PC Joker 3/2000

nur 8,90 DM

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

Heftfolge Nr. 85

3/2000 März

PC Joker Heft & Spiel

mit super Echtzeitstrategie

Earth 2140

— deutsche Vollversion —

spielbare Demos:

Command & Conquer 3
Interstate '82
Star Trek: Der Aufstand
The Longest Journey
Septerra Core u. a.

Aufbau-Boom 2000

Anno 1503, Siedler 4, Black & White u. v. m.

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

CD 2: aktuelle Spiele zum Antesten

NOX

Top-Test: der neue Fantasy-Knaller von Westwood!

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

CD 1: Vollversion Earth 2140

ANSTOSS 3

Der Fußballmanager

Offizielles Testspiel:
Per Hattrick zum neuen Champion?

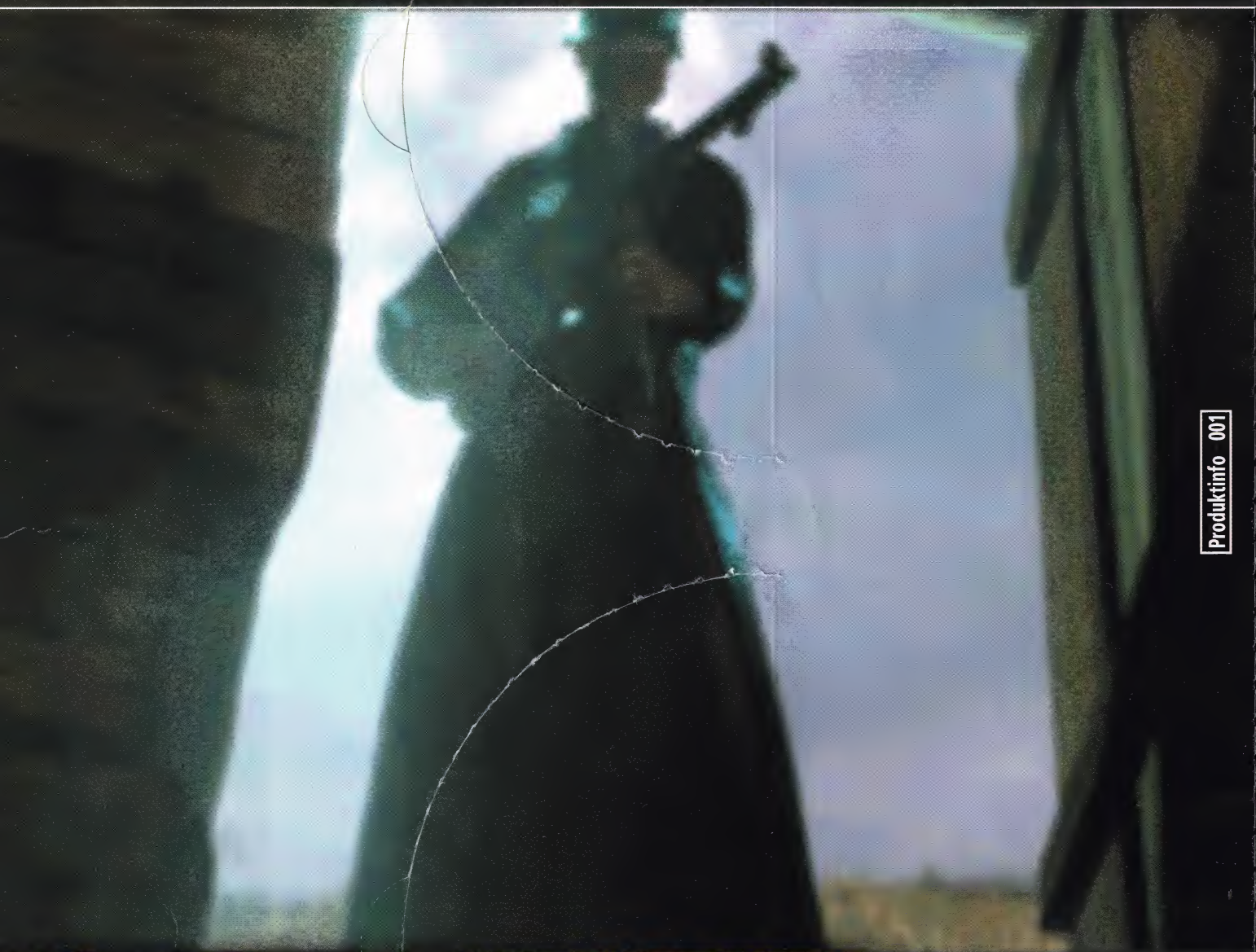
SPIEL DES JA… …ELMOBILE
Sie haben g… …gt der Laptop
die Highlight… …ame Boy?

INTERNET-GAMING
Die verspielte Revolution: Flash 4

4 394225 408908 03

Release: 1. Quartal 2000

"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"



Produktinfo 001



...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"What a rush! The detail and realism in the simulation will knock your socks off! ..."

BetaZine.com 17.11.99

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren."

PC Games 1/2000

SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.de

"Ein Echtzeit-strategical von bisher ungekannter Detailfreudigkeit ..."

Power Play 12/99

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viel taktische Tiefe"

GameStar 1/2000

In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2ten Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, daß es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.

GUTE NACHRICHTEN

Der älteste Grundsatz im Medien-Business lautet: „Bad news are good news!" Wenn dem Nachbarn das Höhlendach auf den Kopf gekracht ist, fand man das im Neandertal schon spannend – genau wie heute bei Arabella. Friede, Freude und Eierkuchen werden dagegen nur im persönlichen Umfeld erwartet, in Presse und TV bevorzugen wir Katastrophen. Weil das nun einmal so ist, geht es auch auf dieser Seite mit schöner Regelmäßigkeit um Unschönes wie Raubkopien, BPjS-Index oder Programmfehler. Bloß heute nicht, denn diesmal habe ich ein paar positive Entwicklungen der jüngsten Zeit zusammengetragen. Und sei es nur um der lieben Abwechslung willen...

Besonders hat mich die Meldung der australischen Studie gefreut, die mit wissenschaftlichen Mitteln festgestellt hat, es gäbe „keine Hinweise darauf, dass Computerspiele aggressives Verhalten auslösen oder fördern, süchtig machen, Schulleistungen beeinträchtigen oder unerwünschte gesundheitliche Folgen nach sich ziehen". Das sollte doch auch besorgte Eltern und andere Weltuntergangspropheten auf unserem Kontinent beruhigen!

In diesem Licht betrachtet, darf man auch dem VUD guten Gewissens zur jüngsten GfK-Markterhebung gratulieren: Um 13,1 Prozentpunkte ist der Umsatz durch Games hierzulande im letzten Jahr angewachsen, wobei der Löwenanteil auf PC-Spiele entfiel. Nach wie vor unsichere Jugendschützer seien zudem darauf hingewiesen, dass bei der Gelegenheit auch festgestellt wurde, dass 71,3 Prozent der Käufer älter als 19 Jahre sind, bei Konsolensoftware immer noch 63,9 Prozent. Wenn die Unternehmensberatung Frost & Sullivan außerdem mit ihrer Studie Recht hat, wird künftig ohnehin vornehmlich im Internet gezockt. Dort wird erwartet, dass der Markt für Online-Gaming vom 99-er Volumen über 49,8 Mio. US-Dollar bis zum Jahr 2005 auf stolze 172,8 Millionen Dollar anwächst. Last, not least können auch wir mit ein paar viel versprechenden Zahlen aufwarten. So hat die Erhebung aus PCJ 1/2000 u.a. ergeben, dass auch Joker-Leser mit 58 Prozent mehrheitlich volljährig sind. Der Anteil weiblicher Fans ist erfreulicherweise auf immerhin 6 Prozent angewachsen, das Heft wird überwiegend als sehr informativ (62%) beurteilt. Na, dann wünsche ich Ihnen mal sehr viel Lese- und Spielspaß mit der neuesten Ausgabe sowie uns allen weiterhin gute Nachrichten!



Ihr Michael Labiner



MEHR GUTE NACHRICHTEN

Nach wie vor gibt es den richtigen Joker für jeden Geldbeutel: **PC JOKER HEFT & SPIEL MIT 2 CD-ROMS UND VOLLVERSION „EARTH 2140"** bietet diesen Monat das volle Programm aus Tests, News, Demos, Lösungshilfen, Extras sowie natürlich Topwares Echtzeitstrategie-Bestseller für schlappe 8,90 DM. Wer auf die Beilagscheiben verzichten kann (aber wer kann das schon?), erhält **PC JOKER AUCH FÜR NUR 4,90 DM** am Kiosk. Am besten fährt man freilich als Abonnent, wo man gegenüber dem Einzelkauf rund 15 Prozent sparen und darüber hinaus noch starke Prämien abgreifen kann – mehr dazu auf Seite 18.



PC Joker Inhalt

Das baut auf...

Alles über **Aufbau- und Wirtschaftsstrategie 2000**: die Highlights, die Außenseiter, die Hintergründe, die Macher. Im großen Themenschwerpunkt dieser Ausgabe

ab Seite **32**





99 Jahre vor dem Bestseller: Anno 1503



Neues für Historienhändler: Die Gilde



Einfach göttlich: Peter Molyneux präsentiert Black & White

Ist ja interessant!

Welchen Titel unsere Leser zum **Spiel des Jahres** gewählt haben.
Wie **Flash 4** das Internet-Gaming revolutionieren wird.
Was **Laptops als Game Boys** taugen.

Specials ab den Seiten **14** und **92** sowie **104**







Hot Spot

Branchen-News **28**
Hinter den Kulissen
Programmfehler in Ultima 9 30
Previews
Anno 1503 . . . . . **34**
Black & White **40**
Dark Projekt 2 44
Der Verkehrsgigant 36
Devil Inside 46
Diablo 2 50
Die Gilde 38
Die Siedler 4 . . . . . **35**
Frontierland: Der Eisenbahnpionier 42
Pool of Radiance 2 48
Republic: The Revolution 43
Tzar: Burden of the Crown 42
Special
Aufbau- und Wirtschaftsstrategie **32**
Spiele-News **22**

Interviews

4Head Studios (Die Gilde) 38
ATI (Rage Mobility 128) 105
Blue Byte (Die Siedler 4) 35

Hardware

News **102**
Special
Spielen am Laptop **104**
Test
Grafikkarten 103

Online Guide

News **88**
Special
Online-Gaming im Trend **92**
Tests
Demise: Rise of the Ku'tan 90
Nerf Arena 91

Lösungshilfen

Lösungsindex 129
Komplettlösungen
Tomb Raider 4 (Teil 2) 120
Cheats & Tricks
Asheron's Call 128
Battlezone 2 128
Die Völker 128
Interstate '82 128
Slave Zero 128
Urban Chaos 128
Lösungshilfen auf CD
Atlantis 2
Gabriel Knight 3
Half-Life: Opposing Force
Tomb Raider 4

Rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs

Hit statt Hype

Während Blizzard noch am Sequel zum Bestseller „Diablo" schraubt (Preview ab Seite 50), hat Westwood still und heimlich ein ähnliches Game fertig gestellt: **Nox** ist witzig und spielbar – und beeindruckt ganz ohne das übliche Werbetamtam. Warum, steht im großen

Test ab Seite **54**





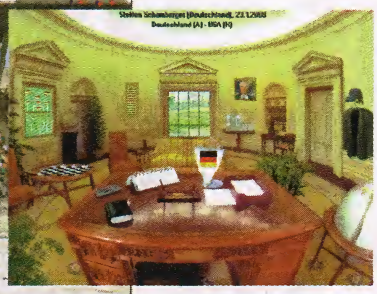
Teuflisch gute Konkurrenz für „Diablo 2": Nox

Hol dir den Kick!

Ein Fußballprogramm mit 20.000 Leistungsträgern, in Echtzeit berechneten 3D-Matches und mehr Funktionen als ein Manager Nadelstreifen auf dem Anzug hat: **Anstoß 3** will ganz nach oben in der Genre-Liga. Ob Ascaron der Hattrick gelungen ist, erfahren Sie im großen

Test ab Seite **70**





Tabellen, Tore, tolle Grafik: Spielt Anstoß 3 die Konkurrenz im Genre an die Wand?

Rubriken

Abo Service 18
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies .12
Earth 2140 10
Charts 101
Comic 115
Editorial 3
Gewinner 110
Glossar für Fachbegriffe 111
Impressum 111
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 116
Kleinanzeigen 132
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 112
Messen & Termine 28
Preisausschreiben
Formel Eins 99: 400 PS zu gewinnen! 24
Miniumfrage 7
Spiele selbst gemacht 29
Special
Spiel des Jahres: die Highlights '99 14
Windows Millennium 108
Stadtgespräch 8
Testindex 100
Update Service 96
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Atlantis 2 84
Final Fantasy 8 66
Hazard 84
Planescape: Torment (dt.) 96
Y2K 84

Action

Asterix und Obelix gegen Cäsar .86
Big Bang 81
Missile Command 86
Slave Zero 80
Stinky & Biber 86

Genremix

Nox 54
Peep! 85
Soapy Pictures 85

Sport

Anstoß 3 70
Dirt Track Racing 86
Skispringen 2000 76
South Park Rally 78

Strategie

12 o'Clock High 84
Imperium Galactica 2 62
Invictus 60

Technische Simulation

F/A-18 82
F/A-18 E Super Hornet 83
Mechwarrior 3: Pirate's Moon . .96

GESCHENKT IST NICHT ZU TEUER

Einer ebenfalls uralten Tradition des Joker-Teams folgend, präsentieren wir hier nach den Feiertagen **die originellsten Weihnachtsgrüße und Präsente aus der Branche**:



Durstlöscher: Von Egmont Interactive erhielten wir diesen Tuborg-Adventskalender mit 24 Bierdosen



Chrom-Orakel: Den kugeligen „Entscheidungsfinder" gab es von CDV



Zeit in Dosen: eine originelle Lara-Uhr von Eidos



Ummantelt: Die Hardwareprofis von Matrox schickten einen übergroßen Bademantel



Abgekartet: eine Auswahl der ungewöhnlichsten Karten

KURZ NOTIERT

Verleihungs-Gala: Die siegreichen Produkte bei der Wahl zum Spiel des Jahres '99 finden Sie ab Seite 14, die dazugehörige Party fand am 27. Januar in der Münchener Bongo-Bar statt – ein ausführlicher Bericht mit allen Promis und Überraschungen (u. a. ein Striptease!) folgt im nächsten Heft.

Märchenschloss: Anlässlich der Präsentation von „Toy Story 2" (Film und Spiel) war Richy nach Disneyland Paris eingeladen.

Die Wüste lebt: Auf seiner Informationsreise zu den Machern von „Metal Fatigue" in Los Angeles besuchte Manfred das Death Valley – und wurde nicht von den Geiern gefressen.



Schöner Rücken: Die aufwendig geleimte Bindung der Jubiläums- und Millennium-Ausgabe war keine Eintagsfliege, sondern wird ab dem kommenden Heft Standard. Schick, was?

Schneemann: Diese wunderschöne Winterskulptur im Bogey-Stil hat Jack verbrochen – der Mann kann mehr als schreiben und Korkengewehre basteln!



Desktop-Show: Im letzten Heft wollten wir von Ihnen wissen, welcher Windows-Hintergrund wohl zu welchem Redakteur gehört. Auflösung und Gewinner auf Seite 110.

SWAT LIVE

Mit „SWAT 3" haben Havas Interactive und Sierra die derzeit beste Combat-Sim im Programm – was zu beweisen war: Nahe London war unser Jack zum **Gotcha-Training mit der englischen SAS eingeladen**. Und weil nach einer angeblich uralten Tradition dieser Spezialeinheit (SAS: Special Air Service) der Sieger das versammelte Team abknutschen muss, nahm es nicht wunder, dass die Gruppe mit der hübschesten weiblichen Teilnehmerin gewonnen hat...



MINI-UMFRAGE

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

1) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
2) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
4) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
5) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
6) Finden Sie unsere Online-News interessant und ausbauwürdig oder könnten Sie darauf verzichten?
7) Finden Sie unsere Hardware-News interessant und ausbauwürdig oder könnten Sie darauf verzichten?
8) Sind Sie Abonnent?

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

Einsendeschluss: 18.2.2000

Age of Empires 2 DV 78,90 - Professional Edition DV 129,90
Age of Wanders * DV 75,90 Ford Racing DV 72,90
Alone in the Dark 4 * i.V. Formel 1 '2000 * 79,90
Alpha Centauri DV 76,90 Formel 1 '99 DV 76,90
- Alien Crass. DV 34,90 Freespace 2 DV 72,90
Anno 1602 Königsed. DV 59,90 Frontierland * DV 76,90
Anstass 3 * DV 84,90 Gabriel Knight 3 DV 71,90
Armared Fist 3.0 DA 74,90 Gathic * i.V.
Army Men in Space * DV 62,90 Grand Prix 3 * DV 74,90
Atlantis 2 DV 78,90 Grand Prix World * DV 67,90
Autobahn Raser 2 DV 59,90 Grand Theft Auto 2 DV 75,90
B-17 Flying Fortress 2 * i.V. Gulf War * DV 52,90
Baldurs Gate Pack DV 56,90 Halflife Game o.t.Year E. DV 54,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90 - Opposing Farce DV 41,90
Baldurs Gate 2 * DV i.V. - Halftime DV 24,90
Baphamets Fluch 3 * i.V. - Team Fortress 2 * i.V.
Battlezone 2 * DV 75,90 Heroes of Might + M. 3 DV 74,90
Black & White * i.V. - Armageddon's Blade DA 54,90
Blade * DV 72,90 Hidden & Dangerous DV 74,90
Bundesliga Man. 2000 DV 72,90 - off. AddOn DV 37,90
C+C 3: Tiberian Sun DV 86,90 - Doublepack DV 82,90
C+C 3: Firestarm * DV 34,90 Homeworld DV 73,90
Catan -Die erste Insel DV 72,90 Handa Matacras GP * DV 72,90
- Mission CD * DV 33,90 Imperium Galactica 2 * DV 82,90
Close Combat 4 DA 76,90 Indiana Janes 5 DV 74,90
Colin McRae Rally 2 * DV i.V. Interstate '82 DV 78,90
Commandos Im Auftrag.. DV 59,90 Kicker DV 72,90
Cosmapolitan 2 * DV 39,90 KISS Psycho Circus * DV i.V.
Creatures 3 DV 77,90 Le Mans 24 DV 71,90
Croc 2 * DV 79,90 Links LS 2000 DV 87,90
Cramagnan * DV 72,90 Loose Cannan * i.V.
Daikatana * DV 78,90 Lula Inside DV 29,90
Dark Project 2 * DV i.V. Madden NFL 2000 DA 72,90
Dark Reign 2 * DV 75,90 Majesty * 74,90
Darkstane DV 74,90 Mankind 1.5 DV 71,90
Days of Oblivian 2 DV 69,90 MDK 2 * DV 72,90
Delta Force DA 74,90 Mechwarriar 3 DV 71,90
Delta Force 2 DA 74,90 Medicapter 117 DV 42,90
Der Verkehrsgigant * DV 76,90 Mercedes Benz Trucking * DVi.V.
Descent 3 -Mercenary DV 34,90 Messiah * DV 73,90
Desert Fighters * DV 71,90 Midtawn Madness * DV 72,90
Deus Ex * i.V. Might + Magic 7 DV 75,90
Diabla 2 * DV 78,90 Manapaly 2000 DV 67,90
Die Siedler 3 DV 59,90 Nascar 3 DA 49,90
- Geh. der Amazanen DV 46,90 NBA Live 2000 DV 72,90
- Doublepack DV 83,90 Need far Speed 4 DV 75,90
- Mission-CD DV 19,90 NHL 2000 DV 74,90
Die Völker GOLD DV 62,90 Nacturne DV 75,90
Dracula Resurrection * DV 75,90 Nax * DV 79,90
Driver DV 83,90 Outcast DV 79,90
DSF Fussballman. 2000 *DV 49,90 Panzer Elite DV 72,90
Dungean Keeper 2 DV 82,90 Panzer General 4 DV 76,90
- Harny Figur 21,90 Pharao DV 78,90
Earth 2150 DV 72,90 Planescape Tarment DV 72,90
East Frant 2 * DA 79,90 Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Enemy Zera * DV 67,90 Prince af Persia 3D DV 52,90
European Air War DV 52,90 Pra Pinball Fant.Jaurney DV 61,90
Extreme Biker DV 47,90 Railraad Tycoon 2 Pack DV 41,90
F/A-18 (Jane's) * DV 72,90 Rally Champians. 2000 DV 74,90
Fifa 2000 DV 81,90 Rallymasters * 84,90
Final Fantasy 8 * DV i.V. Rayman 2 DV 73,90
Flanker 2.0 DV 77,90 Revenant DV 79,90
Flight Simulatar 2000 DV 101,90 Revolt DA 71,90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279

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

LOW BUDGET
Abe's Exodus 27,90
Age of Empires 42,90
Airline Tycoon Doublepack 28,90
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Caesar 3 38,90
Colin McRae Rally 29,90
Dark Project GOLD 43,90
Days of Oblivion 36,90
Descent 3 39,90
Diablo 25,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Siedler 2 Gold Edition 27,90
Die Versuchung 43,90
Drakan 42,90
Fallout 2 39,90
Flight Simulator 98 39,90
G-Police 29,90
Gabriel Knight Mysteries 36,90
Game, Net & Match 27,90
Grand Prix Legends 38,90
Grim Fandango 42,90
Heretic 2 26,90
Hi Octane 9,90
Imperialismus 2 39,90
Indiana Jones 3 + 4 25,90
Jedi Knight + Mission 42,90
KKND 2 -Krossfire 19,90
Lands of Lore 2 * 35,90
Lost Vikings 2 16,90
Master of Orion 2 21,90
Might + Magic Sixpack 39,90
Monkey Island 3 42,90
Monopoly 23,90
Motocross Madness 35,90
Nascar '99 19,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Police Quest Swat 1&2 29,90
Privateer 2 T. Darkening 29,90
Pro Pinball Big Race USA 27,90
Railroad Tycoon 2 27,90
Soul Calibur 84,90

TOP TITEL
Age of Empires 2 78,90
Age of Wonders * 75,90
Anstoss 3 * 84,90
Battlezone 2 * 75,90
Daikatana * 78,90
D: Verkehrsgigant* 76,90
Diablo 2 * 78,90
Indiana Jones 5 74,90
Gabriel Knight 3 71,90
KISS Psycho Circus i.V.
Nocturne 75,90
Nox * 79,90
Pharao 78,90
Planescape Torment 72,90
RTL Skispringen 49,90
Soldier o.Fortune * 75,90
Sudden Strike * i.V.
The Sims * 74,90
WC 2 Battle.net US62,90

versandkostenfrei ab DM 199.-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98

PlayStation 245.-
Dino Crisis 78,90
FF Anthologie US 125,90
Gran Tourismo 2 * 83,90
Medal of Honor * 89,90
Resident Evil 3 i.V.

DreamCast 499.-
- VMU Card 55,90
- Gun MadCatz 66,90
House o.t. Dead 2 82,90
Shadowman 81,90
Soul Calibur 84,90

LOW BUDGET
Resident Evil 1 27,90
Ring der Nibelungen 29,90
Shogo 46,90
Silver 35,90
Sim City 2000 Special Ed. 32,90
Starcraft 39,90
Total Annihil. Kingdoms 42,90
Transport Tycoon Deluxe 21,90
Turok 2 28,90
Unreal 29,90
Unreal Return to Na Pali 29,90
Western Front 29,90
Wet -The Sexy Empire 39,90
Wet Attack 46,90
Wing Comander Prophecy 33,90
Worms 2 27,90
X-Beyond the Frontier 43,90

HARDWARE
Gravis Gamepad Pro 41,90
Sidewinder Gamep. Pro 75,90
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick 85,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
CD - Rohlinge ab 2,79

Bleem! 79.90
PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je DV 74,90
Barbie -Pferdewelt DV 55,90
D-Info 2000 DV 35,90
Encarta E. 2000 plus DV 155,90
Klick Tel 2000 DV 24,90
LEGO Racers DV 79,90
Löwenzahn 3 DV 41,90
TKKG Verrat an TKKG DV 42,90

Sammlungen
Gold Games 3 DV 24,90
Gold Games 4 DV 52,90
Larry's Collection DA 38,90
Lucas Arts 10 Adventure DV 35,90
PC Games Col.1 DV 46,90
Play The Games 2 DV 64,90

Mo-Do. 8-18:00 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00, Mittwoch-20:00 Uhr, Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..:
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
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.

