Comanche Gold 40,- / Flying Corps / Su 27 / A - 10 je 15,-. 07753/3253 abends

Verk. Half-Life dt., Siedler 3, Dune 2000, European Air War je 50 DM, Uprising 10 DM; jeweils + 7,90 Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verkaufe: Star Wars Rebel Assault II, The Hidden Empire 15 DM, NICE 2 30 DM, Industriegigant 10 DM. Alles Originalverpackung. Tel.: 06223/47945

Baldur's Gate 55,-, Links 98 40,-, Incubation + Mission CD, Anstoß 2 + Verlängerung, Knights a. Merchants, Mechcommander je 30,-, F1 Racing, Red Baron 2, M1 Tank Platoon 2 je 25,-, Napoleon in Rußland, Panzer Gen. 3D, Max, Terra Nova, Win Cleaner, M1A2 Abrams je 10,-. Tel.: 0450375423

Shogo, Mobile Armor, Division, neu von CDV FSK 18 20,- DM + Porto. Dungeon Keeper Gold Classic 35,- DM + Porto. Hans Schuermann, Bahnhofstr. 26, 48607 Ochtrup.

Verkaufe F1 + F2 Racing Sim + Autobahnraser je 20 DM / Aktenordner von Data Becker 40 DM. Tel.: 03573/796168

SUCHE SOFTWARE

Dringend! Suche das Sony Playstation Game Theme Park. Zahle 60,- DM. Tel.: 06024/630005 oder 0171/8317551 oder tausche auch u.a. gegen Metal Gear Solid.

Suche dringend Hugo 4 - Hugo ist nicht zu bremsen (PC CD-ROM). Schreibt mir: Philipp Müller, Mannheimer Str. 17 B, 64653 Lorsch, Fax: 06251/588710

Ich suche das PC-Spiel „GTA". Zahle bis zu 65,- DM. Angebote bitte per Telefon durchgeben. Oder Tausch. Tel.: 07971/23927, Fax: 07971/23928

Suche inoffizielle Add-ons zu 1602, besonders Handelskrieg von Data Becker, aber auch zu Neuen Ufern und Pirates Land. Suche auch Gold Games 3, Links 99, Railroad Tycoon 2 und Rollercoaster Tycoon, alles nur Originale. Weiters suche ich Lösungsbücher zu den unterschiedlichsten Spielen. Angebote an WolfgangHeinlein@coburg.baynet.de

TAUSCHE SOFTWARE

Biete: Siedler 3, Anno 1602, Commandos, Fallout, WC 5, Diablo, Dung. Keeper, Comanche 3, Starfl. Academy, Blade Runner, Panz. General 3D. Suche: Half-Life (dt.), Starcraft, Falcon 4, Darkproj., Deltaforce, Baldur's Gate. Tel.: 0387770736

Tausche Bestseller Games Nr. 14 gegen Driver od. Colony Wars Vengeance. Tel.: 035725/70547 (bitte erst ab 18 bis 19 Uhr anrufen).

Tausche deutsche Version „King's Quest 8" gegen die englische ein! A. Grese, Westring 59, 49326 Melle, Tel.: 05428/2759. Suche außerdem Komplettlösung zu Baphomet's Fluch.

VERSCHIEDENES

Digit. Kamera Casio QV 300 schw. Objektiv, LCD-Monitor 640x480 64 Bilder, eingebaut 32 MBit Speicher, PC + TV Software, Etui, Netzadapter, 700 DM VB. Tel.: 06129/51033 oder LahnBeach@aol.com

Verkaufe Lösungen zu über 300 Spielen, u.a. Larry 1-7, Indy 3+4, Monkey 1-3. Liste gg. frank. Rückumschlag bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

Selbständige Heim- und Nebenjobs. Infos gibt es gegen 4,40 DM in Briefmarken bei: Rainer Schmitt, Kolpingstr. 17, 65375 Oestrich

Tomb Raider Maxi Disk mit Cheats + Komplettlösungen 1-3 + Savegames zu Teil 1 + 25 Bilder von Lara Croft für 5 DM und 1,10 Porto. Rudi Daner, Tel.: 06181/840864

Verkaufe Lösungen zu über 300 Spielen u.a. R. Evil, Final Fantasy 7, Ultima. Liste gg. frank. Rückumschlag bei: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875

KONTAKTE

Berliner Mailbox sucht noch User! Chatten, Labern, Fun! Onlinegames, Quiz, PD-Soft, Sachpreise, Usertreffs, alles kostenlos! Modemrufnummer: 030-35103330 - 35103335

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Versandshop 97, 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Tel.: 08321/619928, Fax: 08321/619929, D1: 0171/4484897

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

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

BONUS-VOLLVERSIONEN

Battlecruiser 3000 A.D. • Max Montezuma für DOS
Half-Life Addon: Team Fortress Classic

VIDEOS

Army Men 2
Dark Reign 2
Star Trek: Starfleet Command

SPECIAL

Homeworld Screensaver

CD LÖSUNGEN

Silver (Komplettlösung)
Max Montezuma (Cheats)

GOODIES

DirectX 6.1
Winamp 2.10
Winzip 7.0 SR-1
u.a.