Risiko 2 * DV 67,90 Stephen King's -F 13 * 45,90
Raad ta Moscaw * DV 74,90 Sudden Strike * DV i.V.
Rague Spear DV 75,90 Super 1 Karting * DV 72,90
Raller Caaster Tycaan DV 55,90 Superbike 2000 * DV 79,90
- Added Atractions DV 41,90 Supreme Snawboarding DV 75,90
RTL Skispringen 2000 DV 49,90 System Shack 2 DV 74,90
Sabateur * i.V. Tarzan DV 68,90
Sega Rally 2 DA 76,90 Techna Mage * DV 75,90
Septerra Core DV 77,90 Thandor DV 69,90
Shadow Campany DV 74,90 The langest Jaurney * i.V.
Sheep * DA 76,90 The Namad Saul DV 82,90
Shogun * DV 72,90 The Sims * DV 74,90
Siman the Sarcerer 3D * DV 74,90 Theme Park Warld DV 79,90
Slave Zera * DV 72,90 Tomb Raider 4 DV 95,90
Soldier af Fartune * DV 75,90 Tay Stary 2 * DV 73,90
Spec Ops 2 DA 65,90 Turrican 3D * DV i.V.
Speed Demans DA 67,90 Twisted Metal 2 * i.V.
Spirit af Speed DV 67,90 Ultima 9 -Ascensian * DV 76,90
Star Trek: Armada * DV 75,90 Ultima Online Sec. Age DV 42,90
- Der Aufstand DV 75,90 Ultima Warld Edition * DV 75,90
- Klingan Academy * i.V. Urban Chaas DV 81,90
- New Warlds * DV 72,90 USAF Jets DV 72,90
- Voyager * DV 75,90 Vampire * DV 75,90
- Birth of Federatian DV 71,90 Wall Street Tycaan * DA 73,90
Star Wars: - Dunkle Bedr. DV 68,90 Warcraft 2 Battle.net E.* DV 39,90
- Farce Cammander * i.V. Wheel of Time DV 76,90
- Racer DV 65,90 Wizardry 8 * i.V.
- X-Wing Alliance DV 71,90 Warms: Armageddan DV 52,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90 X-Files: The Game DV 76,90
Starlancer * DV 87,90 You dan't know Jack 2 DV 66,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH
EV 68.90
US 79.90
Unreal Tournament

Age of Empires 2 EV 82,90
Age of Wanders US 89,90
Aliens vs. Predator EV 83,90
Amen * EV i.V.
Asherans Call US 129,90
Baldurs Gate Pack EV 75,90
C+C 3: Tiberian Sun EV 89,90
Close Combat 3 US 98,90
Close Combat 4 EV 79,90
Cadename Eagle EV 68,90
Daikatana * EV 82,90
Delta Force 2 US 105,90
Diablo 2 * EV i.V.
Drakan EV 73,90
Duke Nukem Farever * EV 79,90
Everquest US 119,90
F/A-18 (Jane's) EV 81,90
Flanker 2.0 US 89,90
Freespace 2 EV 75,90
Gabriel Knight 3 EV 72,90
Half-Life Opposing Force EV 42,90
Hala * US i.V.
Heraes a.M+M 3 AddOn US 69,90
Indiana Janes 5 US 105,90
KISS Psycho Circus * EV i.V.
Legacy of Kain EV 81,90
Max Payne * EV i.V.
Mechcammander Gold EV 73,90
Mechwarrior 3 -AddOn US 63,90
Messiah * US 89,90
NBA Live 2000 US 97,90
NHL 2000 US 98,90
Nacturne US 84,90
Panzer Elite EV 78,90
Planescape Tarment US 89,90
Police Quest SWAT 3 EV 73,90
Police Quest SWAT 3 US 86,90
Prey * EV i.V.
Rainbow Six GOLD EV 59,90
Resident Evil 3 * EV i.V.
Rague Spear EV 79,90
Septerra Core US 93,90
Slave Zera US 86,90
Saldier af Fartune * EV i.V.
Spec Ops 2 EV 79,90
Star Trek: Vayager * EV i.V.
Starcraft Battlechest EV 85,90
System Shack 2 EV 79,90
Triple Play Baseb. 2000 US 82,90
Traphy Bass 3D EV 26,90
Ultima 9 -Ascensian US 129,90
- Dragan Editian US 185,90
Unreal Daublepack EV 55,90
USAF Jets US 85,90
Vampire * EV i.V.
Warcraft 2 Battle.net Ed. US 62,90
WCW Nitra EV 59,90
Wheel of Time EV 79,90

HALF-LIFE OPPOSING FORCE
DV 41.90 EV uncut 42.90
Game o.t. Year Ed. DV 54.90
Team Fortress 2 i.V.
SOLDIER OF FORTUNE
Soldier of Fortune DV 75.90 EV i.V.
März:
DIABLO 78.90
Daikatana EV 82.90 DV 78.90
ANSTOSS 3 84.90
Stephen King's F13 45.90
Kiss Psycho Circus Messiah* DV 73.90 US 89.90
PLANESCAPE TORMENT DV 72.90 US 89.90
Ultima
Ultima 9 DV 76.90
US 129.90 Dragon Edition 185.90
SWAT 3
SWAT 3 DV 72.90 EV 73.90 US 86.90
RESIDENT EVIL 3
Loose Cannon
PREY, AMEN
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90

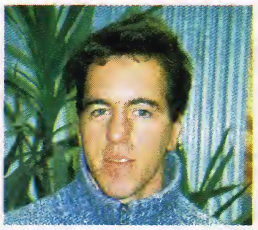
Kopierschutzmechanismen: Schikane oder Notwehr?



Martin Schilcher (16), Schüler
„Total ätzend, erst stimmen die Systemvoraussetzungen nie und dann noch so was! Mein Traum: einmal einfach installieren und losspielen…"



Mathias Kern (17), Schüler
„Ich habe für Anno meinen Rechner neu aufsetzen müssen und selbst dann gabs noch Probleme. Da wird einem ja die Lust an Originalen genommen!"



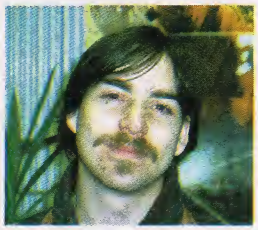
Helmut Kopfmann (25), Schüler
„Ich kenne keine Kopierschutzprobleme, kaufe aber auch selten Spiele. Meine Games sind meist von Lucas Arts und soweit eigentlich perfekt."



Bruno Weiker (15), Schüler
„Das Problem verstehe ich schon, nur die Lösungen nicht: Jagged Alliance 2 läuft bis heute bei mir nicht richtig – eine Sauerei!"



Matthias Neumair (22), Student
„Indy 5 ist für mich ein Paradebeispiel: Das Game lässt sich locker installieren und sogar kopieren – die Kopie läuft dann aber nicht."



John-Christian Eilert (23), Student
„Kopierschutzmechanismen sind eine Sackgasse: Nach drei Tagen gibts eh jeden Crack im Netz, doch die zahlende Kundschaft ist verärgert."

Von „N.I.C.E. 2" bis „Jagged Alliance 2", von Installationsproblemen bis zu **Systemabstürzen** – am **Kopierschutz** von PC-Spielen scheiden sich die Geister: Notwendige Maßnahme gegen Softwarepiraten oder **Zumutung** für ehrliche Käufer?



Severin Fell (24), Student
„So etwas greift in die Rechte des Kunden ein! Eine Sicherheitskopie muss erlaubt sein, bei Kratzern ersetzt mir schließlich kein Hersteller die CD."



Moritz Spitz (19), Kurier
„Hier werden genau die Unschuldigen bestraft. Denn wirklich Kriminelle, die im großen Stil mit Kopien handeln, hindert doch kein Kopierschutz."



Christian Neuchl (20), Schüler
„Wenn das Original nicht läuft und man deshalb einen Crack aus dem Internet ziehen muss, geht der Schuss nach hinten los."



Tobias Deventer (19), Schüler
„Dieses ganze Urheberrechtsgeschwafel und Kopierschutzeinbauen führt zu nichts. Wer eine Raubkopie will, kriegt auch eine – so oder so."



Stefan Sablatnig (20), Bankkaufmann
„Softwarepiraterie ist eine Pest, daher habe ich Verständnis für Gegenmaßnahmen. Bei Problemen sollte man dann aber auch Kulanz zeigen."



Alexander Bachem (26), Redakteur Sat 1
„Musik-CDs kann jeder kopieren, ist aber kein Thema. Wenn beim Kumpel die Raubkopie läuft, bei mir das Original jedoch nicht, ist das schon eines!"

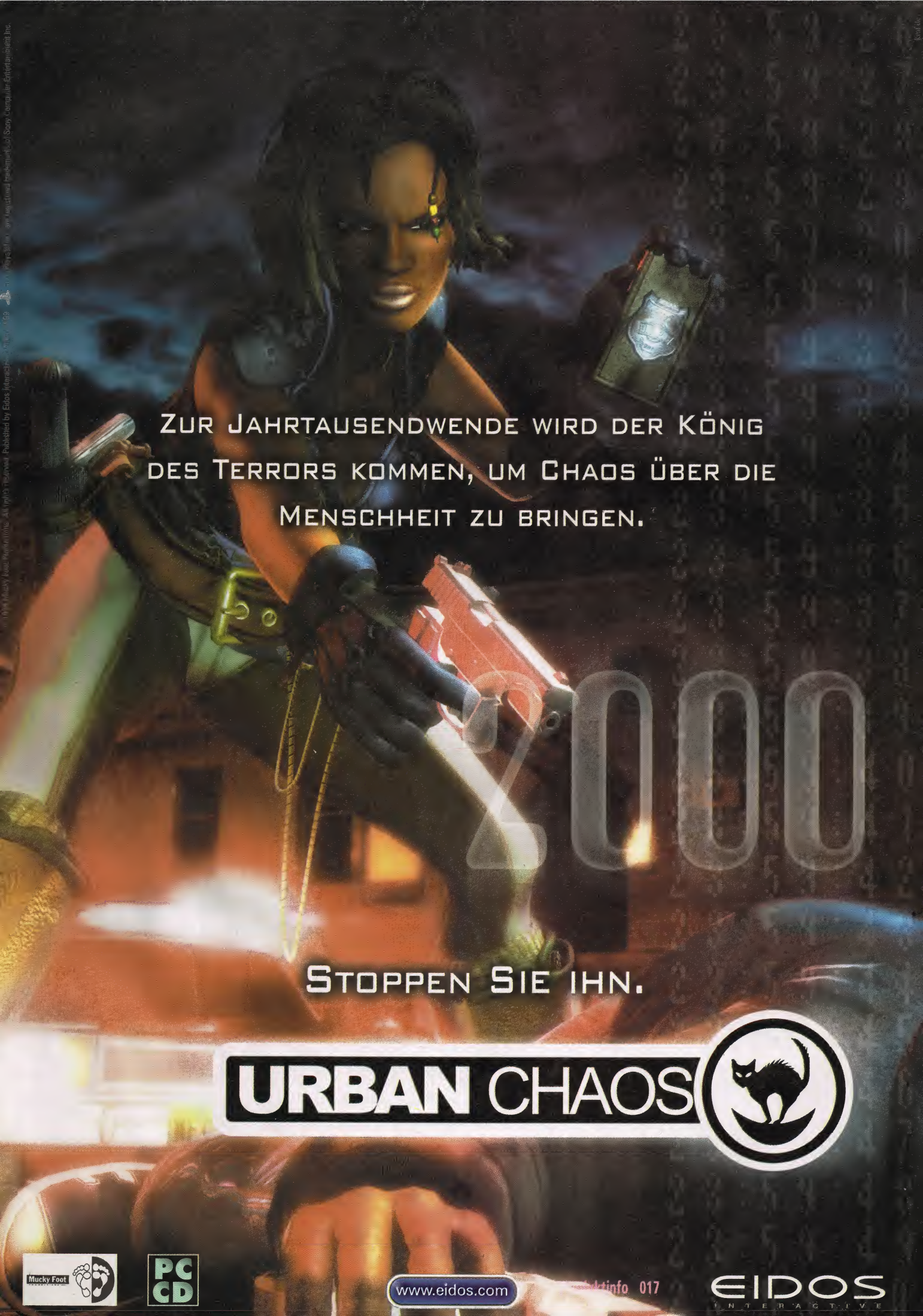


Jutta Michel (25) und Christian Nocon (25), Studenten
„Bei teurer Anwendersoftware kann man so etwas verstehen, aber sowieso oft unfertige Spiele noch weiter zu verkrüppeln ist der Gipfel!"

Nächstes Thema

Eine Umfrage in eigener Sache: **Wie kompetent sind Spielemags?** Sitzen in den Redaktionen wirklich unbestechliche Profis oder doch eher halbgare Schreiberlinge, die für jeden Exklusivtest mit der Industrie klüngeln? Vertraut der Mann bzw. die Frau auf der Straße den Bewertungen der Fachpresse oder hält man Joker & Co. in Wahrheit nur für seichte Unterhaltungslektüre?
Wenn auch Sie keine Scheu haben, sich an heißem Eisen die Finger zu verbrennen, dann immer her mit Ihren Vorschlägen – unter nebenstehender Adresse werden Themen für weitere Stadtgespräche gesammelt.

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


ZUR JAHRTAUSENDWENDE WIRD DER KÖNIG DES TERRORS KOMMEN, UM CHAOS ÜBER DIE MENSCHHEIT ZU BRINGEN.
2000
STOPPEN SIE IHN.
URBAN CHAOS
Mucky Foot
PC CD
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE

EARTH 2140





Gerenderte Videosequenzen begleiten den Krieg zwischen UCS und ED



Berge und Täler bieten taktische Optionen satt

Klass(isch)e Echtzeitstrategie!

Farbenfrohe Iso-Grafik in bis zu 800 x 600 Pixeln, Höhenunterschiede im Gelände und aufwendige Rendervideos – die Featureliste von **Topwares Echtzeitantwort auf „Command & Conquer"** braucht sich selbst hinter dem aktuellen Teil 3 der Westwood-Serie nicht zu verstecken! Wenn die United Civilized States (UCS) und die Eurasische Dynastie (ED) hier anno 2140 zum weltweiten Krieg um die letzten Bodenschätze blasen, bedeutet das für Sie 50 spannende Solo-Missionen und noch mal 25 Extra-Einsätze für bis zu sechs Mehrspieler via LAN oder (Null-) Modem. Durch die ständige technische Weiterentwicklung stehen Ihnen im Lauf der zwei Kampagnen insgesamt 70 Typen von Bodenfahrzeugen, Kriegsrobotern, Flugzeugen und Schiffen zur Verfügung. Per leicht zugänglicher Maussteuerung errichten Sie Basen, übernehmen feindliche Gebäude, setzen Wegpunkte für Ihre Einheiten und fassen diese zu ganzen Truppenverbänden zusammen.

Startprobleme?

Autoerkennung findet keine Soundkarte: Earth 2140 setzt eine zum Soundblaster-Standard kompatible Soundkarte voraus. Sehen Sie in der Anleitung Ihrer Soundkarte nach, ob Ihr Kartenhersteller Soundblaster-kompatible Treiber zur Verfügung stellt. Falls SB-kompatible Treiber geladen sind, doch die Autoerkennung die benötigten Werte (DMA, IRQ usw.) nicht findet, tragen Sie diese manuell ein. Suchen Sie im Abschnitt „Audio-, Video- und Gamecontroller" des Windows-Gerätemanagers den Eintrag mit der Bezeichnung „SB Pro Emulation" (variiert je nach Kartentyp). Klicken Sie auf „Eigenschaften"; im Registerblatt „Ressourcen" sind hier die benötigten Werte eingetragen.

Meldung „Fehler bei Initialisierung der Soundkarte": Stellen Sie sicher, dass Ihre Soundkarte im Setupprogramm korrekt eingetragen wurde – Änderungen können nach der Installation jederzeit durch Doppelklick der SETUP.EXE im Installationsverzeichnis des Spiels vorgenommen werden. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass im Setupprogramm der Testsound korrekt abgespielt wird, das Spiel selbst aber mit obiger Fehlermeldung abbricht. Um Earth 2140 dennoch nutzen zu können, tragen Sie dann im Setupprogramm „Kein Sound" ein.

Installation unter DOS: Auf vereinzelten Rechnern können Spiele wie Earth 2140 in der DOS-Box von Windows 95/98 Probleme bereiten. Bei Abstürzen oder Grafikproblemen installieren Sie das Spiel direkt unter DOS. Beenden Sie Windows dazu mit der Option „Computer im MS-DOS-Modus neu starten", wechseln Sie auf den Laufwerksbuchstaben ihres CD-Laufwerks (z. B. D:\) und geben Sie INSTALL ein. Beachten Sie, dass DOS-Treiber für CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte geladen sein müssen.



Iso-Grafik vom Feinsten: Spektakuläre Explosionen und transparente Rauchwolken in bis zu 800 x 600 Pixeln

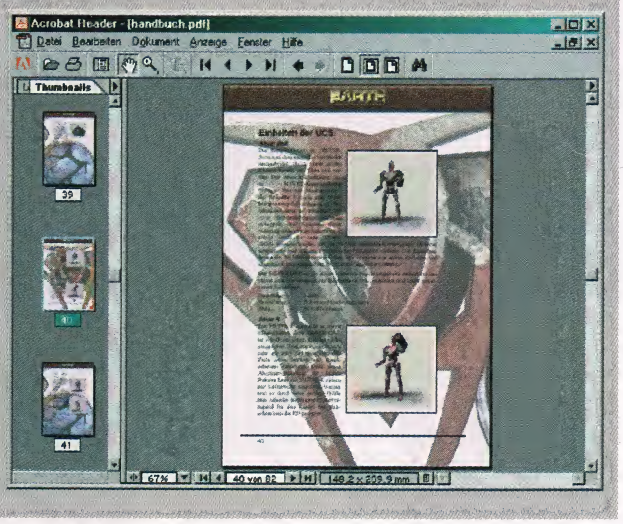
Die passende Soundkulisse zur packenden Echtzeitstrategie liefert deutsche Sprachausgabe sowie neun Audiotracks direkt von der CD. Die Grafik glänzt mit 65.000 Farben, transparentem Rauch und spektakulären Explosionen – kein Wunder, dass dieses Spiel zu den meistgekauften Produktionen aus Deutschland zählt!



Fünf verschiedene Terrains von Schnee bis Wüste sorgen für grafische Abwechslung

Handbuch & Lösungshilfen

Das **komplette deutsche Manual samt Illustrationen** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD Nr. 2. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie in der aktuellen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies" der CD Nr. 2 installieren können. In der Rubrik „Lösungen" warten auch gleich **Cheats zum Spiel**.



Installation und Start unter Win 95/98

Legen Sie die CD Nr. 1 in Ihr Laufwerk und doppelklicken Sie im Hauptverzeichnis der CD die Datei WININST.EXE, um das **Startmenü** aufzurufen. Wählen Sie hier „Installiere Earth 2140" und klicken Sie auf „OK". Beim folgenden Soundkartensetup wählen Sie „Autoerkennung". Abschließend werden je nach gewählter Installationsgröße 36 bis 95 MB an Daten auf Ihre Festplatte kopiert. Zum Programmstart doppelklicken Sie die Datei GAME.EXE im Installationsverzeichnis des Spiels. Die CD-ROM muss beim Spielen in jedem Fall eingelegt sein!

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD Nr. 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier ausdrucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 116/119 erhältlich.

Earth 2140
(Topware)

Echtzeitstrategie in bester C&C-Tradition

Originalwertung	Ausgabe 7/97, 57 Prozent
Umfang	2 Kampagnen, 50 Solo-Missionen, 25 Extrakarten für bis zu 6 Multiplayer
Präsentation	Highcolor-Grafik (65.000 Farben) in 640 x 480 oder 800 x 600 Pixeln, 5 Geländedesigns, gerenderte Zwischensequenzen, 9 Audiotracks von CD, deutsche Sprachausgabe
Steuerung	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P60 mit Win 95/98 oder DOS, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 16 MB RAM sowie 36 bis 95 MB auf der HD
Multiplayer	bis zu 6 Spieler via LAN oder (Null-) Modem
Handbuch & Installation	deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD Nr. 2 im Ordner „Handbuch", Installation via Startmenü, Cheats in der Rubrik „Lösungen" auf CD Nr. 2

Demos, Patches & Goodies

Specials

In dieser Rubrik der CD Nr. 2 wartet der **Shooter „Moorhuhn"**: Jedes abgeschossene Federtier bringt Punkte, den Highscore der Redaktion haben wir gleich mit auf CD verewigt – können Sie uns schlagen? Ebenfalls in den aktuellen Specials: die **Desktopmotive der Redakteure**.



Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbst extrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD Nr. 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor mit **Winzip 7.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies" im Jokermenü der CD Nr. 2 installieren können. Unseren neuen **Patch-Index** finden Sie ebenfalls auf CD Nr. 2 in der Rubrik „Lösungen".

Age of Empires 2
KI-Update für alle Sprachversionen
Biing! 2
Update auf V 1.05 plus Biing! 2 1/2 (benötigt V 1.05)
Command & Conquer 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.17
Die Siedler 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.54 mit separaten Patches für alle Versionen ab 1.50 und für V 1.38 und älter
Die Völker
Update der deutschen Fassung auf V 2.04
Die Völker Gold Edition
Update der deutschen Fassung auf V 3.01
Die Völker Mission Pack
Update der deutschen Fassung auf V 3.01
Driver
Update der US-Fassung auf V 2.0
Dungeon Keeper 2
Update der deutschen Fassung auf V 1.61
Earth 2150
Update der dt. Vers. auf V 1.4 mit separaten Patches für Normal- und Netzwerkinstallation
Fighting Steel
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Half-Life: Opposing Force
Update der deutschen Fassung auf V 1.001
Hattrick! Wins
Update der deutschen Fassung auf V 1.03 mit separaten Patches für Software- und Direct3D-Installation
Heroes of Might and Magic 3
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Imperium Galactica
Update der deutschen Fassung auf V 1.3
Kicker Fußballmanager
Update der deutschen Fassung auf V 1.10 mit separaten Patches für V 1.0 und V 1.05
Land der Hoffnung
Update auf V 1.051
Outcast
Update aller Sprachversionen auf V 3.0
Shadow Company
Update der deutschen Fassung auf V 1.03
Tomb Raider 4: The Last Revelation
Update der deutschen Fassung auf V 1.1
Ultima 9: Ascension
Update der US-Fassung auf V 1.07F
Unter schwarzer Flagge
Update der deutschen Fassung auf V 6.0 (Beta)

Star Trek: Der Aufstand



GENRE: Adventure
UMFANG: voll spielbare erste Mission
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: Direct3D- und Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt (für Polygonfiguren); Charakter steuern: Ziffernblock, Inventar: #, Waffe abfeuern: Space
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 52 MB auf der HD

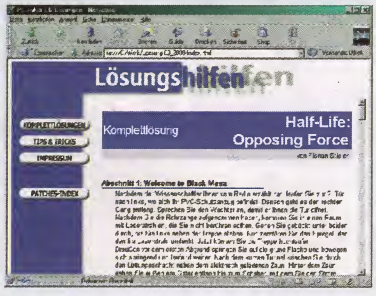
The Longest Journey



GENRE: Adventure
UMFANG: voll spielbares sechstes Kapitel
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: T von „Mr. President" als Synchronsprecherin, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (für Polygonfiguren)
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 90 MB auf der HD

Lösungshilfen auf CD

Hinter dem Button „Lösungen" im Jokermenü der CD Nr. 2 stecken die Komplettlösungen zu **Atlantis 2**, **Half-Life: Opposing Force**, **Gabriel Knight 3** und **Tomb Raider 4**.



Goodies

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
F-Prot 3.06a
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows
WinAmp 2.50e
MP3-Player für Win 95/98/NT
Winzip 7.0 SR-1
Packer/Entpacker für Win 95/98

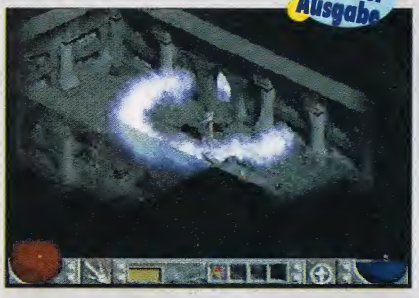
Command & Conquer 3



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: zwei voll spielbare GDI-Missionen
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 640 x 400 bis 800 x 600 Pixel, 3 Schwierigkeitsgrade
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 71 MB auf der HD

Diablo 2

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Action-Rollenspiel
UMFANG: 4 Videos mit Spielszenen
BESONDERHEIT: laufen direkt von CD
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98

Gabriel Knight 3



GENRE: 3D-Abenteuer
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt „2. Tag, 12 – 14 Uhr"
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P166 (ohne 3D-Beschleuniger: P233) mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 60 MB auf der HD

Interstate '82



GENRE: Auto-Action
UMFANG: voll spielbare Singleplayer-Mission
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft nur, wenn unter Windows-Ländereinstellungen „USA" gewählt wird, Direct3D-Beschleuniger benötigt
SYSTEM: P200 mit 64 MB RAM, D3D-Beschleuniger, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 72 MB auf der HD

Septerra Core



GENRE: Iso-Rollenspiel
UMFANG: voll spielbare Szene
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 99 MB auf der HD

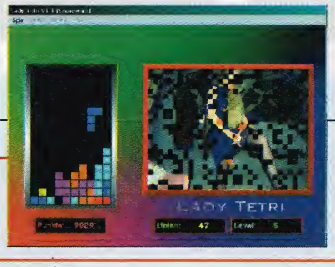
Shanghai: Second Dynasty

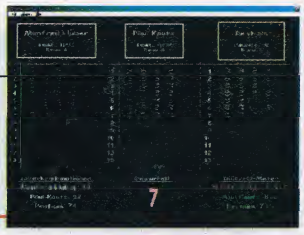


GENRE: Denkspiel
UMFANG: vier Spielmodi
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft im Win-Fenstermodus
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD Nr. 2) und 21 MB auf der HD

Lesereinsendungen

Lady Tetri
Erotik-Tetris von Manfred Kieckbusch (Shareware)
High Numbers
Zahlentüftelei für bis zu drei Spieler von Andre Hegerath (Freeware)





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

Dann schicken Sie 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 selbst erdachte, selbst gemachte 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



Die festliche Verleihung zum „Spiel des Jahres" gilt als einer der ganz großen Branchenevents: Anno 2000 lassen wir es bei der Party rund um den deutschen „Spiele-Oscar" Millennium-mäßig krachen!

Sie haben gewählt!

SPIEL DES JAHRES 1999

Hohe Wahlbeteiligung, Erdrutschsiege und überraschende Niederlagen: Tausende von Joker-Lesern haben die beste Hard- und Software des vergangenen Jahres gekürt!

Rund 10.000 Leser haben sich an der Wahl beteiligt, dennoch ist so manche Entscheidung im Rahmen weniger Stimmen gefallen – auf detaillierte Angaben verzichten wir mit Rücksicht auf die Nerven der Betroffenen. Wer anlässlich der großen Verleihung am 27. Januar in der Münchener Bongo Bar die begehrten Joker-Statuetten erhielt, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Ob Sie ebenfalls zu den Gewinnern zählen und ein nominiertes Game einheimsen konnten, ist auf Seite 110 nachzulesen. Zehn Teilnehmer waren darüber hinaus eingeladen, gemeinsam mit dem gesamten Joker-Team, den mehr oder weniger siegreichen Herstellern sowie jeder Menge Branchenprominenz an der Gala teilzunehmen – sie wurden bereits gesondert benachrichtigt, da der Termin des Events voller Überraschungen (im Kunstpark Ost, Europas größter Party-Zone!) kurz vor der Veröffentlichung dieser Ausgabe lag. Im nächsten Heft werden wir darüber im Rahmen eines Interna-Specials ausführlich berichten und Ihnen einen Video-Mitschnitt auf der Begleit-CD liefern.

PC JOKER SPIEL DES JAHRES



Age of Empires 2
von Ensemble/Microsoft



Command & Conquer 3
von Westwood/
Electronic Arts



GTA 2
von DMA Design/
Rockstar Games/Take 2

AUFBAU- UND ECHTZEITSTRATEGIE



Age of Empires 2
von Ensemble/Microsoft



Command & Conquer 3
von Westwood/
Electronic Arts



Die Siedler 3
von Blue Byte

RUNDENSTRATEGIE



Jagged Alliance 2
von SirTech/Topware



Civilization: Call to Power
von Activision



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

GENREMIX



GTA 2
von DMA Design/Rockstar
Games/Take 2



Dark Project:
Der Meisterdieb
von Looking Glass/Eidos



Hidden & Dangerous
von Illusion Softworks/
Take 2

ACTION



Drakan
von Surreal Software/
Psygnosis/GT Interactive



Shadowman
von Acclaim

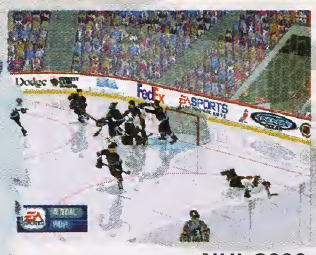


Tomb Raider 3
von Eidos

SPORT



FIFA 2000
von Electronic Arts



NHL 2000
von Electronic Arts



NBA Live 99
von Electronic Arts

RENNSPIELE



Driver
von Reflections/
GT Interactive

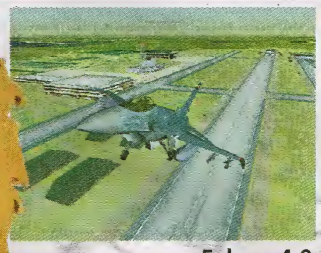


Need for Speed 4
von Electronic Arts



Midtown Madness
von Angel Studios/
Microsoft

TECHNISCHE SIMULATION



Falcon 4.0
von Microprose



X – Beyond the Frontier
von Egosoft/THQ



Mechwarrior 3
von Zipper Interactive/
Microprose

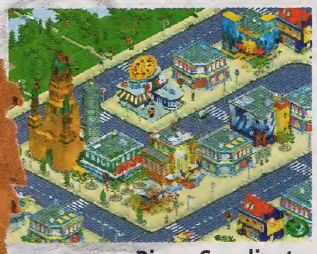
WIRTSCHAFTSSIMULATION



Sim City 3000
von Maxis/Electronic Arts



Rollercoaster Tycoon
von Microprose/
Hasbro Interactive



Pizza Syndicate
von Software 2000

ABENTEUER UND ROLLENSPIEL



Outcast
von Appeal/Infogrames



Baldur's Gate
von Bioware/Interplay



Grim Fandango
von Lucas Arts/THQ

ONLINE-GAME



Half-Life:
Team Fortress Classic
von Valve/Sierra



Worms Armageddon
von Team 17/Microprose



Ultima Online:
The Second Age
von Origin/Electronic Arts

PC JOKER LESER-SONDERPREIS



Pharao
von Sierra/
Havas Interactive



Discworld Noir
von GT Interactive



Earth 2150
von Topware

PC JOKER HARDWARE DES JAHRES

Grafikkarten



3dfx Voodoo 3 3500

Prozessoren



AMD Athlon

Peripherie



Elsa 3D-Revelator

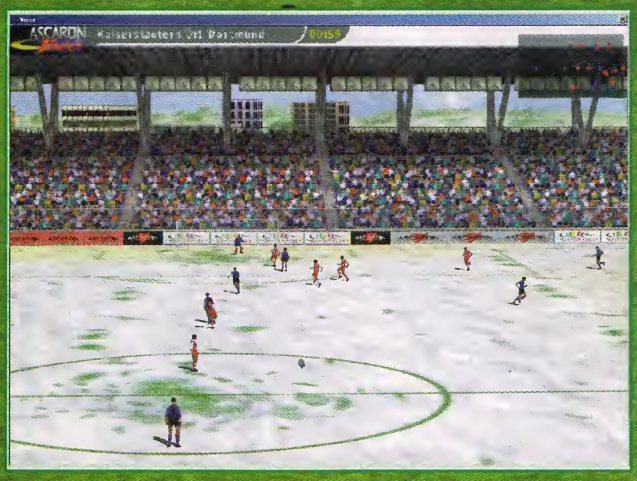
Freistoß für Abonnenten!

EXKLUSIV!

Der neue Meilenstein im Genre der Fußballmanager gratis für jeden neuen Abonnenten!

Test ab Seite 70







Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Verlangen Sie die Aboverwaltung!

Abonnenten aufgepasst!
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

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

IHRE ABO-VORTEILE

- Einer der abgebildeten Top-Titel in deutscher Vollversion als Prämie für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten Sie die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* statt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

EBENFALLS ERHÄLTLICH:



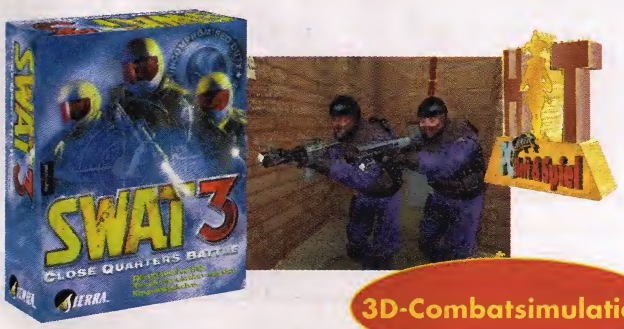
3D-Echtzeitstrategie

Test in PCJ 11/99



Spielesammlung

Test in PCJ 12/99



3D-Combatsimulation

Test in PCJ 2/00



3D-Actionabenteuer

Test in PCJ 1/00

F1 2000

Rechtzeitig zum Beginn der Formel 1-Saison schiebt Electronic Arts zum ersten Mal in der Firmengeschichte einen von FOA bzw. FIA komplett mit allen Teams, Fahrern und Kursen lizenzierten **F1-Racer** an den Start. Damit im März die Fans rasanter Arcadeaction ebenso in Benzinrausch verfallen wie Anhänger komplexer Simulationen, wird die anstehende Saison auf dem Monitor quasi vorweggenommen – Ex-Ferraristi Eddie Irvine darf seine lockeren Sprüche also bereits bei Jaguar loslassen, während der Rest des Feldes erstmals um den brandneuen US-Parcours von Indianapolis pfeilt. Ansonsten kündigt EA Sports Boliden und Piloten an, die bis hin zur Gesichtstextur exakt ihren Vorbildern entsprechen, 17 ebenso wirklichkeitsnahe PC-Kurse und satten Sound, wirksames Tuning sowie realistische Strategien. Den Beweis, sprich eine spielbare Version, will man rechtzeitig vor Redaktionsschluss der nächsten Ausgabe liefern.



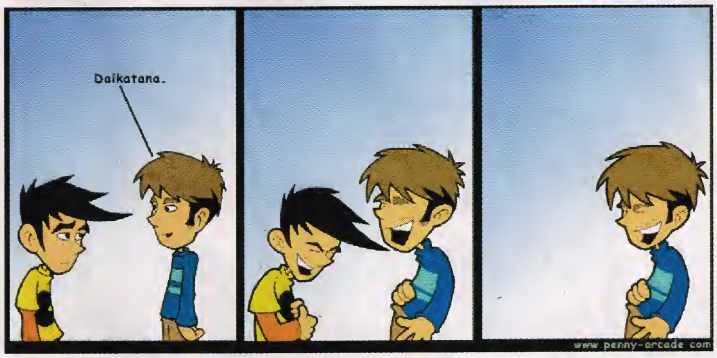


DESPERADOS

Neulich bei uns in der Redaktion. Infogrames ist zu Besuch, im Handgepäck den neuen Titel des Kehler Developers Spellbound. Erster Eindruck: Da hat jemand kräftig bei „Commandos" geklaut. Das muss freilich kein Fehler sein, denn unsere Strategen waren vom ersten An-Spiel kaum mehr wegzukriegen…
Genrefans dürfen sich wirklich auf September freuen, wenn eine sechs Mann starke Cowboy-Gang den Wilden Westen ganz gewaltig aufmischt. In 20 Missionen warten dann Shootouts bei Tag und Nacht, spannende Echtzeitduelle in todschicken Forts oder mexikanischen Dörfern. Und weil das Sextett mit grundverschiedenen Fertigkeiten auf der Festplatte einreitet, ergibt sich der Gameplay-Tiefgang wie von selbst. Zu den weiteren Eckdaten des **Action-Strategicals** zählen Begehbarkeit aller Gebäude sowie überraschende Wendungen im Plot – mehr dazu in der kommenden Ausgabe.



(FAST) OHNE WORTE



Ab sofort kommentieren die Amerikaner Mike Krahulik und Jerry Holkins hier mit ihren **Cartoons** monatlich das aktuelle Geschehen am Spielemarkt. Apropos: Ion Storms Egoshooter „Daikatana" wurde mal wieder verschoben, jetzt ist von Mitte März die Rede.

HITMAN CODENAME 47

Nervenzerfetzendes Gameplay verspricht Eidos in einem Spiel, das sich wohl am treffendsten als Mafia-Variante des „Meisterdiebs" umschreiben lässt: In Gestalt eines gedungenen Meuchelmörders stellt man ab Herbst seinen digitalen Opfern in Villen, Restaurants und auf anderen originalgetreu visualisierten Schauplätzen nach. Klar, dass die 27 Missionen der **Killer-Simulation** in eine vorgeblich glaubwürdige und hoffentlich packende Handlung eingebunden werden. Interessante Charaktere sind zudem versprochen, zu sehen aus wechselnden Kameraperspektiven. „Pulp Fiction" auf dem PC?





WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass die Branchen-News schon dicht waren, als **Bill Gates** seinen Rücktritt als **Microsoft-Vorstandsvorsitzender** bekanntgab?

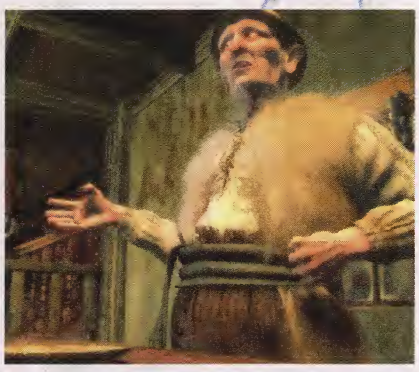
…dass der englische Entwickler SCi („Carmageddon") an einer Versoftung der britischen Uralt-Serie **Thunderbirds** (seinerzeit berühmt für richtungsweisende Animation) bastelt?

…dass Take 2 ab November in der Combatsim **Hidden & Dangerous 2** wieder den Zweiten Weltkrieg vom Zaun bricht? Solosöldner dürfen sich auf umfangreiche Kampagnen, Truppenverbände auf verschiedenste Multiplayeroptionen freuen.

DRACULA RESURRECTION

Schon Ende Februar bricht Jonathan Harker ins ferne Transsylvanien auf, um seine Verlobte Mina den Fangzähnen des alten Blutfürsten zu entreißen. Die Beta des **Renderabenteuers** schien uns dabei zumindest titelgerecht: eine eher konventionelle Wiederauferstehung von Knobelspaß in rundum schwenkbarer Grafik, garniert mit netter Musik. Wie gruselig die Endversion ist, lesen Sie im Testteil der kommenden Ausgabe.





DISCIPLES: SACRED LANDS

Mächtig kriegerische Magier aufgehorcht, GT Interactive kündigt **Fantasy-Strategie** im Stil des 3D-Klassikers „Heroes of Might and Magic" an: Bereits in den nächsten Wochen wollen vier verfeindete Völker ihren Streit rundenweise auf Iso-Terrain ausfechten. Vier Kampagnen sollen dabei zumindest 100 Stunden einsteigerfreundliche und aufwendig lokalisierte Taktik garantieren, spektakuläre Spells liefern ein zauberhaftes Feuerwerk auf dem Bildschirm.



NEED FOR SPEED: PORSCHE

In Zusammenarbeit mit der Zuffenhausener Sportwagenmanufaktur setzt Electronic Arts im April die beliebte Rennspielreihe fort. Geplant ist ein spielbarer Abriss der kompletten Porsche-Historie, angefangen beim klassischen 356 Roadster aus dem Jahr 1948 bis hin zu topaktuellen Modellen wie Boxster S, GT3 oder 996 Turbo. Den bewährten Rundrennen und Karrieremodi vergangener NFS-Titel werden hier erweiterte Missionen sowie historische Wettfahrten quer durch die Epochen hinzugefügt. Ein Digi-Lexikon wird die rund 80 fahrbaren Porsche-Modelle ausführlich vorstellen, ihr Handling soll dank überarbeiteter Fahrphysik hochrealistisch sein – zu überprüfen dann auf neun Strecken. Doch noch sind die Arbeiten an Kameraführung und Animation im Cockpitbetrieb nicht beendet.



TECHNOMAGE

So langsam läuft sich Sunflowers knuffiger Fantasyheld Melvin warm: Ab Juni durchstreifen er und seine Freundin Talis ein kunterbuntes 3D-Reich, das nach Herstellerangaben alles hat, was ein zünftiges **Actionabenteuer** braucht – witzige Puzzles, lustige Charaktere, clevere Monster und spannende Kämpfe. Zur nächsten Ausgabe will der Langener Entwickler („Anno 1602") diese Aussage mit einem spielbaren Vorabmuster untermauern.





THEOCRACY

An einem **Geheimtipp für Echtzeitstrategen** basteln die ungarischen Philos Laboratories gemeinsam mit Ubi Soft noch bis März: Die Beta wusste uns schon vorab zu fesseln! Im noch unverbrauchten Mittelamerika-Szenario des 15. Jahrhunderts führt der Spieler einen Aztekenstamm zur Blüte, wobei Schlachten in bester Tradition von „Age of Empires" geschlagen werden, das komplexe Wirtschaftssystem an „Lords of the Realms" erinnert und die Rahmenhandlung an „Kingdoms of England" denken lässt. Die Mischung scheint jedenfalls zu stimmen – auch wenn die zweidimensionale Iso-Grafik schon etwas altbacken wirkt.



400 PS ZU GEWINNEN!

Mit „Formel Eins 99" besetzt Take 2 aktuell die Poleposition unter den Arcaderacern. Wie realitätsnah das Game wirklich ist, bekommt der Sieger dieses Wettbewerbs am eigenen Leib zu spüren!

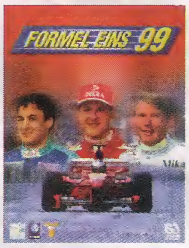


1. Preis



Eine **Fahrt in einem echten Porsche Cup-Boliden** inklusive Anreise und Verköstigung in Hockenheim. Driften Sie mit 400 PS durch das Motodrom und pfeilen mit 300 km/h über die Zielgerade. Die Gegenprobe daheim ermöglicht dann ein **Gratisexemplar des Spiels Formel Eins 99**.

2. bis 10. Preis



Je ein **Gratisexemplar des Spiels Formel Eins 99**

Zur Teilnahme senden Sie bitte eine Postkarte oder E-Mail bis 3. März an nachstehende Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, auch Mitarbeitern von Take 2 und des Joker Verlags bleibt die Teilnahme (leider) verwehrt. Ihnen dagegen wünschen wir schon jetzt Hals- und Beinbruch!

EINFACH KARTE ODER E-MAIL SCHICKEN!

Joker Verlag • Kennwort: Formel Eins 99
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
Fax: 08106/89 96 07
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

SEARCH AND RESCUE 2

An einer ungewöhnlichen **Flugsimulation** arbeitet der skandinavische Entwickler Interactivision noch bis Mitte des Jahres: Mit dem zivilen Helikopter Dolphin HH-65 wird man Rettungseinsätze, VIP-Eskorten oder Stuntshows fliegen – bei realitätsnahem Klimamodell und authentischer Flugphysik inklusive Autorotation, Luftkisseneffekt etc.. Piloten werden zwischen einer Karriere in zwei Schwierigkeitsgraden sowie einer komplexen Kampagne wählen dürfen, Letztere mit voller Kontrolle über Flügelleute sowie Bodenpersonal.



LESEN BILDET

Einen kompakten Kurs in Sachen Rechnerbedienung liefert Peter Stimpfle auf den rund 220 Seiten seines Markt & Technik-Handbuchs **Den PC beherrschen**. Für 19,95 DM erfährt man viel über die Praxis-Tücken von Windows- und Hardware-Installation, Internet, Computerspielen und was der digitale Alltag sonst noch so zu bieten hat.



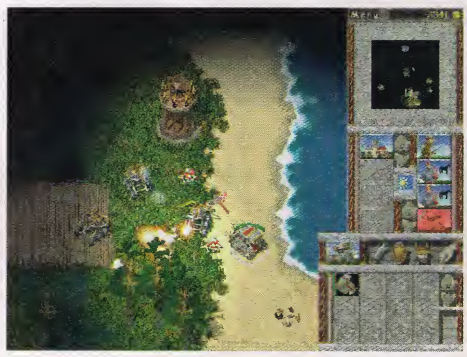


Ebenfalls bei Markt & Technik erschienen ist **Mogel Power 2000** zum Preis von knapp 30 Mark. Der 487 Seiten starke Band bietet hilfreiche Cheats zu etwa 1600 Spielen. Last, not least können sich verzweifelte Zocker nun an den Prima Verlag wenden, wo man eine schick und übersichtlich gestaltete Reihe von **Lösungsbüchern zu aktuellen Topsellern** aufgelegt hat. Für jeweils 24,95 DM finden sich im gut sortierten Buchhandel etwa Hilfestellungen zu „Pharao" oder „Indiana Jones und der Turm von Babel".



AZTEC

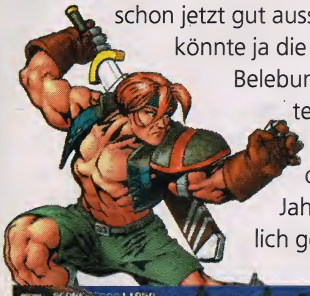
Ob „Pharao" oder „Tomb Raider 4", die ägyptische Mythologie ist derzeit genreübergreifend schwer in Mode. Ab Mitte des Jahres setzt denn auch die amerikanische Thought Guild auf die Faszination pyramidaler Hochkultur, hier allerdings südamerikanischer Prägung: Auf historischen Tatsachen basierend erstellt man **Kampf- und Wirtschaftsstrategie** um drei fiktive Indianervölker. Für zusätzliche Anreize sollen neben Spionen und Raubtieren



auch fantastische Elemente wie gewaltige Spinnenmaschinen oder Segelgleiter sorgen. Die Kampagne voller Fights, Finanzen, Forschung und Ressourcenmanagement wird in effektreich ausgeleuchteter Iso-Optik über den Bildschirm gehen; umrahmt von hübschen Videosequenzen.

SOUL FIGHTER

Da reinrassige Prügelspiele auf dem PC bisher immer schneller k.o. gingen, als Mike Tyson Evander Holyfield das Ohr abkauen konnte, garnieren Piggyback und Mindscape ihre geplante **3D-Klopperei** mit einer satten Prise Actionabenteuer. Und weil die Faust- und Schwertkämpfe gegen 40 Monster schon jetzt gut aussehen, könnte ja die (Wieder-) Belebung des toten Genres noch in diesem Jahr tatsächlich gelingen.





DREAMLAND

Nicht vor November zieht die Menschheit in die finale Schlacht gegen übermächtige Aliens – so zumindest sieht es das Szenario der Mixtur aus **Combatsim und Rollenspielabenteuer** vor, mit dem die US-Entwickler von Mythos an vergangene Erfolge („X-Com") anknüpfen wollen. Nach 70 Jahren Kampf sind die irdischen Mächte praktisch besiegt, nur mehr eine kleine Befreiungsarmee lehnt sich unter dem Kommando des Spielers gegen die außerirdischen Herren auf…
Zunächst bloß mit einer mageren Grundausstattung gerüstet, muss das Häuflein über Basisbau und Ressourcenverwaltung seinen Platz auf der Erde behaupten. Dazu sind dann in Rundenkämpfen Geiseln zu befreien, Alieninstallationen zu sabotieren und was der genretypischen Missionsziele mehr sind. Für die Rückeroberung unserer Welt hat man übrigens eigens eine neue 3D-Engine entwickelt – die „traumhafte" Grafik soll schließlich dem großen Anlass gerecht werden.



„MEIN NAME IST LIGHTYEAR. BUZZ LIGHTYEAR."

Disney · PIXAR

TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL KINO!

Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film ab 25. Januar in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo erfährst Du aus der Zeitung oder unter www.toystory2.de!

© Disney/Pixar

Nicht vergessen! Toy Story 1 auf dem am 29. Januar um 19.00 Uhr

PLANET OF THE APES

Die auf dem Buch von Pierre Boulle basierende Movie-Reihe um den „Planet der Affen" genießt seit 1968 Kultstatus, jetzt macht Fox Interactive auch auf dem PC den Affen: Nach der Bruchlandung auf einem fremd erscheinenden Planeten muss sich Astronaut Ullysses im Herbst wieder mit hoch entwickelten Primaten herumschlagen.
In der Rolle, die einst Charlton Heston innehatte, werden die Spieler des **Action-abenteuers** laut Projektleiter Cos Lazouras auf die besten Elemente aus „Half-Life", „Tomb Raider" und „Der Meisterdieb" treffen – also eine gut inszenierte Story, intelligente Dialoge, heiße Nahkämpfe sowie überraschende Kameraschwenks. In 15 umfangreichen Abschnitten lautet dann das Motto der haarigen Unterdrücker wieder: Alle Menschen in den Pferch!