DEMOS

Half-Life Uplink
Mechwarrior 3
Expendable
V-Rally
Wild Metal Country

PATCHES

Apache Havoc (V 1.1c)
Die Siedler 3 (V 1.32)
Caesar 3 (V 1.0.1.0)
Oescent 3 Demo (V 1.1.1)
Falcon 4.0 (V 1.06)
Grand Prix 500ccm (V 1.1)
Imperialismus 2 (V 1.02)
Sid Meier's Alpha Centauri (deutsch V 2.0 und US V 3.0)
NBA Live 99 (V 1.1)
TOCA Touring Car Championship (V 1.1a)
Vermeer - Die Kunst des Erbens (V 1.53)

PC JOKER HEFT & SPIEL 6/99 • Demos, Special, Videos, Goodies u.v.m. • 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 7/99 erscheint am 1. Juni

nur 8,90 DM oder 4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos und einem Top-Raser samt Extrakursen auf 2 CD-ROMs!

Gib Gas, ich will Spaß:

Vollversion „Have a N.I.C.E. Day All in one"



Der Vorfahr(er) zu „N.I.C.E. 2", dem aktuellen Rennspiel des Jahres, läßt es krachen: 3 Ligen, einfallsreich bewaffnete Boliden mit bis zu 2.500 PS, 12 Strecken voller Loopings, Schanzen und Steilkurven sowie beeindruckende 3D-Grafik, Heavy-Metal-Sound direkt von CD und Mehrspieleroptionen via Modem oder Netzwerk. In vier Wochen liefern wir Ihnen dieses **Genre-Highlight mit den 12 hügeligen Extrakursen des „Track Pack"** zum Heft!
Herausragende Merkmale des Synetic-Racers sind das explosive Gameplay voller Rempeleien und Hindernisse, sein Optionsreichtum (Training, Rennen zwischen 3 und 20 Runden mit verschiedenen Startmodi, Preisgelder für Fahrzeugtuning und Waffen, optional ABS, Wettfahrten u.v.m.), das ausgeflippte Design der internationalen Strecken inkl. Nachtfahrten und Boxenstopps sowie die dramatische „Schlittersteuerung" für Tastatur, Stick, Pad oder Lenkrad. Nicht zu vergessen, die effektreiche und auch ohne 3D-Turbo erstaunlich flotte Grafik. Na, denn: Starten Sie durch!

* **Originalwertung: 75 Prozent (ohne Extrakurse)**
* **viele Optionen, tolle 3D-Grafik und CD-Audio**
* **Steuerung via Tastatur, Stick, Pad oder Lenkrad**
* **bis zu 8 Spieler via Modem oder Netzwerk, für je zwei Teilnehmer genügt eine CD-ROM**
* **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Midtown Madness • Mechwarrior 3
Star Wars: Episode 1- Die dunkle Bedrohung
Star Wars: Episode 1 Racer
Streetwars • Wet Attack





Hardware
Der Praxistest: Voodoo 3 vs. Riva TNT2



Special
Die neuen Jugendschutzbestimmungen für Spiele und ihre Folgen

Messe
Große E3-Nachlese



Reportage
Besuch bei Looking Glass: System Shock 2

MYST® & RIVEN

Tauchen Sie ein in mystische Welten!







Gefahren • Geheimnisse Intrigen

Diese einmalige Jubiläumsausgabe enthält:

als Jubiläumsprämie das Ages of Myst™ Mousepad



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®





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

MAXI GAMER XENTOR

166MHz RAM
High Frequency makes High 3D Speed!

Featuring RIVA TNT2™

FEUER FREI ...

Der absolute Höhepunkt an Stärke und Leistung. Entwickelt, um das mörderische Tempo und die unglaubliche Action der neuesten Spiele voll auszunutzen. Fühlen Sie sich nicht zu Wohl auf Ihrem Stuhl, denn Sie sitzen auf reinem Dynamit . . .

- Volle 2D/3D-Beschleunigung für Spieler ohne Nerven
- nVidia RIVA TNT 2™-Chipsatz
- Echtfarben 32-Bit 3D-Rendering
- 16 MB superschneller 166MHz-RAM onboard für hohe 3D-Beschleunigung
- 128-Bit Twin Texel 3D-Prozessor für ultraschnelle Frameraten bei den neuesten Spielen
- Hardwareunterstützte Wiedergabe von DVD und AGP 2x-Interface mit voller Texturen-Transferunterstützung
- Xing DVD™ Player
- OpenGL® und Direct3D™ / DirectX™ Hardware-Beschleuniger

Und der kann noch mehr . . .

MAXI GAMER XENTOR32

32MB Featuring RIVA TNT2 ULTRA™

183MHz RAM
High Frequency makes Ultra-high 3D Speed!

AGP 2X

- 32 MB superschnelle 183MHz RAM onboard
- S-Video-Ausgang zur hochwertigen DVD Wiedergabe auf dem TV Gerät



Guillemot

Deutschland / Österreich:
GUILLEMOT GmbH · Düsseldorf
Tel.: 0211 / 33 80 00 · Fax: 0211 / 33 600 20

Schweiz:
LOGICOSOFTWARE · Lausanne
Tel.: 021 / 613 03 03 · Fax: 021 / 616 53 17

nVIDIA

Produktinfo 003

Guillemot Corporation. Maxi Gamer Xentor™ / Xentor 32™ ist ein Warenzeichen der Guillemot Corporation. Alle Markennamen und Warenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Photos nicht verbindlich. Inhalts, Aufmachung, und Spezifizierung können ohne vorherige Ankündigung geändert werden./ Gestaltung: Heike Wiegerata · Mönchen an Rhein