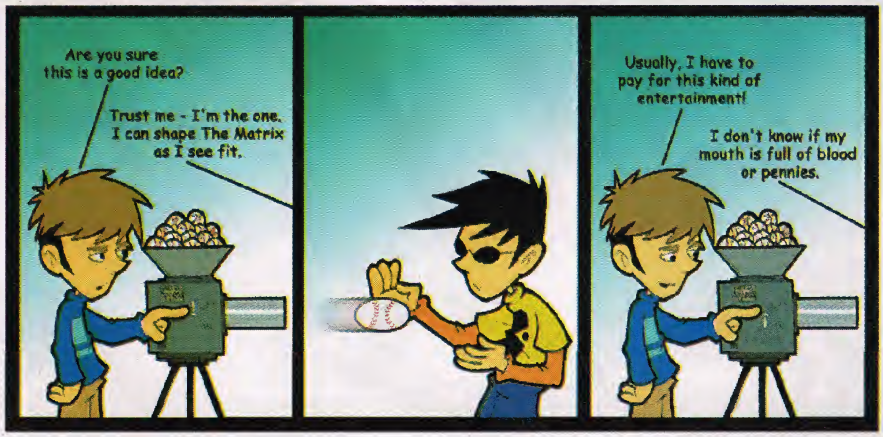


F1 RACING CHAMPIONSHIP

Im September schieben Ubi Soft und das japanische Team von Video Systems den ersehnten Nachfolger zur „Racing Simulation 2" an den Start. Die neue **Formel 1 Simulation** soll den bewährten Mix aus Arcadeaction und Techniktiefgang um die offiziellen FIA-Daten der kommenden Saison sowie eine verbesserte Optik ergänzen – und auf dem PC noch schöner sein als in der hier abgebildeten Dreamcast-Version.



EIN OPFER DER MATRIX



Die US-Cartoonisten Mike Krahulik und Jerry Holkins üben schon mal für **Matrix 2**: Angeblich entwickelt Shiny bereits das Spiel zu dem für 2001 geplanten Film.

WILD WILD WEST

Kurz nach dem Videostart der Kinokomödie vom Team hinter dem Blockbuster „Men in Black" (Regie: Barry Sonnenfeld, Hauptrolle: Will Smith) erscheint Anfang März die Versoftung: In den Boots von James West und Atremus Gordon versuchen PC-Marshalls dem irren Dr. Arliss Loveless das Handwerk zu legen. Im Stil klassischer **Grafikabenteuer** wird man sich per Point & Klick durch ein ganz und gar nicht klassisches Western-Ambiente rätseln, dessen Hightech-Elemente im Jules Verne-Look bereits die zugrunde liegende TV-Serie (lief bei uns kaum) zur Schau machten.
Die gerenderte Umgebung unseres Vorabmusters ist ebenfalls eine Schau, dazu wollen Ubi Soft und Southpeak bis zum Release noch einen Country-Soundtrack liefern. Schon jetzt überzeugte das Game durch witzige Dialoge, logische Knobeleien sowie launige Actioneinlagen in Form von Revolverduellen. Wirklich wild, dieser Digi-Weste(r)n!



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass die von Codemasters hierzulande als **Prince Naseem Boxing** angekündigte Sportsim in den USA unter dem Namen von Mike Tyson veröffentlicht wird?

...dass **Chartbuster** der Millennium-Bug zu schaffen macht? Die Vollversion unserer Ausgabe 1/2000 stürzt bei Erreichen des Spieldatums 1.1.2000 ab, ein Patch ist in Entwicklung. Bis wir ihn auf CD nachreichen können, hilft leider nur, die Systemuhr auf 1980 zurückzustellen und das Spiel neu zu beginnen – sorry.

...dass Infogrames den Arcaderacer **Test Drive 6** (PCJ 2/2000: 70%) nicht nach Europa überführt? Dank Black Star findet dafür Strategys Importrolli „Clans" (PCJ 12/99: 67%) ab März den offiziellen Weg in unsere Regale, dann unter dem Titel **Satanica**.

ART OF MAGIC

Aufgepasst Mr. Copperfield, ab September lehren Mythos und Virgin die Kunst der Magie auf dem PC: Ausgestattet mit ausbaufähigen Zauberkräften machen sich der Spieler und seine Mitabenteurer (Party) auf, ein von Monsterhorden überlaufenes Fantasyreich zu befreien. Das **Strategie-Rollenspiel** soll sich vor allem durch sehenswerte 3D-Optik und eine glaubwürdige Story auszeichnen – glaubwürdig?



DINO CRISIS

Auf der Playstation ließen sich bereits über 2 Mio. Raptorenjäger für Capcoms packendes **Actionabenteuer** rekrutieren, im Mai eröffnet der spielbare „Jurassic Park" auch auf dem PC seine Pforten. An Zulauf sollte es dem Game auch abseits des Konsolengeheges nicht mangeln: Wer Seite an Seite mit der kampferprobten Söldnerin Regina die abgelegene Hightech-Insel des Professors Kirk infiltriert, den erwartet eine Vielzahl abwechslungsreicher Missionen – amoklaufende Saurier aller Rassen und Klassen wollen geplättet, knackige Rätsel gelöst und Fights im atemberaubenden Tempo bestanden werden.
Gegenüber der konsolidierten Vorlage mit ihren vielen Schockeffekten und interessanten Kameraperspektiven versprechen die Hersteller auf dem PC erkennbare Verbesserungen: Rendermovies sowie 3D-Grafik und Sound im hier üblichen Niveau. Mangels spielbarem Muster wollen wir das vorläufig einfach mal glauben – schon weil wir das Original als atmosphärisch dichtes Action-Highlight kennen, bei dem die Gänsehaut quasi vorprogrammiert ist.





„SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES."



Disney · PIXAR

TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL KINO!

Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film ab 25. Januar in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo erfährst Du aus der Zeitung oder unter www.toystory2.de!

©Disney/Pixar

++++++++++++++++++Nicht vergessen: Toy Story 1 auf dem Disney Channel am 29. Januar um 19.00 Uhr++++++++++++++++++

AUFGEHENDER BUDGET-STERN

Ab sofort macht Take 2 gemeinsame Sache mit dem Budget-Entwickler Bright Star. Geplant sind **einsteigerfreundliche Spiele zu Mitnahmepreisen um 40,– DM**: zunächst der futuristische Arcaderacer „Grand Prix Evolution", später dann vorläufig noch namenlose Strategieschlachten im Weltraum und im Wilden Westen sowie eine Formel 1-Simulation.



Mit „Grand Prix Evolution" startet die neue Budgetserie Bright Star

PIRATEN HINTER GITTERN

Gleich zu Beginn des neuen Jahrtausends flog ein Ring deutscher und dänischer Softwarepiraten auf. Die Gruppe hatte topaktuelle Spiele wie „Age of Empires 2", „Panzer General 4" oder „NHL 2000" sowie hochwertige Anwenderprogramme (u. a. das Rendertool „Softimage") in großem Maß illegal dupliziert und in bis zu sechs CD-ROMs umfassenden Compilations für rund 70 DM über das Internet auf den Markt geworfen. Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen spricht von einem **Schaden in Höhe von rund 1 Mrd. Mark**. Einen Teil davon wollen sich die Hersteller nun bei den Bestellern über zivilrechtliche Klagen und Schadenersatzforderungen wieder holen.



Highlight auf über 9000 Exemplaren einer illegalen Compilation: Microsofts Strategieknaller „Age of Empires 2"

DIE BOMBE PLATZT

Seit dem Jahreswechsel sind **Cyber-Attacken auf Computersysteme offizielle Militärstrategie der USA**: Das Pentagon baut ein Forschungsteam auf, welches Tools für Angriff auf bzw. Verteidigung von Intra- und Internet entwickeln soll. Die Pläne wurden Anfang Januar von Richard Myers, dem Leiter des „US Space Command", mit folgendem Zitat bekannt gegeben: „Besser entscheiden Bits & Bytes über den Ausgang eines Krieges als eine Bombe!"

TITUS SCHLUCKT VIRGIN

Was so ein Börsengang nicht alles auslösen kann: **Mitte Januar komplettierte Titus seine Anteile am Publisher Virgin** – das traditionsreiche englische Unternehmen ist damit nahezu komplett in französischer Hand. Das Geld für die Übernahme brachten Spekulanten aus Frankreich auf. Interessant schon insofern, als Titus vor ein paar Jahren noch eine wenige Mann starke Entwicklungsschmiede ohne großen Erfolg am PC war.

Messen & Termine

Spielwarenmesse
Fachmesse für Spielzeug aller Art
3. bis 8. Februar in Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

European Visual C++ Developers Conference
Treff (nicht nur) für Spielentwickler
8. bis 11. Februar in Bonn
Info: www.vcdc-europe.com
Tel.: 0130/81 22 65

Milia
Fachmesse für PC-Games und andere Digitalien
14. bis 18. Februar in Cannes
Info: www.milia.com
Tel.: 07631/17 680

Cebit
Publikumsmesse für Computing
24. Februar bis 1. März in Hannover
Info: www.messe.de
Tel.: 0511/89 0

Game Developers Conference
Fachkongress für Spielentwickler
9. bis 13. März 2000 in San José/USA
Info: www.gdconf.com

Electronic Entertainment Expo (E3)
Fachmesse für Computerentertainment
11. bis 13. Mai 2000 in Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

Internet World
Internet-Kongress und Fachmesse
23. bis 25. Mai 2000 in Berlin
Info: www.internetworld.de
Tel.: 089/7 41 17 - 313

Radwar Party
Szene-Event des digitalen Undergrounds
26. bis 28. Mai in der Festhalle Heinsberg-Oberbruch
Info: www.radwar.com

Interactive Games Expo (IGEX)
Fach- und Publikumsmesse der Spieleszene
23. bis 27. August am Düsseldorfer Messegelände
Info: www.igex.de
Tel.: 0211/45 60 01

Cebit Home
Publikumsmesse für Games und Internet
30. August bis 3. September in Leipzig
Info: www.messe.de
Tel.: 0511/89 0

European Computer Trade Show (ECTS)
Fachmesse der Spielebranche
3. bis 5. September in London
Info: www.ects.com

Game
Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November in Zürich
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66

Spiele selbst gemacht

Selber bessere Games entwickeln als die Profis, diesen Traum will Mediagold den Usern mit dem „Programming Starter Kit 3.0" erfüllen. Nur eine Mogelpackung?



Zwar verspricht der Text auf der grellgelben Box „spielerische Programmierung", doch ihr Inhalt dürfte Einsteiger klar überfordern: CD-ROMs mit der Programmiersprache „Visual C++ 6.0", der 3D-Engine „Genesis" sowie einigen Tools. Code-, Grafik- und Sound-Beispiele sind leider Mangelware, auch die drei thematisch abgestuften „C++"-Lehrgänge liegen nur als Textfile auf CD vor – für Kenner und Könner sicher nicht verkehrt, doch für Neulinge wären Bücher die bessere Wahl gewesen.

In gebundener Form bietet der Pack immerhin Marc Saltzmans „Game Design", worin der amerikanische Autor gemeinsam mit vielen Top-Entwicklern auf rund 430 Seiten allen Aspekten der Spieleindustrie nachspürt. Ebenfalls gut gefallen hat uns der im Angebot integrierte Wettbewerb des Münchener Herstellers: Auf der kommenden CeBit Home will Mediagold die besten mit dem Kit entwickelten Spiele prämieren, ihren Schöpfern winken neben Sachpreisen (Hardware usw.) sogar Distributionsverträge. Näheres zu den Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte dem Internet unter der Adresse www.gamepsk.com.

Last, not least kann man **hier zehn Starter Kits gewinnen**: Einfach bis zum 28. Februar eine Karte oder E-Mail an nachstehende Adresse schicken, die Verlosung findet dann unter Ausschluss des Rechtswegs statt. Viel Glück dabei – und bei den ersten Highlights in Eigenproduktion!

KARTE ODER E-MAIL SENDEN UND GEWINNEN!

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

Disney · PIXAR

„EIN MANN FÜR GEWISSE STUNDEN"

TOY STORY 2

AB 3. FEBRUAR ÜBERALL KINO!



Für alle Ungeduldigen:
Previews zum Film ab 25. Januar in einem Kino auch in Deiner Nähe – wann, und wo erfährst Du aus der Zeitung oder unter www.toystory2.de!

++++++++++++++++++Nicht vergessen: Toy Story 1 auf dem Disney Channel am 29. Januar um 19.00 Uhr++++++++++++++++++

A Bug's Life

Ultimative Programmfehler in Ultima 9

Seit Dezember ist die US-Fassung zu haben, doch die Bugdichte macht Avataren das Leben mehr als schwer – wird mit der deutschen Version alles gut?



Frei in der Luft schwebende Figuren und Gegenstände trifft man auch mit dem Patch auf V 1.07F noch



Eine Auflistung von „Plot-Stoppers", also Fehlern, die ein Fortsetzen des Spiels unmöglich machen, gibt es im Internet unter www.jackchaos.com/pfeatures/ascension/spoilers.html

Mit schwacher Direct3D-Performance und gelegentlichen Grafikfehlern hätten sich die Käufer der ersten Stunde vielleicht noch abgefunden – doch wer als Rollenspielpionier Britannia in der US-Fassung durchstreift, wird von Bugs ganz anderen Kalibers heimgesucht: Etliche Quests in „Ultima 9: Ascension" sind schlicht nicht lösbar, geht man die Aufgaben in der „falschen" Reihenfolge an. In Einzelfällen führen „korrupte" Savestände gar zum finalen Exitus, da beim Spielstart automatisch der letzte Speicherstand geladen wird. Ist der zerstört, stürzt das Programm sofort ab; dann hilft nur mehr ein manueller Eingriff in Config-Dateien oder die Neuinstallation.

All das hat sich auch durch die Veröffentlichung des zweiten Patches mit der Versionsnummer 1.07F (zu finden auf CD Nr. 2) nicht nennenswert geändert. Zwar wurde die D3D-Darstellung geringfügig verbessert, doch im gleichen Atemzug ein neuer Bug eingeführt: Die drei Dämonen auf Valoria erweisen sich plötzlich als unbesiegbar. Wer den Patch schon vor dieser Problemstelle aufgepfropft hat, muss das Spiel daher frisch installieren, diese Quest lösen und den Patch danach nochmals auf die Festplatte nageln. Eine Zumutung, entrüsten sich enttäuschte Fans – und vermuten, Electronic Arts hätte wissentlich ein unfertiges Spiel veröffentlicht, um das Weihnachtsgeschäft nicht zu verpassen. Eine These, die David Swofford, Pressesprecher von Origin, vehement bestreitet: „Wir waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der festen Überzeugung, das Produkt sei verkaufsreif. Als wir von Problemen mit Direct3D erfuhren, begannen wir sofort mit der Programmierung eines Patches, der jetzt zur Verfügung steht. Die finale Version steht kurz vor der Fertigstellung."



Und was meint Designerlegende Richard Garriott, alias Lord British, Herr über ganz Britannia? Anno 1994 hatte er sich ja anlässlich ähnlicher Troubles bei „Ultima 8" im Readme-File zum Patch höchstpersönlich an die Fans gewandt. Diesmal jedoch schiebt er einen Vasallen in Gestalt des Origin-Managers Jack Heistand vor. „Unsere Betatester und Programmierer arbeiten rund um die Uhr, um die Fehler zu beseitigen", beschwichtigt er und verspricht allen Kunden der US-Fassung eine neue Installations-CD, sofern diese sich bis zum 31. März schriftlich registrieren (Infos unter www.ultima9.com).

Die deutsche EA-Niederlassung will es dagegen gar nicht erst so weit kommen lassen und hat die gesamte Auflage der bereits fertig gestellten Lokalisierung wieder eingestampft! Am 24. Februar soll „Ultima 9" dann in Deutsch sowie endlich bugfrei im Laden stehen. Gleichzeitig wird in limitierter Auflage die „Ultima World Edition" erhältlich sein, welche zum gleichen Preis neben Ascension noch „Ultima Online" enthält – wenigstens ein kleiner Trost. (mh)


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Home cinema
Internet
Digital music
Games
Live the experience
Environmental Audio™
CeBIT
HANNOVER 24.2.–1.3. 2000
Halle 9 · Stand D 72
Sound Blaster Live! Platinum
Finden Sie den direkten Draht für optimalen Sound zu Ihrem PC! Mit der neuen Creative Sound Blaster Live! Platinum erhalten Sie ein nahezu komplettes Musikstudio. Mit dem leistungsstarken EMU 10K1 Chip und der Software Cubasis VST von Steinberg, sowie einem extra Front-Panel mit Midi-, RCA- und optischen I/O Anschlüssen genügt die Karte höchsten Ansprüchen. Erleben Sie den ultimativen Sound-Genuß mit Environmental Audio von den Erfindern des PC-HiFi!
CREATIVE.COM
Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · © Copyright 2000. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.



WELTEN-BAUKÄSTEN

In sieben Tagen eine Welt erschaffen? Per Computer kein Problem: Aufbaustrategie erfreut sich größter Beliebtheit! Wir stellen die göttlichsten Neuheiten vor.

Im Jahre 1989 feierte die bis dato völlig unbekannte Programmierschmiede Maxis einen sagenhaften Erfolg: Ihr Städtebaukasten „Sim City" wurde zum Stammvater eines ganzen Genres! Mittlerweile hat sich die Aufbaustrategie stark weiterentwickelt und viele Einflüsse von Wirtschaftssimulationen sowie aus der Echtzeitstrategie übernommen – was der Mensch erschaffen hat, kann er in kriegerischen Auseinandersetzungen auch wieder zerstören.

Nach dem großen Preview-Special zum Thema Echtzeitstrategie in der letzten Ausgabe ist ein wirtschaftlich aufbauendes Gegenstück also nur konsequent. Denn während der Stern des Schwestergenres langsam in Innovationsarmut zu versinken droht, stellt die Aufbaustrategie nun schon zwei Jahre hintereinander das „Spiel des Jahres": 1998 fiel die Wahl auf „Anno 1602" (über dessen Nachfolger „Anno 1503" Sie hier erste Informationen lesen können), 1999 lag „Age of Empires 2" ganz vorne in der Publikumsgunst. Was ist wohl erst von kommenden Highlights wie „Der Verkehrsgigant", „Die Siedler 4" oder „Black & White" von „Populous"-Erfinder Peter Molyneux zu erwarten? Auf den nächsten Seiten erfahren Sie es!

Wie komplex die virtuellen Infrastrukturen anno 2000 sind, ob Wirtschaftsstrategie sich auch anders als in trockenen Tabellen präsentieren lässt und welche Ideen die Entwickler für das Genre noch in petto haben – diesen und anderen Fragen gehen wir aktuell im Hot Spot nach. Folgen Sie uns unauffällig in die spannende Welt der Aufbaustrategie von morgen, betrachten Sie erste Fotos, lesen Sie Statements der Hersteller und kritische Infos. Weil Vorfreude immer noch die schönste Freude ist... (pk)

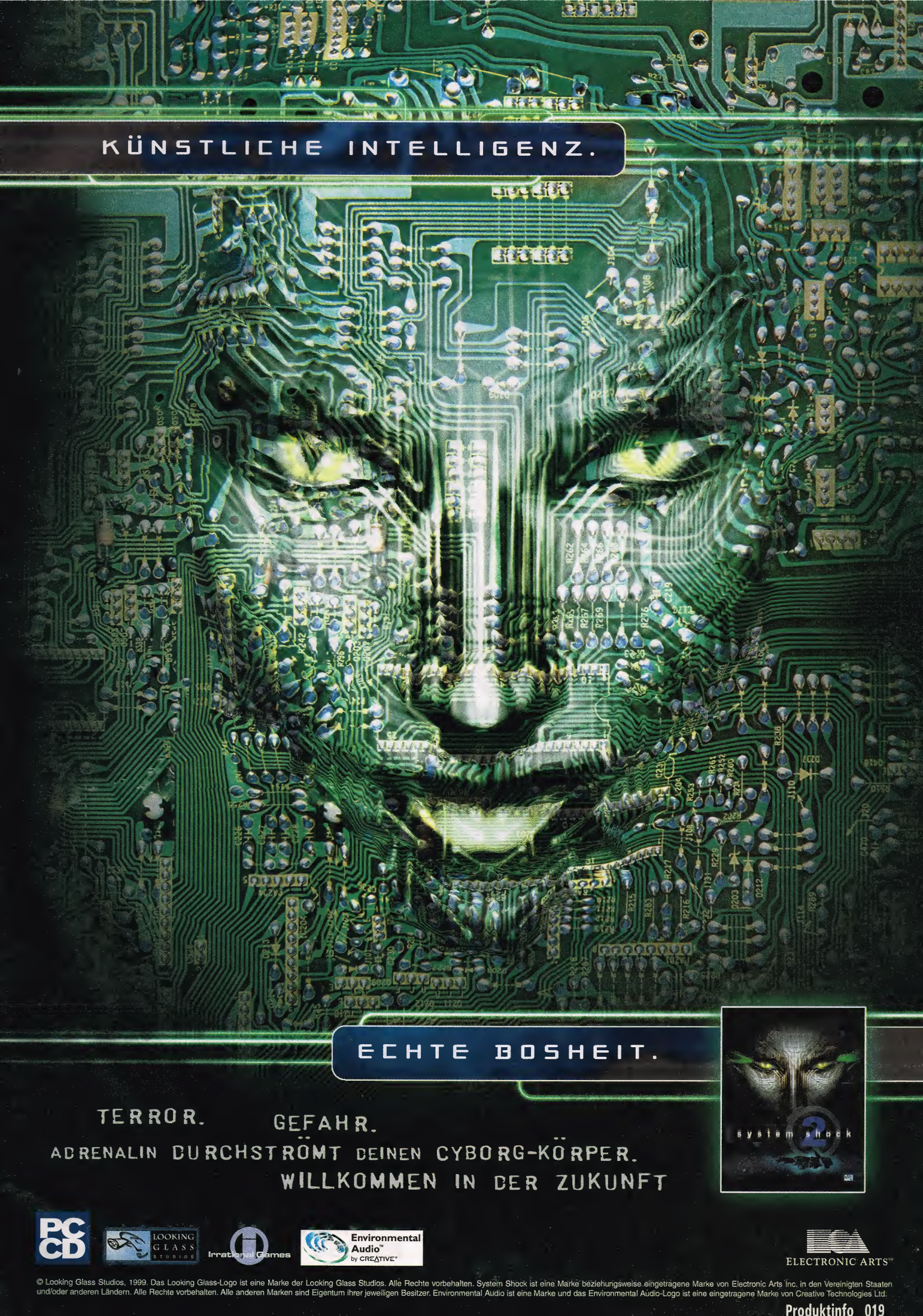
1989: Mit der Städtebausimulation „Sim City" begründet Maxis das Genre der Aufbaustrategie



1989: Bullfrog nutzt in „Populous" erstmals Aufbauelemente für Echtzeitgefechte



1993: Blue Byte liefert mit „Die Siedler" eines der innovativsten Spielkonzepte aus Deutschland – das erste Aufbaustrategical modernen Zuschnitts



© Looking Glass Studios, 1999. Das Looking Glass-Logo ist eine Marke der Looking Glass Studios. Alle Rechte vorbehalten. System Shock ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Environmental Audio ist eine Marke und das Environmental Audio-Logo ist eine eingetragene Marke von Creative Technologies Ltd.





ANNO 1503

Erschaffung einer neuen Welt

Prequel statt Sequel: Im Nachfolger zum Aufbauhit „Anno 1602" siedelt man 99 Jahre früher. Was sonst noch neu ist, erfahren Sie hier.

Seit „Anno 1602" im Jahr 1998 auf den Markt kam, fand es stolze 700.000 Käufer; die aktuelle Königs-Edition (Originalprogramm plus Missionspaket) ging weitere 120.000-mal über den Ladentisch. Und diese Zahlen repräsentieren nur Deutschland, denn unter dem Titel „1602 A.D." schickt sich der Megaseller mit zweijähriger Verspätung nun auch an, Amerika zu erobern. Bei Sunflowers und dem österreichischen Partner Max Design arbeitet man derweilen seit Januar '99 am Nachfolger zum „Spiel des Jahres 1998" – diesen Spätherbst soll er im deutschsprachigen Raum veröffentlicht werden.



„Fans werden ihr Anno definitiv wiedererkennen..."
Jürgen Reusswig, Managing Director bei Sunflowers

Hinsichtlich der Präsentation verraten die ersten Gebäudebilder auf dieser Seite nur die halbe Wahrheit: Zwar wird es beim gewohnten Iso-Look bleiben, doch neuerdings beschleunigen moderne 3D-Turbos auf Wunsch die Nebel-, Licht- und Transparenzeffekte. Der von Max Design völlig neu entwickelten Grafikengine bleibt so mehr Luft für die im Vergleich zum Vorgänger deutlich größeren Siedlungsareale. Zudem verspricht Projektleiter Jürgen Reusswig detailliertere Gebäude, eine höhere Zahl potenzieller Multiplayer sowie ein insgesamt komplexeres Gameplay. Dennoch werden auch hier wieder friedlicher Handel und Städtebau à la „Sim City" das A und O sein. Diese beiden Spielelemente haben überdurchschnittlich viele Frauen für das Produkt begeistert, worauf man bei Sunflowers besonders stolz ist. Daher wird man im Nachfolger beispielsweise mit gleich mehreren verschiedenen Eingeborenenstämmen ins Geschäft kommen können; alle mit eigenen Charakteristika und individuellen Bedürfnissen.

Mögen Handel und Diplomatie nun besonders weibliche oder männliche Tugenden sein, ganz ohne Waffengewalt wird es auch anno 1503 nicht abgehen. Sei es, um des lästigen Piratenproblems Herr zu werden, sei es, um mit Schiffen und Bodentruppen gegnerische Festungen und Städte anzugreifen. Ob das endlich mit dem Komfort vonstatten geht, den man aus dem Echtzeitgenre gewohnt ist, bleibt abzuwarten – die etwas umständliche Steuerung der Militäreinheiten war schließlich der größte Kritikpunkt am Vorgänger. Noch allerdings hüten die Hersteller die erste spielbare Fassung ihres designierten Megasellers wie Ex-Kanzler Kohl die Identität der dubiosen CDU-Spender. Doch schon in den kommenden Wochen werden wir anlässlich eines Besuchs bei Sunflowers die Gelegenheit erhalten, praktische Erfahrungen und Eindrücke zu sammeln. Freuen Sie sich also mit uns auf den Vorortbericht mit exklusiven Screenshots aus der Gameengine! (mh)



Detailreicher, aber immer noch isometrisch: die Gebäude anno 1503

Anno 1503

HERSTELLER:	Sunflowers/Max Design
ERSCHEINT:	Spätherbst 2000
ONLINE-INFO:	www.sunflowers.de



Sprechen wir doch mal über...

DIE SIEDLER 4

An Weihnachten will Blue Byte das neue Aufbaustrategical auf den Festplatten ansiedeln – Projektleiter Hans-Jürgen Brändle und Art Director Torsten Hess wissen mehr.

Geschichte einer Besiedelung



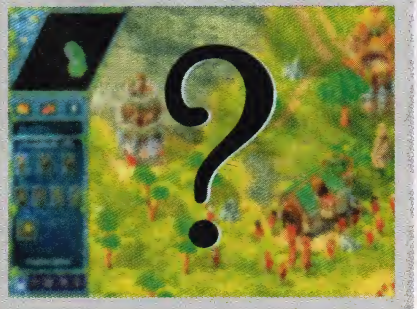
Anno 1993 revolutionierten „Die Siedler" das Aufbaugenre: niedlich anzusehen und einfach zu steuern, aber komplex zu spielen



Drei Jahre später reicherte „Die Siedler 2" das Urkonzept um vier Völker und eine in Rendercomics visualisierte Storyline an



1998 ließen sich die Knuddel-Pioniere erstmals direkt steuern und brachten neben Rendergrafik auch verbesserte Multiplayermodi mit



Ende dieses Jahres will „Die Siedler 4" mit schönerer Grafik, ausgefeiltem Multiplayergaming sowie spannenden Solomissionen punkten - bis jetzt gibt es aber leider noch kein Bildmaterial.

?: Über eine halbe Million Fans hat „Die Siedler 3" in Deutschland, wie geht man als Verantwortlicher für die Fortsetzung mit solchem Erwartungsdruck um?

HJB: *Zumindest was den angepeilten Veröffentlichungstermin betrifft, sehe ich da keine Probleme – wir liegen perfekt im Zeitplan. Unser Grafiksystem ist so gut wie fertig, da werden nur noch die verschiedenen Siedler modelliert. Parallel arbeiten wir mit Hochdruck an nochmals verbesserter KI und dem neuen Netzwerkcode.*

?: Wie viele Blaubeißer sind mit dem Projekt beschäftigt?

HJB: *In Mülheim legen sich für das Programm rund 20 fest angestellte Entwickler bereits seit etwa sechs Monaten ins Zeug; dazu kommen 20 Betatester sowie noch einmal 20 Freiberufler für Teilaufgaben. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger produzieren wir diesmal komplett „in-house", freilich unter Mitwirkung großer Teile des bewährten Teams – selbst Volker Wertich, der die Ursiedler auf dem Amiga seinerzeit noch im Alleingang programmiert hat, ist als Berater mit von der Partie.*



?: Warum wird man trotz des gewaltigen personellen Aufwands wieder nicht in echter 3D-Umgebung siedeln dürfen?

TH: *Weil eine isometrische Perspektive für unser Spielkonzept einfach besser ist. Außerdem: Sollen wir bloß des Zeitgeistes wegen die meisten Computer gnadenlos ausbremsen? Denn genau das würde passieren, wollten wir tausende Siedler komplett in Polygonen berechnen.*

?: Dennoch stellte Teil drei der Serie für viele Fans einen grafischen Rückschritt dar – der handgemalte Knuddel-Look aus den Anfangstagen kam wohl besser an als eher verwaschen agierende Rendermännlein. Wie begegnen Sie solcher Kritik?

TH: *Die für jedes Volk unterschiedlichen Gebäudetypen und Spielfiguren bleiben gerendert, erhalten jedoch viele neue Details. Das Ergebnis soll die bislang lebendigste Siedler-Welt werden: komplex wie gehabt, schön wie nie! (pk/mh)*

Die Siedler 4

HERSTELLER:	Blue Byte
ERSCHEINT:	Weihnachten 2000
ONLINE-INFO:	www.bluebyte.de

Der Verkehrs Gigant

Die erste spielbare Version schindet gigantisch Eindruck: Statt einer trockenen Simulation liefert Jowood quasi Städte für „Die Völker"!



In 30 bis 40 Städten mit 500 unterschiedlichen Gebäuden soll man dem drohenden Verkehrskollaps entgegenwirken, weitere will Jowood per Internet-Download offerieren

Mit dem namentlichen Vorgänger „Der Industriegigant" wird der neue Mix aus Aufbau- und Wirtschaftsstrategie der Österreicher nicht viel gemeinsam haben, mit dem Genre-Ahnherren „Sim City" kaum mehr: Das Gameplay konzentriert sich auf den Bereich *zwischen* den Gebäuden, hier liegt das Geld wahrhaftig auf der Straße. Für 30 bis 40 Iso-Metropolen soll ein funktionierendes Nahverkehrssystem zuerst konzeptioniert, dann installiert und unterhalten werden. Weil die scrollbaren Städte bis zu 40.000 Einwohner haben können, droht ohne öffentliche Verkehrsmittel der urbane Kollaps…

Verkehr-te Welt: Je größer der Stau, desto unterhaltsamer das Spiel

Geld oder Wiederwahl?

Wer Bewegung ins Stadtleben bringen will, wird dies auf zweierlei sehr unterschiedliche Art ausführen können. So interessieren sich freie Unternehmer bekanntermaßen nur dann für die Nöte einer mobilen Gesellschaft, wenn für sie dabei auch ordentlich (Fahr-)Geld herausspringt. Als amtlich bestellter Verkehrsbeauftragter hingegen liegt einem das Wohl des einfachen Mannes schon eher am Herzen, ist er es doch, der einen bei der nächsten Wahl den Job kosten kann.
So oder so ist vor der Knüpfung bzw. Entwirrung der ersten Verkehrsknoten zunächst Ursachenforschung angesagt. Mittels weniger Mausklicks ist zu erfahren, wo etwa die Bewohner eines Häuserblocks bevorzugt arbeiten, wo sie ihre Einkäufe erledigen und ihre Freizeit verbringen. Mit diesem Wissen im Hinterkopf lassen sich dann sinnvoll Bus- und Bahnlinien anlegen oder man untertunnelt stark frequentierte Straßenzüge mit U-Bahnschächten. Aber auch der Fuhrpark will erst einmal angeschafft und dann gewartet sein: 25 verschiedene Fahrzeuge vom preiswerten Kleinbus bis zur sündteuren Monorail belasten die Finanzen von Unternehmern und Beamten ganz unterschiedlich.

Leere Kassen, überfüllte Straßen

Anders als bei „Sim City" stehen die Städte des Verkehrsgiganten von Anfang



Über den kleinen Infoscreen rechts unten im Bild wird man die Ziele jedes Fahrzeugs und Passanten ermitteln können





Zur besseren Übersicht des Verkehrsgeschehens lässt sich die scrollbare Iso-Karte auch verkleinern

an und lassen sich in ihrem Erscheinungsbild nur marginal vom Spieler beeinflussen. So gibt es Haltestellen für Bus oder Tram zwar in diversen Preis- und Güteklassen, doch an den vorgegebenen Straßenzügen vermögen sie nichts zu ändern. Allenfalls bei Ausschachtungsarbeiten oder für die Streben einer Schwebebahn muss mal das eine oder andere Gebäude weichen – sollte es sich dabei um eine populäre Freizeitanlage oder ein beliebtes Einkaufszentrum handeln, zieht man sich natürlich den Unwillen der Anlieger zu. Dasselbe gilt bei überteuerten Fahrpreisen, schlecht gewarteten Fahrzeugen, unausgegorenen Fahrplänen oder gar ständigen Verspätungen. Dann drohen leere Kassen und überfüllte Straßen, im schlimmsten Fall gar die Verödung ganzer Stadtteile. Tatsächlich wird das Wachstum der jeweiligen Ansiedlung dynamisch an die Verkehrssituation gekoppelt sein – ein durchaus realistischer Ansatz.

Noch Wünsche offen?

Apropos Dynamik und Realismus: Schon in unserer Vorabversion pulsierte auf dem Bildschirm das pralle Stadtleben; dank Auflösungen bis 1280 x 1024 Pixel herrschte an grafischen Details kein Mangel. Da schoben sich an Feiertagen träge Autokolonnen durch die Straßen, da patrouillierten Polizeistreifen in Außenbezirken, während Fußgänger ihren individuellen Zielen entgegeneilten. Alles untermalt von passender Akustik, wobei die effektreiche Geräuschkulisse mit der Örtlichkeit wechselt.

Allerdings ließ die gerade bei einem solchen Spiel so wichtige Steuerung noch zu wünschen übrig. Doch die Entwickler versprechen für das finale Produkt höchsten Bedienkomfort beim Anlegen der Strecken: Drag & Drop soll es richten. So hoffen wir mal, dass Jowood nicht im Arbeitsstau stecken bleibt, denn schließlich hat man uns bereits für die kommende Ausgabe eine fix und fertige Testversion angekündigt. (rf)



Der Verkehrsgigant

HERSTELLER:	Jowood
ERSCHEINT:	März 2000
ONLINE-INFO:	www.verkehrsgigant.com

Sprechen wir doch mal über...

DIE GILDE



Lars Mertensen ist kein Unbekannter: Zusammen mit Matthias Kriesell schuf er 1996 „Die Fugger 2", jetzt steht die Fortsetzung an. Und neu ist hier nicht bloß der Titel!



„Von der Pest bis zu Belagerungen wird unser mittelalterlicher Mix aus Wirtschafts- und Aufbaustrategie kein geschichtlich relevantes Ereignis auslassen"

?: Die Fugger kennt man, die Gilde nicht – warum bei der Fortsetzung der Verzicht auf einen Titel mit Zugkraft?

LM: *Leider hat ein Nachfahre der echten Augsburger Handelsfamilie bereits vor zwei Jahren einen Gerichtsbeschluss erwirkt, der uns die Verwendung des Namens Fugger untersagt. Monatelange Verhandlungen blieben fruchtlos, also mussten wir uns was Neues einfallen lassen. Das hat aber auch sein Gutes: Die Gilde wird mit dem Vorgänger in Wahrheit ohnehin nur noch das mittelalterliche Szenario gemeinsam haben.*

?: Weg vom üblichen Warenein- und verkauf, hin zur komplexen Handelssimulation?

LM: *Die Neuerungen sind viel tief greifender! Tatsächlich mischen wir Elemente aus Wirtschaftssimulationen mit solchen der Aufbaustrategie und des Rollenspiels. Der Spieler kann dann ab anno 1400 über 200 Jahre hinweg in zehn deutschen Städten seinen eigenen Stammbaum zusammenstellen, einen von 85 Berufen ergreifen, Bauwerke errichten und sich zu angesehenen Ämtern in Politik, Kirche oder eben den titelgebenden Gilden emporarbeiten. Er wird eine Familie gründen und den Nachwuchs zum Kaufmann, Handwerker, Würdenträger oder gar Verbrecher ausbilden dürfen. Denn wer stirbt, macht einfach in der Rolle des Erben weiter!*

?: Familiäre Reinkarnation, das ist ja originell...

LM: *Nicht wahr? Zumal jede Person im Spiel über individuelle Fähigkeiten wie handwerkliches Geschick, Schleichen oder auch Fechten verfügen wird, was ihr in verschiedenen Bereichen Vorteile und Verbündete einbringen kann. Und wer trotzdem mit legalen Mitteln nicht weiter-*



Historische Ereignisse und wichtige Entwicklungen wie diese Gildenversammlung werden in gerenderten Cut-Scenes visualisiert



Für die Werkstätten der Gilden und Zünfte in den zehn Städten des Spiels werden rund 500 Upgrades verfügbar sein





Lebendige Polygonwelt statt animierter Standbilder: In opulenter 3D-Grafik sollen tausende mittelalterliche Städter ihrem Tagwerk nachgehen – auch mal bei Regen oder Schnee

kommt, dem hilft vielleicht Bestechung, Sabotage, Spionage oder Verleumdung – wir bauen mehrere Dutzend Schlechtigkeiten ein, mit denen man gegen die Konkurrenz vorgehen kann.

?: *Dann ist es auch kein Wunder, dass die Fugger ihren guten Namen nicht mit dem Spiel in Verbindung gebracht wissen wollen. Der eigentliche Handel scheint ja fast schon nebensächlich zu sein...*

LM: *Ganz im Gegenteil, denn 85 unterschiedliche Güter sollen Komplexität pur garantieren. Ein Beispiel: Der Tischler benötigt zum Anfertigen eines städtischen Marktkrans Nägel, die nur der Schmied herstellen kann. Der braucht andererseits wieder Roheisen, kann jedoch eventuell den dafür erforderlichen Minenbesitzer nicht ausstehen. Wenn Letzterer deshalb den Preis erhöht, haben darunter alle Beteiligten zu leiden – am besten wäre man also selbst Eigner der Mine. Ähnlich wird auch der Gebäudebau ineinander verzahnt sein. Hat man etwa seine Tischlerei zur Drechslerei ausgebaut, können einerseits bessere Waren hergestellt und andererseits weitere Upgrades in Angriff genommen werden. Insgesamt wird das Spiel rund 500 Ausbaustufen bieten.*

?: *Die inhaltlichen Innovationen werden natürlich optisch adäquat umgesetzt?*

LM: *Natürlich. Animierte Standbilder, wie sie noch in „Fugger 2" üblich waren, sind schließlich endgültig veraltet. Statt dessen wirtschaftet man nun komplett in Polygongrafik. Die von uns entwickelte 3D-Engine mag zwar nicht ganz die Bewegungsfreiheit eines Egoshooters bieten, doch das wäre in diesem Genre auch übertrieben. Dafür kann ich tolle Details versprechen: Alle Objekte werden einen Schatten werfen, Tageszeiten fließend ineinander übergehen, polierte Fußböden die Umgebung reflektieren usw..*

?: *Gerade Aufbaustrategie lebt ja von ihrer durch den Spieler veränderlichen Optik. Gilt das auch für die Gilde?*

LM: *Ja, denn man wird Straßen und Brücken bauen dürfen, Häuser errichten, ausbauen und abreißen können. Überhaupt lag uns ein dynamisches Stadtszenario sehr am Herzen. Alle Gassen werden von arbeitenden Menschen bevölkert sein, beispielsweise müssen die Waren per Karren transportiert werden. Aber auch die rund 250 Amtsträger in ihren Gildenhäusern haben einen festen Terminplan.*

?: *Wir dürfen davon ausgehen, dass das mittelalterliche Treiben auch wieder historisch korrekt umgesetzt wird?*

LM: *Authentizität ist die Seele eines solchen Programms: Wir haben im Vorfeld zwei Mitarbeiter wochenlang ausschließlich für Recherche abgestellt! Im Ergebnis basieren einige Städte nun auf zeitgenössischen Karten und viele Ereignisse kennt man aus den Geschichtsbüchern. Wenn etwa 1517 die Pest wütet oder 1462 Augsburg belagert wird, kann das den Spieler und seine Familie ganz unmittelbar betreffen. Interessant auch, dass damals in Köln mit Mark und in München mit Gulden bezahlt wurde – selbst diese Währungsproblematik haben wir nicht außen vor gelassen.*

?: *Wann dürfen die Fans das Portemonnaie zücken?*

LM: *Wir sind zuversichtlich, das Spiel bis Juni fertig stellen zu können. Obwohl ein derart komplexes Programm eigentlich nie richtig fertig ist; immer gibt es ein paar Features, die man zusätzlich noch gerne eingebaut hätte. Aber wozu gibt es schließlich diese schöne neuzeitliche Errungenschaft, die sich Update nennt? (rf)*



„Bestechung, Sabotage, Spionage oder Verleumdung: Man wird der Konkurrenz mit wirklich allen Mitteln ein Bein stellen dürfen"

Die Gilde

HERSTELLER:	4Head Studios/Infogrames
ERSCHEINT:	Juni 2000
ONLINE-INFO:	www.4head.de



Black & White

Endlich: Nach drei langen Entwicklungsjahren scheint das ehrgeizige Projekt dem Stadium der Messepräsentationen zu entwachsen!

Bereits im April soll eines der originellsten Spielkonzepte der letzten Jahre nun seinen Einzug auf dem PC halten: das Götter-RPG! „Ich sehe B&W als Rollenspiel, in dem man einmal nicht den Part eines Helden übernimmt, sondern zum Gott wird. Das bietet natürlich ungeahnte Möglichkeiten, da Götter bekanntermaßen viel mehr Handlungsfreiheit als normale Menschen besitzen", so Lionhead-Gründer Peter Molyneux über sein Baby.

Götterdämmerung im April

Dass dieses Preview dennoch seine Existenzberechtigung im Rahmen unseres Aufbauspecials hat, zeigt bereits der erste Blick: Sofort werden Erinnerungen an klassische Weltensimulationen wach, mit denen „Peter der Große" einst das Bullfrog-Label berühmt gemacht hat. Wie in „Populous" wuseln unzählige kleine Männlein und Weiblein über dreidimensionale Inselwelten, die jeweils bis zu 6500 virtuelle Quadratkilometer umspannen können. Die maximal acht ansässigen Völker stehen wie gewohnt unter dem Schutz unterschiedlicher Magier bzw. Gottheiten, welche auf Wunsch auch menschlichem Willen unterliegen. Oberstes Ziel dieser Oberhirten ist es, so viel Macht wie möglich anzuhäufen und nebenbei die Konkurrenten zu schwächen. Hier enden die Parallelen zum Klassiker von 1988, denn anno 2000 ist Individualismus oberstes Gebot: Gut oder böse, nachsichtig oder rachsüchtig, die Entscheidung über ihre Vorgehensweise liegt ganz bei den Spielern. Ob mildtätiger Schönwettergott oder unbarmherziger Kriegsfürst, jeder findet seine Anhänger. Was, wenn das Volk als Gunstbezeugung die Verfolgung eines berüchtigten Mörders begehrt? Während eine wohltätige Gottheit versuchen wird, den Unhold zur Strecke zu bringen, könnte ein weniger freundlicher Zauberer ohne weiteres Feuer vom Himmel regnen und die halbe Bevölkerung verschmoren lassen – schon als gerechte Strafe für ihre Impertinenz, Forderungen an ein Überwesen zu richten. Das Resultat wäre in beiden Fällen das gleiche, da Furcht bekanntlich einen exzellenten Nährboden für fanatischen Glauben liefert.

Diese grundverschiedenen Haltungen finden ihren optischen Ausdruck vornehmlich in den Zitadellen der Spieler. An



Solche Zerstörungszauber versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken



Schöne Aussichten dank freier Perspektivenwahl



Gameras Erben: Bereits dieses Baby-Schildkrötenmonster überragt ein normales Wohnhaus!

weißen Türmchen und fettem Weideland erkennt man den fürsorglichen Charakter seines Bewohners, dunkle Zinnen und verbrannte Erde deuten auf eine eher niedere Gesinnung. Da sich Götter standesgemäß nur selten in der Öffentlichkeit zeigen, existiert überdies eine Identifikationsfigur in Form eines Vertrauten. Diese Monster entwickeln sich allmählich aus 22 ganz normalen Tieren zu berghohen Giganten und stellen eine weitere wichtige Komponente von Black & White dar. Als eigenständige Handlanger verteidigen sie die Interessen des Spielers, beschützen im Idealfall das eigene Volk und bekämpfen feindliche Kreaturen. Als Krönung lernen die Biester sogar zu sprechen und selbst Zaubersprüche zu schleudern, was speziell für die Internet-Variante „Black & White World" von größter Wichtigkeit ist. Hier treten die Viecher dann gegen Widersacher aus aller Welt an, wobei die so gewonnene Erfahrung auch im Solospiel ausgeschlachtet werden darf.

Natürlich fordert die Aufzucht eines erfolgreichen Vertrauten im wahrsten Sinne des Wortes Fingerspitzengefühl: Mit Hilfe des schon aus „Dungeon Keeper" (dem letzten Bullfrog-Projekt des 40-jährigen Stardesigners) bekannten Handcursors können neuerdings nicht nur Ohrfeigen, sondern auch Streicheleinheiten verteilt werden. „Wir haben bei unseren Netzwerkduellen immer viel Spaß! Wenn meine Kampfkolosse anrücken, nehmen die Gras fressenden Unschuldslämmer der Kollegen stets Reißaus", witzelt Peter Molyneux, „es ist eben alles eine Frage der Erziehung..."



Doch das handliche Steuerinstrument kann noch mehr: Wie es sich für einen echten Magier gehört, schleudert man damit 20 Zaubersprüche gegen den Feind. Auch das ist übrigens durchaus wörtlich zu verstehen, denn der gewünschte Spruch wird anhand der vollführten Bewegung gewählt und abgefeuert. Ein schneller Mausschwung in Richtung Feind resultiert beispielsweise in einem Feuerball, eine kreisende Bewegung beschwört einen Wirbelsturm herauf und so weiter.

Trotz aller Polygone, Lichteffekte und Animationen soll sich das fertige Programm bereits mit einem P266 samt 3D-Beschleuniger begnügen, weshalb das 14-köpfige Team der Lionhead Studios derzeit noch fleißig mit dem Optimieren der nahezu fertigen Grafikengine beschäftigt ist. Was dagegen schon zur Gänze steht, sind die 72 Aufgaben, an denen sich die Geister scheiden bzw. die Handlungsstränge verzweigen sollen. Wie die Story genau beschaffen ist, verschweigt der Gottvater seinen Gläubigen leider: „Wir haben vor, noch ein paar geheime Bonusspielchen einzubauen, über die ich aber noch nichts verraten möchte."

Kein Problem, was wir bereits wissen genügt uns zur Vorfreude. Zumal die „weltliche" Evolution hier nicht einmal vor homosexuellen Paaren Halt machen wird – wenn das mal nicht zukunftsweisend ist?! (mz)



Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Das Äußere der Monster reflektiert die Einstellung seines Herrn, rechts die entsprechende Designskizze

Black & White

HERSTELLER:	Lionhead Studios/EA
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.lionhead.co.uk



Weiterhin in Vorbereitung

Anfang 2001 will **Sid Meier's Civilization 3** die Fangemeinde mit neuen Einheiten und Features wie integriertem Multiplayer-Modus und neuen Einheiten beglücken, während man in Österreich bei Jowood für **Die Völker 2** auf Bewährtes setzt: Ab Herbst 2000 balgen sich wieder mehrere Rassen um zoombares Iso-Terrain, neuerdings bei Tag und Nacht.
Aber auch Ascaron kommt uns in **Der Patrizier 2** mit Aufbaustrategie – dabei machte der Vorgänger anno 1992 doch noch als Wirtschaftssimulation reinsten Wassers Karriere. Ab Mitte 2000 dürfen sich Genrefans auf einen maritimen Iso-Cocktail aus mittelalterlichem Handel, Seeschlachten und Diplomatie freuen, dem historisch verbürgte Ereignisse die Würze verleihen sollen.





Frontierland: Der Eisenbahnpionier

Die Stuttgarter Pioniere von Boris Games arbeiten an der digitalen Erschließung des Wilden Westens durch die Eisenbahn. Die Verbindung zwischen Ost- und Westküste wird anno 1860 in feinster Polygonoptik erstellt – und erfordert geschicktes Ressourcenmanagement ebenso wie vorausplanende Streckenarchitektur: Nur wer sich erfolgreich um den Abbau der Rohstoffe wie Holz, Stein, Eisen oder Kohle bemüht, kann Gleisanlagen, Bahnhöfe sowie natürlich die Dampfrösser nebst Eisenbahn-Waggons finanzieren.
Unmotivierte Arbeiter, schwieriges Gelände, Wetterwechsel und angreifende Banditen sollen während der Bauarbeiten für kurzweiligen Stress sorgen, ein rundes Dutzend Missionen mit verschiedenen Aufgabenstellungen für anhaltende Spieler-Motivation.



Ein schöner Zug: Die Erschließung des Wilden Westens wird optional auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützen

Tzar: Burden of the Crown

Der Titel lässt es zwar vermuten, doch mit dem alten russischen Zarengeschlecht hat das schwedische Programmierteam von Haemimont nichts an der Krone. Statt dessen werden hier Feldherren gesucht, die binnen 25 Missionen wieder Frieden in das Fantasy-Reich Kaenor tragen sollen. Dazu werden sie Felder bestellen, Ressourcen wie Gold und Stein abbauen, Gebäude errichten sowie eine Armee aufstellen müssen – die dafür nötigen Soldaten, Helden, Dämonen und Monster können dabei allerorten rekrutiert werden.
Mag die scrollende Iso-Grafik auch schon vor Release etwas veraltet wirken, wechselnde Witterung, bis zu 1000 Einheiten pro Seite sowie ein ausgeklügeltes Magiesystem sollen den Griff nach der Macht auch für die 16 möglichen Multiplayer zum strategischen Vergnügen machen.



In 25 Missionen werden bis zu 1000 Fantasy-Einheiten pro Seite übereinander herfallen

Frontierland: Der Eisenbahnpionier

HERSTELLER:	Boris Games/Jowood
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.media-publishing.com

Tzar: Burden of the Crown

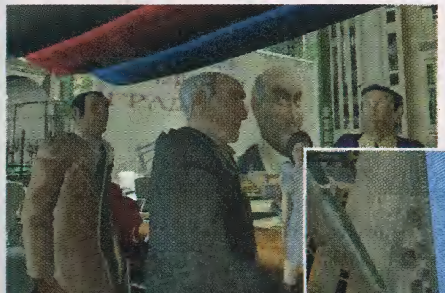
HERSTELLER:	Haemimont/Take 2
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	tzar.gameglow.com

Republic
THE REVOLUTION

Aus den englischen Elixir Studios erwartet uns gegen Jahresende ein neuer Ansatz im Genre: Anstatt des üblichen Wirtschaftswunders um Häuser, Fabriken und Armeen soll der Spieler hier eine politische Partei aufbauen! Fernziel der Übung ist es, sich Anfang der 90-er Jahre zum Präsidenten der fiktiven UdSSR-Republik Novistrana aufzuschwingen.

Simple Propaganda allein bringt freilich auch im virtuellen Russland keine Sieger hervor, da braucht es schon die Unterstützung von Fernsehstars, kirchlichen Würdenträgern oder Generälen. Die Zusammenarbeit mit verschiedenen Gruppierungen wird auch davon abhängen, welche Vorgeschichte man für seinen Jungpolitiker wählt: Vom Geschäftsmann über eine militärische Laufbahn bis hin zu einer kriminellen Karriere ist alles möglich. Schließlich mag auch die Organisation eines kleinen Aufstandes, die Manipulation von Fußballspielen oder simple Erpressung zum Erfolg führen – erlaubt ist alles, was Stimmen bringt. Hinter Letzteren werden auch bis zu 16 weitere Parteien herjagen, wahlweise unter der Regie von Mitspielern oder des Computers.

Beeindrucken soll dabei die grafische Darstellung, denn die 50 Städte und Dörfer Novistranas werden von rund einer Million virtuellen Einwohnern bevölkert und komplett in 3D berechnet – stilecht bis hin zu den Blumenkästen in Wohnsilos!



Stimmenfang per Wahlveranstaltung





Bei der Darstellung solcher Straßenschluchten muss die 3D-Engine mehrere Millionen Polygone bewältigen

Die 50 Städte und Dörfer Novistranas werden von rund einer Million Einwohnern bevölkert

Republic: The Revolution

HERSTELLER:	Elixir Studios/Eidos
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.elixir-studios.com

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **"MAKE FRIENDS"**
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 **Aue**
☎03771/2 35 20

HIGHSCORE!
Bürgerm.-Smidt-Str. 92
27568 **Bremerhaven**
☎0471/41 91 770

MULTI MEDIA WORLD
Burgstr. 13
31832 **Springe**
☎05041/97 08 77

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 **Giessen**
☎0641/79 17 94

DNE JOY & GAME
Markt 7
38364 **Schöningen**
☎05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDORF
Am Wehrhahn 24
40211 **Düsseldorf**
☎0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 **M'gladbach**
☎02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissenstr. 15
41460 **Neuss**
☎02131/27 57 51

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 **Grevenbroich**
☎02181/23 13 23

WOLLYWORLD
Viehofer Str. 17
45127 **Essen**
☎0201/24 37 29 5

PLAYER ONE
Kempener Str. 22
47839 **Krefeld-Hüls**
☎02151/51 89 00 4

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
Mathiasstr. 24-26
50676 **Köln-Innenstadt**
☎0221/923 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE GBR
Galerie Wiener Platz
51065 **Köln-Mülheim**
☎0221/96 24 44 8

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10
52062 **Aachen**
☎0241/40 69 12

JOYBO
Münster Str. 11
53111 **Bonn**
☎0228/65 97 26

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str. 1a
53474 **Bad Neuenahr**
☎02641/20 65 06

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
Kaiserstr. 54
53721 **Siegburg**
☎02241/6 80 45

JOYSOFT POINT KOBLENZ
Stegemannstr. 33 - 41
56068 **Koblenz**
☎0261/30 96 34

BITS & BYTES GbR
Am Bahnhof 35
57072 **Siegen**
☎0271/22 12 0

BITS & BYTES GbR
Knapper Str. 12
58507 **Lüdenscheid**
☎02351/39 07 72

JOYSOFT POINT FRANKFURT
Fahrgasse 87
60311 **Frankfurt**
☎069/91 39 83 71

SOUNDCHECK
Kaiserstr.31
63065 **Offenbach**
☎069/88 42 99

MYSTIC GAMES
Johannes-Mauthe-Str. 7
72458 **Albstadt**
☎07431/93 30 80

TECHNO LAND
Audio Video GmbH
Sirnauer Str. 56
73779 **Deizisau**
☎07153/8 29 90

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Breisgaustrasse 37
77933 **Lahr**
☎07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Elzdamm 61
79312 **Emmendingen**
☎07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmbH
Wihelmstr. 23
89518 **Heidenheim**
☎07321/98 25 10

SOFTPRICE-WERTHEIM
Lindenstr.16
97877 **Wertheim**
☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.



DARK PROJEKT II
THE METAL AGE

Bald ist es wieder an der Zeit auf leisen Sohlen durch dunkle Gassen zu schleichen: Atem an- und Bogen gespannt halten, das Abenteuer ruft!

Schattenstrategien

Monster von allen Seiten, Feuer aus allen Rohren: Anfang 1999 schien das Thema Egoperspektive schon ausgereizt. Doch dann überraschte Looking Glass die Welt der Egoshooter mit dem ersten Egosneaker – schleichen, nicht ballern, das war doch mal was Neues! Statt im offenen Kampf alle Gegner zu vernichten, galt es in „Dark Project: Der Meisterdieb" sich durch geschicktes Ausnutzen von Schattenzonen im Verborgenen zu halten und Wachen mittels raffinierter Ablenkungsmanöver in die Irre zu führen. Kam es doch zum Zweikampf, war der Auftrag häufig schon verloren…
In der Fortsetzung will Chefentwickler Steve Pearsell das erfrischend andere 3D–Konzept noch akzentuieren, indem der Actionanteil zugunsten knisternder Spannung weiter reduziert wird: „Dark Project war für uns ein Experiment, es gab einfach nichts Vergleichbares. Heute helfen uns die Erfahrung und das Feedback der Spieler, die Idee zu perfektionieren. Von neuen Einbruchswerkzeugen, die ganz neue Strategien ermöglichen, bis hin zu wenigeren, aber intelligenter agierenden Wachen ist dabei alles auf das Tarn- und Schleichprinzip zugeschnitten – Intelligenz statt Effekten!"

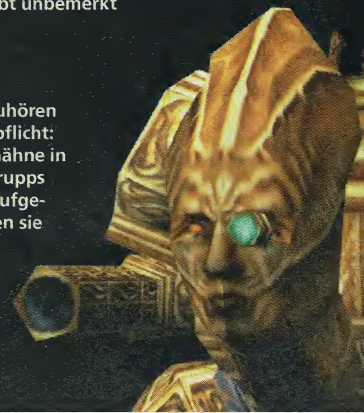
Bei Nacht und Nebel

In der Welt der Diebe werden sich Kenner des Vorgängers also sofort heimisch fühlen. Dieser Eindruck bestätigte sich beim Anspielen unserer Alphaversion: Wieder ein düsteres Szenario mit mittelalterlichen Kulissen und mechanisch–magischen Anleihen altertümlicher Zukunftsversionen im Stil von Jules Verne, wieder dieselbe Steuerung – das Interface präsentiert alle Elemente am angestammten Platz. Auch die Grafik aus der „Dark Engine" ist für die Fans von Looking Glass ein alter Bekannter, kam sie doch schon beim Vorgänger und später in einer verbesserten Fassung bei „System Shock 2" zum Einsatz. Zwischenzeitlich wurde die Farbtiefe von 8 auf 16 Bit verdoppelt, was sehr realistische Licht– und Schatteneffekte auf den Bildschirm zaubert. Das stimmungsvolle Renderintro ist bereits fertig, doch für die Endversion verspricht Steve Pearsell noch ein paar grafische Leckerbissen: „In der Alphaversion sind viele Neuerungen noch nicht implementiert. So haben wir jetzt von Szene zu Szene wechselnde Wetterbedingungen – bei Nieselregen und Nebel durch die Stadt zu schleichen ist ein ganz besonderes Erlebnis!"





Schwertkämpfe sind Notlösungen, ein wahrer Meisterdieb bleibt unbemerkt



Beobachten und zuhören ist oberste Diebespflicht: Werden die Streithähne in den beiden Wachtrupps durch einen Pfeil aufgestachelt, eliminieren sie sich gegenseitig



Dem Sound wird wieder eine überlebenswichtige Rolle im Spiel zufallen. Da warnen gemurmelte Unterhaltungen vor mehr oder minder entfernt patrouillierenden Wachen, da künden Schnarchtöne von offenen Fenstern – als Dieb hält man die Ohren am besten stets gespitzt. Umgekehrt scheinen die eigenen Schritte je nach Untergrund (etwa auf Metalldächern) nun verräterisch laut zu klingen. Überhaupt soll Metall eine tragende Rolle in den neuen Abenteuern des Meisterdiebs spielen, denn die Mechanikergilde schraubt Gerüchten zufolge an merkwürdigen Konstruktionen. Von Überwachungskameras und Wachtürmen mit Automatikgeschützen ist die Rede sowie von mechanischen Kämpfern mit Dampfantrieb. Der erfahrene Langfinger denkt jetzt natürlich sofort an die Verwendung eines Wasserpfeils. Ist das glühende Innenleben des Eisenmannes nämlich erst mal abgekühlt, dürfte es ihm auch an Temperament fehlen.

Wahl der Waffen

Das Waffenarsenal ist erneut auf geräuscharme Tätigkeitsbereiche zugeschnitten. Praktisch, wenn man etwa Gold und Geld aus fremden Truhen in die eigenen Taschen transferiert, Promis von gut bewachten Festen entführt oder Baupläne und Informationen für Banküberfälle beschafft. Spezialpfeile wie der angesprochene Wasserpfeil zum Löschen von Fackeln, Gaspfeile zur Betäubung mehrerer Gegner auf einen Streich, für Kletteraktionen nützliche Seilpfeile sowie Lärmpfeile für Ablenkungsmanöver werden also wieder zur Standardausrüstung zählen. Das Schwert bleibt besser in der Scheide (Diebe sind keine Barbaren!), genau wie Informationen über neue Waffen noch ein Geheimnis des Herstellers bleiben – in der Alphaversion war jedenfalls nichts dergleichen zu entdecken.
Alle Quests sollen in eine übergreifende Storyline eingesponnen sein, deren Fäden der aus Teil eins bekannte Sheriff Gorman Truart zieht. Der korrupte Gesetzeshüter schürt die Zwistigkeiten der Handwerks-, Philosophen- und Kleriker-Gilden aus zunächst unbekannten Gründen. Fest steht, dass es des Spielers Kopf kosten dürfte, wenn er Truarts finstere Pläne nicht rechtzeitig durchschaut. Looking Glass unterdessen lässt durchblicken, dass Missionsdesign und KI spannende Solo-Raubzüge versprechen. Über eine spezielle Multiplayer-Edition denkt man derzeit noch nach – kommt wohl ganz darauf an, wie viel Beute Dark Projekt 2 im Sommer unter Einzelschleichern macht. (mt)


Ein dampfgetriebener Wächter greift an – wohl dem, der noch Minen oder Wasserpfeile hat



Wie im Vorgänger kann von erbeutetem Geld wieder aufgerüstet werden, wobei man sein Arsenal sorgsam auf die anstehende Mission abstimmen sollte

Dark Projekt 2

HERSTELLER:	Looking Glass/Eidos
GENRE:	3D-Adventure
ERSCHEINT:	April 2000
ONLINE-INFO:	www.lglass.com

DEVIL INSIDE



Im neuen Actionabenteuer reitet Cryo wahrlich der Teufel: Erstmals in der Firmengeschichte setzt man auf explizite Gewaltdarstellung!



Bei gezieltem Beschuss verabschieden sich die Zombies schon mal von einzelnen Gliedmaßen – zu viel Blut für den deutschen Geschmack?



Devil outside: Sobald Dave zur fliegenden Deva mutiert, stehen im Kampf gegen die Untoten auch magische Geschosse zur Verfügung



Feuriges Ende eines Monsters: Jeder Angreifer verlangt nach einer individuellen Behandlung mit einer der zehn Waffen

Das Spiel ist nach einer fiktiven TV-Show benannt: In „The Devil Inside" bringt der Geisterjäger Dave Cooper wöchentlich vor laufender Kamera die schrecklichsten Monster zur Strecke. Das geht so lange gut, bis der Serienmörder Harry Grimes aus der Hölle ausreißt und sich mit einer Horde Zombies in einem verlassenen Anwesen nahe Los Angeles einnistet. Die Bande erweist sich als harter Brocken für Mr. Cooper, der sie live und zur besten Sendezeit vor einem Millionenpublikum exorzieren will.

Hier spuken Sie in der ersten Reihe

Sieben weitläufige 3D-Abschnitte wird das baufällige Gemäuer mit dem passenden Namen „Shadow's Gate" zu bieten haben, darunter ein uralter Friedhof, ein unterirdischer See und sogar eine indianische Ritualstätte. Hier geht der populäre Exorzist nicht mit Weihwasser und Kruzifix, sondern zehn handfesten Waffen wie Pistole und Armbrust seiner Berufung nach – stets beobachtet von einem Kameramann, fest installierten Aufnahmegeräten oder einem fliegenden Videoauge, damit den Zusehern an der Glotze nur ja kein Tropfen Blut entgeht. Und davon wird es zumindest in der englischen Originalversion reichlich zu sehen geben, unser Vorabmuster konnte es mit dem hierzulande indizierten Nachfolger von „Resident Evil" locker an Härte aufnehmen!
Damit sind die Vorzüge der verwendeten 3D-Engine aber noch lange nicht ausgereizt. Modrige Kellergewölbe, verwahrloste Zimmer und neblige Außenbezirke; al-



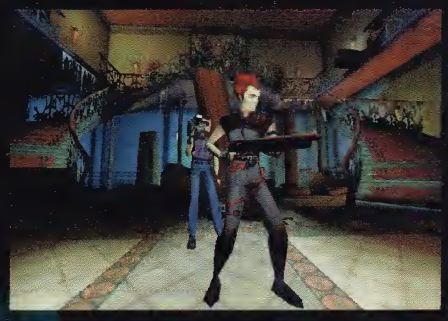
lerorten dominieren Dämmerlicht, Grafikeffekte sowie flüssige Animation der Beteiligten das schön-schaurige Bild. Dieser John Sinclair aus dem Showgeschäft schleicht, rennt und springt nicht nur äußerst behende über knarrende Dielen, sondern erledigt seine Widersacher auch mal in schicker Zeitlupe à la „Matrix". Dabei wird der Spieler unter fünf Blickwinkeln wählen dürfen; bis zu drei lassen sich in das Vollbild einblenden.

Die diabolische Domina

Wer das Actionadventure zum reinen Egoshooter umfunktionieren will, indem er die großräumig verteilten Rätsel und Lösungshinweise (zu finden etwa in Notizen oder den Folianten der Bibliothek) ignoriert, vergisst allerdings die Bedürfnisse seines Publikums: Der Zuschauer will nicht nur Blut und blaue Bohnen, sondern auch Kopfarbeit sehen – andernfalls wird die Sendung eben durch schlechte Einschaltquoten gekippt.
Da sich die Höllenbrut mitunter auch resistent gegen herkömmliche Waffen erweist, kann der Teufelsaustreiber bei Bedarf seinen ureigenen Dämon von der Leine lassen. Dave wird dann zu „Deva", einer Art diabolischen Domina im schwarzen Lederdress: Magische Geschosse oder die Überwindung von Abgründen mit ledernen Schwingen – für die Gesandte Satans kein Problem, schließlich will Herrchen die verlorenen Seelen wieder in seinem Reich begrüßen können.

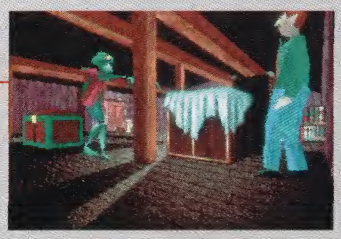
Die Hölle auf Erden

...präsentiert sich mit genretypischer Maus/Keyboard-Steuerung auf einem Gänsehaut erzeugenden Klangteppich aus Gruseleffekten, vorläufig noch englischer Sprachausgabe und Musikstücken, die mit der Situation wechseln. Ob deutsche Spieler hier auch ohne Altersnachweis Einlass finden, muss sich aber erst zeigen. Nun, derzeit türmt sich vor dem Digital-Hades ohnehin noch eine beachtliche Hardwarehürde auf: Man darf gespannt sein, ob es den Entwicklern gelingt, bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin im März die Monster auch ohne P3/500 mit strammen 64 MB Hauptspeicher und 3D-Karte aus der Hölle zu locken. (rf)


Die Kamera ist immer dabei, wenn Geisterjäger Dave Cooper auf die Pirsch geht


Die Armee der Finsternis: vornehmlich hingerichtete Serienkiller, dazu ein paar namenlos grauenhafte Dämonen

Virtuelle Spukhäuser



Sein makaberes Szenario verdankt Devil Inside dem Designer Hubert Chardot, der schon anno 1993 das Genre des Horror-Actionabenteuers mit **Alone in the Dark** für Infogrames begründete. Leider gelang es den beiden Sequels in den folgenden Jahren nicht, an den Erfolg anzuknüpfen – ganz im Gegensatz zu **Resident Evil** von Capcom. Die blutrünstige Zombie-Mär wurde 1996 unter dem Titel „Bio Hazard" für Sonys Playstation konzipiert und ein Jahr später auf den PC umgesetzt. Hier war auch Teil zwei ein Bestseller – allerdings nur im Ausland, während das mit Schockeffekten gespickte Game hierzulande wegen übertriebener Härte umgehend auf dem Index landete.



Devil Inside

HERSTELLER:	Cryo/Gamesquad
GENRE:	3D-Actionadventure
ERSCHEINT:	März 2000
ONLINE-INFO:	www.cryo-interactive.de

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

Im August erscheint die dritte Edition des „Advanced Dungeons & Dragons"-Regelwerks, kurz darauf spielt es auch auf dem PC bereits eine Rolle.



Im Kampf müssen die gewünschten Aktionen unter Zeitdruck gewählt werden



Die Sechserparty enthält maximal vier selbst erstellte Charaktere

Der Titel weckt Erinnerungen: Über zehn Jahre ist es nun her, dass SSI die AD&D-Welt der „Forgotten Realms" erstmals auf den PC brachte. Nachdem der Fantasy-Zyklus mit „Pools of Darkness" zunächst abgeschlossen schien, werden die Ereignisse diesen Herbst in einer neuen Storyline fortgesetzt. Dann warten in den titelgebenden Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor ungeahnte Abenteuer auf die Freunde des klassischen Rollenspiels.

Die Zusammenstellung der Sechserparty wird weitgehend im Ermessen des Spielers liegen: Man kann mit vier Helden aus einem Pool von fünf Rassen und sechs Klassen starten oder von Anfang an mehr Platz für NPCs lassen. Sogar menschliche Recken werden im Tross mitmarschieren dürfen, wofür gerade eigene Dungeons erstellt werden. Beim Multiplayerspiel obliegt das Tempo der ablaufenden Kämpfe nach dem Prinzip von „Final Fantasy" dann einem Host, was fast schon einer digitalen Interpretation des klassischen Dungeon Masters der Pen-and-Paper-Vorlage entspricht. Vor Ablauf der festgelegten Zeitspanne ist per Pull-down-Menü eine Aktion zu wählen, wobei regeltypische Boni berücksichtigt werden. Steht beispielsweise einer der Kombattanten auf einem Tisch, kann er aufgrund seiner erhöhten Position Erfolg versprechender angreifen.

„Unsere Charaktermodelle und -animationen sind denen der Konkurrenz weit überlegen!"

Producer John Kromrey sieht sein Produkt vor Titeln wie „Diablo 2" und „Baldur's Gate 2"

Auch sonst darf das Mobiliar auf vielfältige Weise genutzt werden – unter anderem lassen sich mit umgeworfenen Bänken und Kisten Türen blockieren, um anstürmende Feinde aufzuhalten.

Trotz der traditionellen Iso-Perspektive der Hintergründe bestehen Personen und Objekte nämlich aus Polygonen, was sowohl mehr Spielraum in der Interaktion als auch bessere Animationen gewährleisten dürfte. Geplant sind riesige Monster aus über 3000 Vielecken, welche drei Viertel des gesamten Screens abdecken!

Die Entwickler rechnen mit einer Spieldauer von 40 bis 50 Stunden, um die rund 15 Hauptregionen abzugrasen. Wer jedoch alle Nebenquests absolvieren oder seine Helden gar auf den Maximallevel 16 puschen will, darf getrost die doppelte Zeitspanne einkalkulieren. Recht so, nach zehn Jahren des Wartens wäre weniger Programmumfang schließlich auch enttäuschend gewesen. (mz)



Die Hintergründe sind vorgerendert, sollen aber räumliche Tiefe vermitteln

Pool of Radiance 2

HERSTELLER:	Stormfront/SSI/Mindscape
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.poolofradiance.com

Hier erklären wir Ihnen mal groß und breit, warum Sie sich jetzt von Ihrem Internet Provider verabschieden sollten.

Bei uns surfen Sie von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende für nur 3,9 Pf/Min. inkl. Telefongebühren.

(Und das können Sie nur bei uns.)

Der günstigste Internet Provider.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

Produktinfo 016

Vor Ort angespielt:

DIABLO II







Die Rendersequenzen sind atmosphärisch gut auf die Handlung abgestimmt, ganz düstere Vorgänge werden sogar in Schwarzweiß präsentiert

Wir konnten eine brandneue Pre-Beta auf ihre diabolischen Qualitäten hin abklopfen: Der Teufel steckt mal wieder im Detail!

Redwood City, Kalifornien, Sitz von Blizzard Entertainment, Abteilung North: Seit sich das Action-Rollenspiel „Diablo" anno 1997 zum Kulttitel gemausert hat, wird hier an einer Fortsetzung gefeilt. Doch in den letzten Monaten gab es außer Terminverschiebungen nicht viel zu berichten – nach dem Release von C&C 3 steht Diablo 2 wohl nun das Prädikat „meisterwartetes Game" zu. Elly Davis vom Diablo2.net wollte nicht länger warten und war für uns drei ganze Tage vor Ort...

Der Weg zum eigenen Leichnam

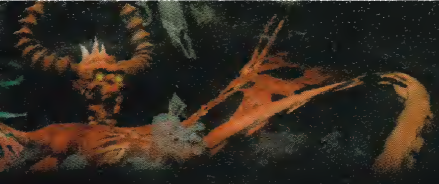
Schon damit Veteranen sich schnell im Programm zurechtfinden, entsprechen Interface und Maussteuerung weitgehend dem diesbezüglich ohnehin gut gelösten Vorgänger. Doch wurde die Bedienung in zahlreichen Details verbessert: Ein Druck auf die ALT-Taste sorgt jetzt für schnelles Auffinden verstreuter Ausrüstungsgegenstände, auch der Zugriff auf Zaubersprüche und die Darstellung des „Skilltrees" (zeigt die bereits erreichten und noch zu erarbeitenden Fähigkeiten an) sind einfacher und übersichtlicher geraten. Praktisch zudem, dass Held oder Heldin im Falle des Bildschirmtodes lediglich einen Teil ihrer Goldreserven und Erfahrungspunkte verlieren. Nach einem Tastendruck startet man in der nächstgelegenen Stadt von neuem und macht sich auf den Weg zum eigenen Leichnam. Die sterbliche Hülle wartet dort, wo man sie verlassen hat. Hier genügt dann ein kurzer Klick und das Inventar samt Rüstung, Waffen usw. befindet sich automatisch wieder am rechten Platz – ein Luxus, wie ihn Onlinerollis à la „Everquest" schon länger bieten. Weiterhin ist die transparente Overlaykarte nun endlich vernünftig beschriftet; Ausgänge, Teleporter sowie Freund und Feind werden durch Symbole dargestellt. Kurz gesagt wirken Spiel und Bedienelemente schon in dieser frühen Version wie aus einem Guss.



Jedes der vier Spielkapitel hat seine eigene Umgebung: hier die Amazone im Dschungel des dritten Aktes

Drama in vier Akten

Das Abenteuer startet mit sanft anstei-





gendem Schwierigkeitsgrad, wobei leicht auffindbare Items und eine lineare Anordnung der Quests im ersten Kapitel mit Bedienung und Neuerungen vertraut machen. Es handelt sich dabei freilich um einen vollwertigen Spielabschnitt mit vollwertigen Monstern – zumeist alte Bekannte wie der „Fallen Shaman" oder „Dark Stalkers". Allein dieser Abschnitt ist schon etwa so groß wie das gesamte Original-Diablo, nach seiner Bewältigung warten noch drei ebenso umfangreiche, aber deutlich anspruchsvollere Sektoren. Wieder wird bei jedem Neustart die gesamte Grafikwelt neu generiert, kein Spiel soll dem anderen gleichen.

Die Story um den ewigen Kampf Gut gegen Böse beginnt in einem Gaukler-Lager unweit eines Klosters. „Andarial", ein grausames Höllenwesen, hat den heiligen Ort angegriffen, um die gefangenen Schwestern rituell zu opfern. Die Hauptaufgabe im ersten Abschnitt besteht folgerichtig darin, der Bestie das untote Leben zu nehmen – erst der siegreiche Endkampf macht den Weg zum nächsten Level frei. Das zweite Kapitel erreicht man mit einer nach Osten ziehenden Karawane: ein schier endloses Wüstengebiet. Danach wird vor einer Dschungelkulisse gespielt, vom großen Finale im vierten Akt war noch nichts zu sehen. Jeder Sektor wartet mit einer riesigen Stadt, dem dazugehörigen Hauptdungeon samt Oberbösewicht sowie zahlreichen Nebenkriegsschauplätzen auf. Im Unterschied zum Vorgänger illustrieren dabei auch zwischen den Kapiteln schicke Rendersequenzen den Storyverlauf.

Hack'n'Roll

Für gewiefte Diaboliker stehen fünf neue Charakterklassen zur Wahl: Barbar, Amazone, Zauberin, Necromancer und Paladin – hochgezüchtete Recken aus dem ersten Teil werden sich leider nicht importieren lassen. Für jeden aus dem Heldenquintett halten die zahlreichen NPCs neben Informationen zur Hintergrundgeschichte eine Vielzahl von Aufträgen bereit. Da ist mal eine Zutat zu einem Zaubertrank zu besorgen, ein anderes Mal eine Region von Monstern zu säubern. Diese Quests sind fest mit dem Handlungsfaden verknüpft. So erhält man als Dank für die Ingredienzen zum magischen Trank etwa eine dringend benötigte Schriftrolle und nach heldenhaftem Monstermetzeln lassen sich stolze Kriegerinnen zur Unterstützung anwerben.

Am Spielprinzip hat sich damit freilich nichts geändert: Hack & Slay in detaillierter Iso-Grafik. Rund 100 verschiedene Gegner sind versprochen, dazu neue Kampftaktiken. Tatsächlich scheint man mit den bewährten Methoden nicht mehr unbedingt weiterzukommen. Wer sich etwa mit einer Fernwaffe in einer Engstelle postiert, kann nicht mehr einen Widersacher nach dem anderen locker wegputzen – es erscheint ein besonders resisten-



Bei gedrückter ALT-Taste werden alle verstreuten Goodies (etwa von besiegten Feinden) genau benannt – so fällt die Auswahl leicht



Spielend überleben: Bis auf Gold und Erfahrungspunkte wartet die komplette Ausrüstung beim Leichnam



Charakterstudie: Amazone

Die Amazone ist der vielseitigste Charakter in Diablo 2, neben Bogen und Armbrust beherrscht sie auch den Nahkampf. In ihrem Skilltree bietet sie zudem interessante Entwicklungsmöglichkeiten in Defensiv- und Magietechniken. Dabei beginnt die Gute wie alle Charaktere mit nur vier Grundfähigkeiten: einer speziellen (Speer-) Attacke, dem Werfen von Gegenständen, einem Tritt sowie der Transformation von scheinbar nutzlosen Items wie den Organen besiegter Feinde in magische Tränke usw..
Weitere Talente wollen nach und nach erworben werden: Mit der Anzahl getöteter Gegner und gelöster Quests steigen die Erfahrungspunkte, Level für Level arbeitet man sich nach oben. Rollenspielspezifisch dürfen dann Punkte auf Skills und Eigenschaften verteilt werden, außerdem können höher entwickelte Figuren auf eine Vielzahl von magischen Rüstungen und Waffen zurückgreifen.



Im Nahkampf halten sich Amazonen ihre Gegner mit dem Speer vom Leib, sind aber auch treffsichere Bogenschützen – später machen etwa magische Pfeile die Kriegerin zur Brandstifterin

ter Unhold, um den Schlaumeier mit einer Stoßattacke in die monströsen Arme gleich mehrerer Feinde zu treiben!

Aus Alt mach Neu

Das Navigieren in den gewaltigen Spielabschnitten vereinfachen nach wie vor die sogenannten „Townportals". Einmal durch eine Schriftrolle aktiviert, bilden sie ein dichtes Netz von Teleportern, zwischen denen hin und her gesprungen werden kann. Doch fällt gerade im zweiten Kapitel die Orientierung trotz verbesserter Overlaykarte schwer – das beständige Absuchen von Gräbern, Lagern und Gebäuden nach Schlüsselobjekten bringt unnötige Längen ins Spiel, hier darf getrost noch ein wenig am Missionsdesign gefeilt werden.
Ansonsten hat Blizzard die Rollenspielelemente durch verzweigtere Skilltrees mit insgesamt etwa 150 Fähigkeiten verstärkt. Dazu versprechen bis zu 1000 magische Waffenkombinationen gerade in den höheren Charakterklassen explosive Abwechslung – transparent und effektvoll in Szene gesetzt, optional auch mit Unterstützung für 3D-Karten. Gönnen wir den Designern also ruhig noch ein paar Wochen für den Feinschliff. Wenn dann wieder ein Programm dabei herausspringt, das auch ohne Patch volle Spielbarkeit, viel Langzeitmotivation und ausbalanciertes Gameplay garantiert, sind wir doch alle zufrieden. (Elly Davis/mt)





Der teilbare Bildschirm erlaubt das Hantieren im Inventar oder den Zugriff auf Zaubersprüche, während man das Geschehen im Auge behalten kann



Derart beeindruckende Magiestürme sind höher entwickelten Charakteren vorbehalten, die Grafikeffekte nur mit D3D- oder 3dfx-Karte in vollem Umfang zu genießen

Siehe auch Begleit-CD

Diablo 2

HERSTELLER:	Blizzard/Sierra
GENRE:	Action-Rollenspiel
ERSCHEINT:	2. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.blizzard.com www.diabloii.net

Nichts für Warmduscher!

Bei einer Bestellung per Internet sparen Sie im Vergleich zu den Anzeigenpreisen bis zu 100 DM!



Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Heisse Nächte für alle Game-Freaks:
- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor bis zu 800 MHz und 133 MHz Frontside Bus
- Spitzenausstattung mit z.B. 32 MB GeForce 4 x AGP Grafikkarte
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service, 30 Tage Rückgaberecht

Bei Dell, dem zweitgrößten PC-Hersteller der Welt*, steckt Feuer drin!
Nix wie anrufen!

* im 3. Quartal 1999, Quelle: IDC 11/99

Dell™ Budget PC Dimension™ XPS T

bis zu 750 MHz

Intel® Pentium® III Prozessor 500 MHz, 600 MHz, 700 MHz oder 750 MHz

- Intel® 440BX AGPset, 100 MHz Frontside Bus
- ATX Minitower-Gehäuse
- 64 MB PC 100 SDRAM, 100 MHz, erweiterbar auf 768 MB
- 10 GB* Festplatte, 5400 UPM
  Aufpreis auf 32 MB GeForce 256 4x AGP Grafik. nur 300 DM
- 16 MB ATI Rage 128 AGP Grafikkarte
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis auf 8x DVD-ROM Laufwerk nur 150 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- MF II-Tastatur, MS Wheel Mouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

1.799 DM / 919,81 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

1.999 DM / 1.022,07 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

2.699 DM / 1.379,98 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 700 MHz

3.199 DM / 1.635,62 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 750 MHz

2698 – D210200 Best.-Nr.: D210200

Dell™ Multimedia PC Dimension™ XPS B

bis zu 800 MHz

Intel® Pentium® III Prozessor 533 MHz, 600 MHz, 733 MHz oder 800 MHz

- **Intel® 820 Chipsatz, 133 MHz Frontside Bus**
- ATX Minitower-Gehäuse, 256 KB Full Speed Cache
- **128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz, erweiterbar auf 512 MB**
- Ultra ATA-66 Controller
- **20,4 GB* Ultra ATA-66 Festplatte, 7200 UPM**
- **32 MB nVidia GeForce 256 4x AGP Grafikkarte**
- Hitachi 8x DVD-ROM Laufwerk
- **250 MB Zip Built-In Laufwerk inkl. 1 Medium**
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Harman Kardon HK595 Stereo Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- MF II-Tastatur, MS Wheel Mouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works 4.5 & MS Money 99 (CD), MS Internet Explorer, DellNet, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahre Garantie, inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service

3.499 DM / 1.789,01 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 533 MHz

3.699 DM / 1.891,27 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 600 MHz

4.399 DM / 2.249,17 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

4.999 DM / 2.555,95 €
• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

2698 – D510200 Best.-Nr.: D510200

Dell Monitore

- Dell 17" Monitor V770[1] (16,0" V.I.S.) 70 kHz, 0,28 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95 Made by Samsung **499 DM/ 255,13 €**
- Dell 19" FD „Trinitron®" Monitor P991[1] (18,0" V.I.S.) 107 kHz, 0,24 mm, max 1600x1200/85 Hz, TCO-99 Made by Sony **1.199 DM/ 613,04 €**

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Neu: Informieren und Bestellen mit E-Value Code
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschangebot.

Produktinfo 018

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.
Preisänderungen vorbehalten.
* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
1) Diese Monitorpreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.
Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. „Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

intel inside® pentium® III

Anrufen* & Bestellen

01 80/5 22 40 54

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 01 80/5 22 44 01

BE DIRECT™ DELL™ www.dell.de





Die Isografik bietet Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixeln, Explosions- und Lichteffekte sind auch ohne 3D-Beschleunigung erstaunlich hübsch





Die witzige Machart des Renderintros hebt sich wohltuend vom oft martialischen Einerlei der Konkurrenz ab

Spiel statt Hype: Alle warten auf Blizzards „Diablo 2" – und es kommt ein teuflisch gutes Actionrollenspiel von Westwood!

Was für ein Überraschungscoup! Zwar ist Nox seit vier Jahren in der Entwicklung, doch bei den Machern von „Command & Conquer" landete es erst 1998 – und fristete eine Art Mauerblümchendasein im Schatten von C&C 3 sowie anderen, vermeintlich größeren Titeln. Was man vorab zu sehen bekam, war ja auch nicht gerade für sensationelle Schlagzeilen gut: 2D-Isografik, ein relativ simples, actionbetontes Spielprinzip. Jenseits von „Diablo" schien für so was kaum Bedarf zu sein. Doch manchmal trügt der Schein, zumal Nox zwar vor „Diablo 2" auf den Markt kommt, einen direkten Vergleich aber wohl kaum zu scheuen braucht.

Abenteuer für die Turnschuhgeneration

Nox ist lateinisch und bedeutet Nacht. Mit der Story hat das herzlich wenig zu tun, die Hintergrundgeschichte spielt hier aber auch bei weitem nicht die Hauptrolle. Vielmehr sorgt sie für eine feste Verknüpfung der einzelnen Spielabschnitte, was der Motivation noch nie geschadet hat. Origineller ist der skurrile Humor des

abgedrehten Plots – gerade im Fantasy-Genre, das sich doch sonst häufig viel zu ernst nimmt. Versehentlich in Frösche verhexte Zauberer trifft man sonst ja nicht häufig als Running Gag in einem solchen Game an...

Darum geht es: Ewige Zeiten lebten auf Nox die Menschen aus dem Süden in friedlicher Koexistenz mit den Nekromanten des Nordens. Als es diesen dann aber irgendwann nach den Körpern junger Südländer gelüstete, brach ein Krieg aus. Durch ihre Fähigkeit, Zombies und Skelettkrieger von jedem Friedhof zu rekrutieren, waren die Nekromanten bald überlegen. Doch die Magiergilde des Südens besteht auch nicht aus Dummköpfen, dort schuf man ein Zepter, das die Seelen verstorbener Gegner bannte. So gewappnet gelang den Menschen der Sieg, die unsterblichen Nekromantenseelen wurden in eine andere Dimension teleportiert, das Zepter zerbrochen und an drei Gilden verteilt.

Eine Nekromantin allerdings überlebte den Konflikt: Die kindliche Hucobah wurde in ein Troll-Dorf verbannt. Ein böser Fehler, denn Jahre später tritt sie ihr Erbe an, studiert die schwarze Magie ihrer Vorfahren und holt diese nach Nox zurück. Gleichzeitig holt sie aber auch den Spieler, denn durch eine etwas schlampige Beschwörung öffnet sich ein Dimensionstor, durch das ein junger Bursche in T-Shirt und Turnschuhen ahnungslos in eine Nox'sche Zeppelingondel fällt. Der Kapitän des Luftschiffs offeriert Hilfe und bringt ihn wahlweise zum Magier Horvath, dem Krieger Jandor oder dem Oberbeschwörer Aldwyn – das Abenteuer kann beginnen.

Drei wie Pech und Schwefel

Somit gibt es je nach Charakterklasse also drei unterschiedliche Einstiege an unterschiedlichen Lokalitäten. Aber nicht nur Storybeginn und Kampftaktiken variieren dabei, auch die zu absolvierenden Level sind gänzlich andere. Jeweils elf Spielabschnitte bietet jede Karriere, sie laufen streng parallel ab – mit einem Kämpfer lässt sich keine Magierlaufbahn bestreiten oder fortführen.

Der Zauberer scheint zunächst das schwächste Glied in der Dreierkette zu sein: Keine Rüstung, wenig Lebensenergie und die Agilität einer Schnecke machen ihn bis zur Entdeckung der ersten

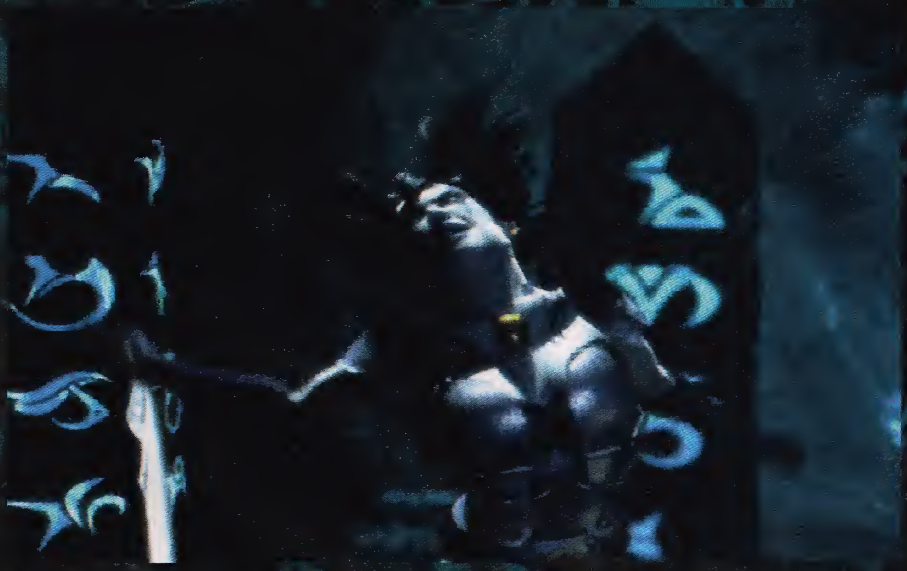




Der schwachbrüstige Magier bietet ein Maximum an Herausforderung und Abwechslung



Per Lupe-Icon wird die Ware auf magische Fähigkeiten und Preis hin untersucht, die meisten Items altern und werden irgendwann unbrauchbar



Hucobah ist die letzte der Nekromanten – mit dem Beschwören hat sie aber so ihre Probleme



Der Krieger schwingt lieber die Axt als den Zauberstab und setzt auf Bären- oder Giftgasfallen

mächtigen Schutz- und Angriffszauber zur Mimose. Doch die Vielfalt der ihm zur Verfügung stehenden magischen Sprüche und Fallen sowie deren Kraft in höheren Ausbaustufen garantieren später einen starken und originellen Kämpfer. Neue Sprüche erlernt man übrigens bloß mit Hilfe gefundener Bücher, jeder weitere Foliant eines Spells erhöht dessen Wirkungsgrad.

Als Krieger strotzt man indessen von Anfang an vor Energie, dafür spielt sich diese Figur auf Dauer weniger abwechslungsreich. Denn zwar kann auch der Haudrauf Fallen stellen und durch einen markerschütternden Schrei die Umgebung verwirren oder betäuben, aber das wars denn auch schon mit seinen besonderen Talenten. Als Mittelweg bietet sich daher ein Beschwörer an – dank Agilität und Lederharnisch haucht er im Nahkampf nicht gar so schnell sein Leben aus wie der Zauberer, versteht sich aber ebenfalls auf die magischen Künste. Zudem verfügen Beschwörer über die Fähigkeit, Hilfskreaturen herbeizuzitieren. Ein durchaus vollwertiger Ersatz für die Fallen von Kriegern oder Zauberern.

Aller Anfang ist leicht

In jeder der drei Kampagnen dient das Anfangskapitel als Tutorial, wobei ein erster Auftrag nicht nur mit der Steuerung, sondern auch mit den Grundzügen des Spielprinzips vertraut macht. So schickt etwa Magier Horvath den Spieler aus, nach seinem Adepten zu suchen. Nur mit einem knorrigen Stock bewaffnet erforscht man also die nähere Umgebung und holt sich erste Erfolgserlebnisse bei Kleingegnern wie Spinnen und in einfach zu entdeckenden Geheimräumen. Ist der Zauberlehrling schließlich sterbend im ersten Dungeon gefunden, dient sein Nachlass als Grundstock für die eigene Magierausrüstung: Das T-Shirt weicht Roben mit teilweise zauberhaften (Schutz-)Fähigkeiten, die sich genau wie Feuer oder Blitze speiende Stäbe, Heiltränke usw. bei Händlern kaufen lassen. Das dafür erforderliche Gold wiederum findet sich in Truhen oder Gräbern, auch kann die getöteten Feinden abgenommene Ausrüstung versilbert werden.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur. Die linke Nagertaste schwingt die gewählte Waffe, betätigt Schalter und Hebel oder nimmt Gegenstände auf; die

rechte lässt den Helden über die weitläufigen Iso-Karten flitzen – je weiter entfernt der Cursor von der Spielfigur platziert wird, desto schneller. Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten werden in einem Menü in Fünfer-Sets arrangiert, zwischen denen man per Mausrad oder Tastendruck umschaltet. Einzelne Spells sollten über die Tastatur ausgelöst werden, wie flinke Finger für das Überleben generell ein absolutes Muss darstellen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil die Maus für die blitzschnellen Echtzeitkämpfe einfach zu langsam ist.

Geschwindigkeit ist eine Hexerei

Kurzum, mehr noch als „Diablo" ist Nox ein Actiongame. Die gebotenen Rollenspielelemente sind eher rudimentär, schaffen ein direktes Feedback zu den eigenen Leistungen und damit den Ansporn, noch effektiver zu kämpfen, noch schneller zu reagieren. Der Aufstieg um einen Level beim Erreichen einer bestimmten Summe an Erfahrungspunkten stärkt dabei automatisch die eigenen Fähigkeiten; die gezielte Entwicklung persönlicher Eigenschaften ist nicht möglich. Trotzdem ist Tempo bei weitem nicht alles: Nur durch geschicktes Auslegen von Fallen kann mancher Monsterübermacht begegnet werden. Ebenfalls nicht zu verachten sind Kombinationen aus bis zu drei Zaubersprüchen. So kann ein Gegner erst festgehalten, durch Blitze geschmort und dann mit einem kräftigen Flammenstoß zu Asche verbrannt werden – optimal gegen Zombies, die durch „konventionelle" Todesarten nicht zu beeindrucken sind.

Ein herausragendes Merkmal des Gameplays ist auch das innovative True-Line-of-Sight-System, denn so realistische Sichtlinien hat es noch in keinem 2D-Spiel gegeben. Das eröffnet eine Reihe von taktischen Möglichkeiten, aber auch Gefahren: Manche Kreaturen wie Wölfe greifen mit Vorliebe aus dem Hinterhalt an. Überhaupt agieren Feinde unterschiedlich. So lassen sich Trolle, Zombies und Skelette ohne Murren abschlachten, während giftige Bienen und Steine werfende Kobolde auch mal flüchten, um mit Verstärkung zurückzukehren. Zudem nutzen manche Gegner die taktischen Möglichkeiten von Türen, sicher kann man sich also nie fühlen.



Die schwarzen Kegel markieren momentan nicht einsehbare Bereiche, öffnet sich eine Tür nur einen Spalt, ist auch nur ein Ausschnitt des Raums zu erblicken







Ein typisches Rätsel: Das Feuer ist unpassierbar, doch mit Hilfe des Zaubers „ziehen" werden die Wasserfässer bewegt und löschen die Flammen





Ein Beschwörer baut nicht nur auf seine Hilfskreaturen: Als Einziger beherrscht er Pfeil und Bogen



Power ohne Patch

Zugegeben, die Aufträge sind nicht übermäßig originell: Das Beschaffen von Amuletten und Büchern oder das Auffinden von verschwundenen Personen kennt man seit langem. Allerdings hat man es noch selten so dynamisch präsentiert gesehen bzw. gespielt. Das Design der Quests grenzt hart an die Gefilde der Perfektion, der Schwierigkeitsgrad ist optimal ausbalanciert und die Verwaltung des Inventars gekonnt komfortabel gelöst. Da stellt sich natürlich umgehend dichte Atmosphäre ein, wozu auch die abwechslungsreiche Musik und stimmungsvollen Umgebungsgeräusche ihr Scherflein beitragen. Das gilt gleichermaßen für die detailreiche Isografik mit selbst ablaufenden Szenen aus der Gameengine bei Gesprächen mit für die Story wichtigen Charakteren. Wie könnten wir also einen Hit verweigern? Wo wir doch schon fast geglaubt hatten, echtes Spielvergnügen fände heutzutage frühestens nach dem dritten Patch statt... (mt)



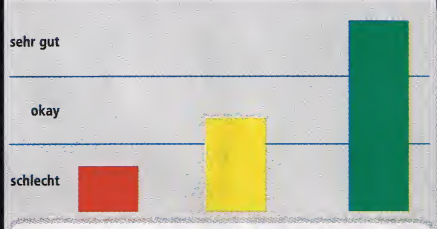
Ganz persönlich...

Eigentlich bin ich ja ein Freund traditionellerer Rollenspielkost und ziehe im Allgemeinen gepflegte Rundenkämpfe hektischem Mausgeklicke vor. Umso aussagekräftiger, wenn mich Nox trotzdem begeistern konnte: Rasant, schnell zugänglich, frustfrei bedienbar und bei aller Action immer genau dann abwechslungsreich, wenn Hardcore-Rollenspieler angesichts zu viel purem Hack 'n' Slay eigentlich das Handtuch werfen wollen. Die motivierende Mischung aus Action und Abenteuer, Monsterhatz und Erfahrungspunkte-Zählen lässt einen nicht mehr von der Maus. Wie einst bei „Diablo" gilt das natürlich erst recht im Multiplayer-Deathmatch - die herrlich gemeinen Fallen machen mehr Spaß als jede Plasmagun!



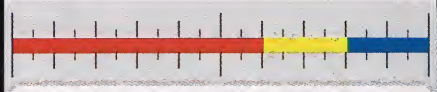
Trille

Leistungscheck
(800 x 600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe)



- P2/233, 48 MB RAM
- P2/300, 64 MB RAM
- P3/500, 128 MB RAM

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 60 % Action
- 20 % Rätsel
- 20 % Rollenspielelemente

Nox
(Westwood/Electronic Arts)

Trickreiches Actionrollenspiel mit rasantem Gameplay

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 90,– DM

85%



Grafik	75%
Sound	81%
Steuerung	87%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, 280 MB auf der HD
System	ab einem P200 mit 48 MB RAM (P3/300 mit 64 MB RAM empfohlen) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, keine 3D-Beschleunigung
Sound	Musik, Effekte und Sprache getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	verschiedene Modi (u.a. Deathmatches, Capture the Flag und Teamplay) für bis zu 8 Spieler via LAN und Internet
Online-Info	www.westwood.com

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

...ein 'zauberhafter' Ego-Shooter mit Strategie-Elementen!

90% PC Action 12/'99
9/10 Gamespot 11/'99
88% Power Play 12/'99
86% Gamesmania 11/'99
87% GameStar 1/2000
90% PC Games 1/2000 'Spiel des Monats'





Produktinfo 010

Features:
- Verbesserte Unreal-Engine
- Spielumgebung in Echtzeit-3D
- Verschiedene Wettereffekte, wie Wind, Regen und Schnee
- Konstruktion und Ausstattung eigener Festungen
- Einsatz von über 100 Artefakten und Zaubern
- Basiert auf Robert Jordans epischer Romanvorlage
- Einzigartige Multiplayer-Dynamik
- Single- und Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

www.gtinteractive.de / www.wheel-of-time.de

Wheel of Time™ ©1998 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Legend Entertainment Company under license from Robert Jordan. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software. Legend and the Legend logo are trademarks of Legend Entertainment Company.

GT LEGEND™ ENTERTAINMENT COMPANY PC CD



Per Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen zur Götterdämmerung? Warum nicht, doch scheitert Interplay an sehr irdischer Grafik.



Zu Beginn stehen nur zwei von zehn antiken Helden zur Wahl, später können zwei weitere hinzukommen



Die griechische Sagenwelt im Voxel-Look: dreh-, zoom- und scrollbar, aber häufig pixelig

Im Olymp hängt der Haussegen schief: Poseidon möchte die Menschheit wegen permanentem Unglauben samt und sonders ersäufen, doch Athene legt sich quer. Den Streit zwischen dem Meeresgott und der Zeus-Tochter soll ein Sterblicher schlichten. Gelingt es dem Spieler, siegreich aus der Kampagne mit 44 Missionen hervorzugehen, dürfen wir erleichtert aufatmen – andernfalls lassen wir uns dazu besser schnell Kiemen wachsen…

OLYMPISCHE DISZIPLIN

…darf man in vier Schwierigkeitsstufen sowie den direkt anwählbaren Schnellstarteinsätzen beweisen. Ob Kampagne oder Einzelschlacht, zur Vorbereitung empfiehlt sich für angehende Götterboten das Absolvieren des kurzen, von (vorläufig noch englischer) Sprachausgabe begleiteten Tutorials. Um den Deckel auf dem Meeresspiegel zu halten, müssen dann Banditenlager ausgeräuchert, Monster aus der griechischen Mythologie erschlagen sowie angreifende Armeen aufgerieben werden. Dazu wählt man bei Spielbeginn zwei von zehn antiken Sagengestalten wie Herkules, Electra oder Ikarus aus und stellt ihnen innerhalb der verfügbaren Finanzen bis zu zehn Krieger zur Seite – das Angebot reicht vom einfachen Schwertkämpfer über Axtmänner bis hin zu Zentauren, Zyklopen und Medusen. Im Einsatzgebiet wartet dann stets eine Muse mit Informationen zum Auftrag, der Rest ist typische Echtzeitstrategie mit ein paar Rollenspielelementen.
Die Truppe wird also per Zugrahmen gebündelt oder einzeln von der Maus über das bis zur Erkundung abgedunkelte Sagenreich beordert und nimmt diverse Befehle entgegen: Stellung halten, Angriff, Formationswechsel oder gar Verstecken. Dem Feind

Pro & Kontra



* originelles Szenario mit Rollenspielelementen
* 10 antike Helden zur Wahl
* 3 Truppenformationen
* insgesamt 44 dreh- und zoombare Schlachtfelder



* zu unübersichtliche Gefechte
* zu grobe Grafik im Nahbereich
* weder Kriegsnebel noch echte Sicht- und Feuerlinien

geht es mit Pfeilen, Schwertern sowie zehn Zaubersprüchen an den Kragen. Gefallene Gegner können um Extras wie Energie spendende Füllhörner oder kleine Schätze erleichtert werden; Letztere investiert man zwischen den Scharmützeln bei örtlichen Händlern in Heiltränke, Waffen, Rüstungen und Lehrgänge.

WAS EINE ROLLE SPIELT

Soweit, so Command & Conquer auf Griechisch. Doch dürfen hier auch die Einheimischen befragt werden, was neben wertvollen Hinweisen (etwa auf verborgene Feindstellungen) auch den einen oder anderen Zusatzauftrag verspricht: die Suche nach verschollenen Verwandten beispielsweise. Solche Nebenquests sind natürlich innerhalb der gerade aktuellen Mission zu erledigen, denn an deren Ende wird abgerechnet. Je nach Führungsstil erhalten alle Überlebenden Erfahrungspunkte, die ihnen ihm nächsten Einsatz zugute kommen. Ab einem bestimmten Level lässt sich das Helden-Duett sogar zum Quartett ausbauen. Die Verluste unter dem eigenen Kanonenfutter werden derweil durch erbeutetes Gold ausgeglichen, sogar das Horten von Reservisten für schlechte Zeiten ist erlaubt.

IM VOXEL-HADES

Das durchaus launige Gameplay krankt somit nicht an unwiederbringlichen Fehlentscheidungen aus früheren Missionen – dafür an einer wenig göttlichen Präsentation: Mag die Beschallung in Form von wechselnder Musikbegleitung, englischer Sprachausgabe und netten Effekten noch in Ordnung gehen, die Voxelgrafik erweist sich als echte Achillesferse. So lässt sich das Schlachtfeld zwar stufenlos zoomen, scrollen und drehen, pixelt aber gerade in der Nahansicht wegen der fehlenden Unterstützung für 3D-Karten unansehnlich auf. Aus der Ferne siehts zwar hübscher aus, doch ist der gordische Knoten aus Pixelleibern so nicht zu entwirren.

Also wieder ein guter Ansatz verschenkt: Invictus ist trotz seiner Schwächen ein ganz unterhaltsames Programm – aber mit übersichtlicherer Grafik und modernen Features wie True-Line-of-Sight hätte es das Zeug zu einem wahrhaft himmlischen Spiel gehabt! (rf)

Bis zu vier Hauptthelden mit individuellen Zaubersprüchen können angeheuert werden

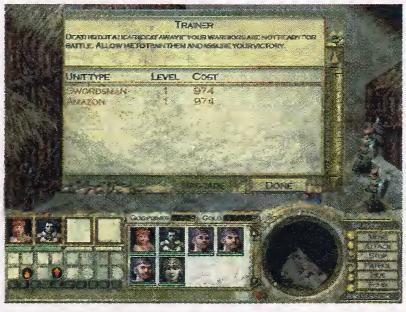
Unentdeckte Gebiete liegen im Dunkeln, auf Kriegsnebel und echte Sichtlinien wurde allerdings verzichtet



Die Mini-Karte zeigt nach der Erforschung alle relevanten Positionen von Freund und Feind

Über diese Schalter nimmt die Truppe Befehle zu Angriff, Patrouille, Verstecken oder Formationsänderung entgegen





Bei Händlern und Lehrmeistern darf die Truppe zwischen den Scharmützeln ausgestattet und trainiert werden



Die englisch geführten Gespräche mit Einheimischen sind zwar verbale Einbahnstraßen, aber doch recht informativ

Invictus
(Quicksilver/Interplay)

Göttliche Echtzeitstrategie in gottloser Voxelgrafik

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

70%



Grafik	65%
Sound	74%
Steuerung	69%
Motivation	72%

Datenträger	2 CDs, 300 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Voxel, 3D-Beschleuniger werden nicht unterstützt
Sound	Effekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	16 Extrakarten für 2 Spieler via Modem oder bis zu vier über LAN bzw. Internet
Online-Info	www.interplay.com



Schluss mit trockenen Menüs und simpler 2D-Optik: Digital Reality setzt neue Maßstäbe in der Weltraumstrategie!

Falls es mit der Computerkarriere (wider Erwarten) nichts werden sollte, könnten die Grafiker der ungarischen Spieleschmiede auch getrost die Special-FX für die nächsten Star-Wars-Folgen übernehmen. Von Beginn an brennen sie auf dem Monitor ein Render-Feuerwerk der Extraklasse ab, insgesamt enthalten die vier CDs über eine halbe Stunde an kinoreifen Intro- und Zwischensequenzen.
Auf diese Weise wird der Stratege schonend auf die nächste angenehme Überraschung vorbereitet: Seit dem Vorgänger von 1997 hat sich auch bei der Spielgrafik einiges getan.

Renderwahn aus Ungarn: Das Imperium schlägt zurück

Während die hauptsächlich verwendete Sternenkarte zwar flüssig zoomt und rotiert, ansonsten aber ebenso unspektakulär wirkt wie die begleitenden Sphärenklänge, ziehen die Programmierer in den 3D-Kampfsequenzen einmal mehr alle Register ihres Könnens. Ja, trotz der verhältnismäßig niedrigen Auflösung (640 x 480 Pixel) braucht sich die bereits auf einem durchschnittlichen P2-Rechner flotte Polygonoptik keineswegs hinter Highlights wie „Earth 2150" zu verstecken. Die detaillierten Gebäude, Fahr- und Flugzeuge machen aus jeder Perspektive eine gute Figur, nette Explosions-, Rauch- und Lensflare-Effekte runden das überzeugende Bild ab.
Doch genug der technischen Schwärmereien, worum geht es eigentlich? Nun, wie der Titel schon vermuten lässt, sind die acht vertretenen Raumfahrernationen bemüht, ein galaktisches Imperium zu errichten – und mal eben nebenbei mit Hilfe von vier Wissenskristallen Unsterblichkeit zu erlangen. Wahlweise als kriegerischer Kra'hen, diplomatischer Shinari oder flexibler, weil menschenähnlicher Solarier beginnt der Spieler zunächst jedoch ganz bescheiden als Führer einiger Kleinstkolonien weit ab vom Feind. Unterstützt von einer umsichtigen Auto-Funktion baut er seine Planeten Schritt für Schritt zu produktiven Handelsenklaven, waffenstarrenden Festungen oder lebenswerten Wohnburgen aus. Mit den eingenommenen Steuergeldern werden Forschungen in den Bereichen Raumschiff-, Fahrzeug- und Gebäudetechnik vorangetrieben sowie Kolonialisierungsschiffe erbaut, um weitere Welten zu besiedeln. Entsprechen diese einmal nicht den gewünschten (rassentypischen) Vorstellungen, lassen sich die Klimabedingungen mittels eines Terraformers optimieren. Leider sind diese Kolosse nach einmaligem Gebrauch Weltraumschrott und in der Produktion immens teuer. Je nach Lebensstandard und Zufriedenheit der Kolonisten darf daher die Steuerschraube weit über die Schmerzgrenze angezogen werden – allerdings ist dann mit drastisch sinkenden Bevölkerungszahlen und wachsendem Unmut zu rechnen. Besonders schlimm für die Staatskasse ist die Angewohnheit der Kra'hen, zu speziellen Anlässen einen Teil der Bevölkerung ihrem Gott-Imperator zu opfern. Der zeigt sich

Die vier Phasen der Planeteneroberung



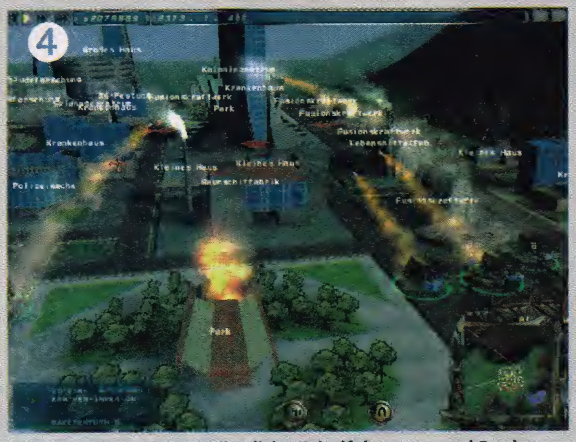
Zunächst wird im Orbit die Formation der Flotten festgelegt



Jetzt kann das Weltraumscharmützel seinen Lauf nehmen



Sind alle verteidigenden Schiffe und geostationären Raumwaffen zerstört, beginnt die Landung der Panzerstreitkräfte



Für einen Sieg müssen sämtliche Feindfahrzeuge und Bunker ausgeschaltet werden

dafür aber durch umfassende militärische Hilfe erkenntlich. Womit wir beim Thema wären: Steht erst einmal eine schlagkräftige Flotte aus konfigurierbaren Großkampfschiffen nebst einem Schwarm kleiner Jäger, werden Piratenkreuzer aufgebracht, Meteoritenschauer zerstört und erste Streitereien mit den entdeckten Nachbarn vom Zaun gebrochen. Je nach gewählter Nationalität sind auch diplomatische Mittel, Spione und Terroristen verfügbar; auf lange Sicht hat jedoch vornehmlich das Militär Aussicht auf Erfolg. Hierin liegt eine der Schwächen des Spiels: Während man sich zu Anfang noch liebevoll um seine Untertanen kümmert und schon mal auf allgemeinen Wunsch extra einen Vergnügungspark erfindet, wird der Dienst am Volk trotz der jederzeit anhaltbaren Uhr spätestens ab dem zehnten Planeten viel zu aufwendig – ganz zu schweigen von der schieren Arbeitsmenge, wenn irgendwann die Hälfte des weit über 100 Gestirne umfassenden Universums zu kontrollieren ist! Dann greift auch der volksnächste Imperator mit Freuden auf die Autobaufunktion zurück, welche sich dankenswerterweise in verschiedene Richtungen (Zivil, Militär, Forschung, Produktion) lenken lässt. Per „Alle"-Option können die gewählten Einstellungen sogar auf sämtliche Kolonien übertragen werden, was freilich mit äußerster Vorsicht zu genießen ist: Wer z.B. gedenkt, seine Schiffsproduktion anzukurbeln, indem er die KI überall Fabriken errichten lässt, ist schnell am Ende seiner finanziellen Mittel angelangt.

Aufbau, Raumschlachten, Häuserkampf: Drei Spiele in einem?

Man überträgt der CPU also weitgehend den Basenbau und konzentriert sich statt dessen auf die (ebenfalls automatisierbare) Produktion und Verteilung der Raumflotten. Sowie natürlich auf die zahlreichen Mini-Missionen, aus denen sich die drei Kampagnen zusammensetzen. In der Regel beschränken sich diese Aufgaben auf die Eroberung bzw. Verteidigung bestimmter Planeten oder das Aufspüren und Eliminieren feindlicher Verbände, hin und wieder sind auch Entscheidungen über die Aufnahme von Söldnern in die eigenen Streitkräfte zu treffen. Zehn etwas umfangreichere Szenarien lassen sich auch unabhängig von der Kampagne spielen, wobei die Schwierigkeit passend mit „leicht" bis „unmöglich" angegeben wird. Notorische Zeitbeschleuniger haben hierbei übrigens nichts zu lachen, denn nur mit viel Geduld (und unter fleißiger Benutzung des Pause-Knopfs) lassen sich die harten Gegner zermürben. Fehlt eigentlich nur noch ein Editor für eigene Aufgabenstellungen, doch immerhin sind bereits jetzt weitere Szenarien zum Internetdownload angekündigt.

Klingt doch alles hitverdächtig, wo steckt also der Haken? Wie immer im Detail: Die Menüsteuerung erfordert trotz Tastaturshortcuts und guter Tutorials zu viel Einarbeitung und bei der Verfolgung



Auf der Sternenkarte werden Angriffsziele, Wegpunkte und Handelsrouten festgelegt

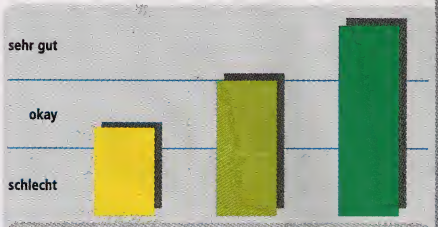


Das Forschungsmenü: Jeder Nation stehen etwa 120 Technologien vom einfachen Radar bis hin zum kilometerlangen Schlachtschiff zur Verfügung

computergesteuerter Einheiten versagt die ansonsten solide Ziel-KI mit unschöner Regelmäßigkeit. Auch sind Armadas aus Schlachtschiffen, wie sie speziell die Solarier gerne einsetzen, praktisch unbesiegbar und selbst durch ein massives Aufgebot kleinerer Schiffe nicht zu schwächen. Solche Verbände ermöglichen die Eroberung ganzer Planetensysteme auf einen Schlag und ohne Verluste, was ja wohl nicht im Sinne des Erfinders sein kann. Eine weitere Schwäche offenbart sich bei den Mehrspielergefechten, in welchen endlich alle acht Alienrassen anwählbar sind: Dass hier weder die Zeit manipuliert noch Scharmützel von Hand ausgetragen werden können, drückt doch ganz erheblich auf die Motivation.

Dennoch ist Imperium Galactica 2 ein beeindruckendes Stück PC-Software, das (mit Einschränkungen auch Netzwerkduellanten) viele unterhaltsame Stunden verspricht. Speziell Echtzeitstrategen, die sich bislang an der Aufbaukomponente von „Master of Orion 2" störten, kommen hier auf ihre Kosten – und das ganz ohne futuristische Systemvoraussetzungen! (mz)

Leistungscheck
(640 x 480 Pixel, alle Details)



- P233, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT 1/G200
- P2/300, 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT 1/G200
- P2/450, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400

Gameplay
Vergleich der Genreanteile



- 35% Basisaufbau
- 50 % Truppenkoordination
- 15 % Echtzeitgefechte

Imperium Galactica 2
(Digital Reality/GT Interactive)

Grafisch opulente Weltraumstrategie mit vielen Automatikfunktionen

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

80%



Grafik	86%
Sound	74%
Steuerung	70%
Motivation	82%

Datenträger	4 CDs, 310 oder 415 MB auf der HD
System	ab einem P233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, eine Direct3D-Beschleunigerkarte ist Pflicht
Sound	deutsche Sprachausgabe, Lautstärke für Musik und Effekte regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler/Rassen über Netzwerk oder Internet (wahlweise mit CPU-Beteiligung), jeweils eigene Version des Programms erforderlich
Online-Info	www.gtinteractive.de oder www.imperiumgalactica2.com

„INDY IST DIE BESSERE..."

REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000

GAMESMANIA **8.5** VON 10 PUNKTEN

PC JOKER **85%**

PC PLAYER **85%**



Produktinfo 021

indy.lucasarts.com • www.thq.de

Lösungsbuch von **Prima** (Deutschland) erhältlich.

VERTRIEB: ***RUSHWARE*** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

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

FINAL FANTASY VIII



Große Aufgaben, große Gefühle, großes Abenteuer: Der achte Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie der Welt erobert endlich auch den PC!



Wie schon im Vorgänger werden SVGA-Helden in VGA-Hintergründe projiziert

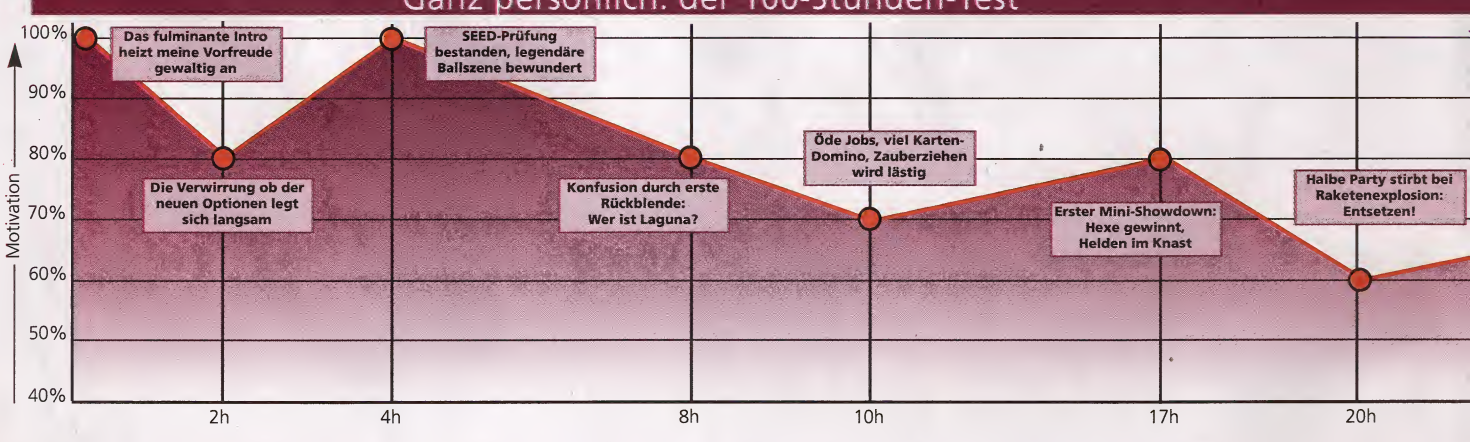


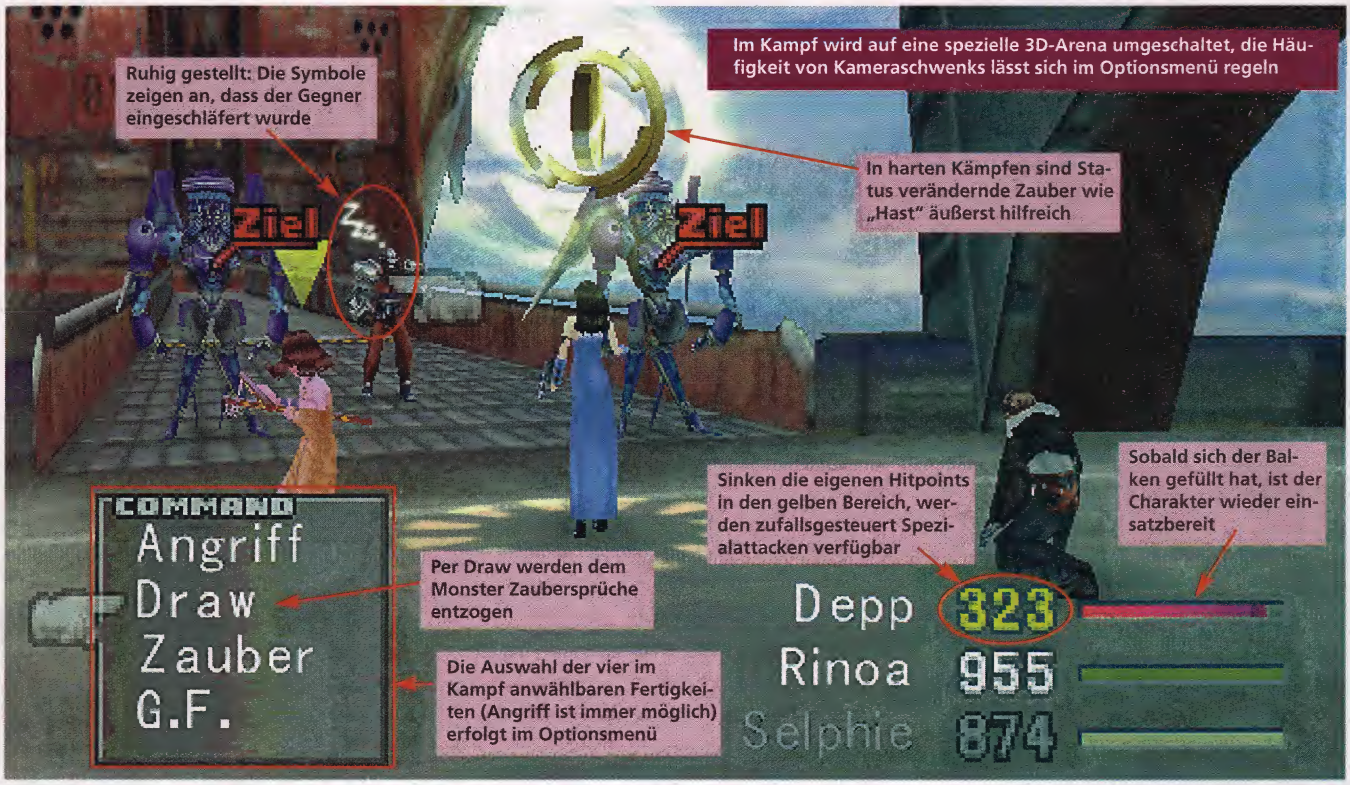
Die Auftritte der Guardian Forces sind imposant, jedoch später vergleichsweise ineffektiv

In einer Welt zwischen Magie und Hightech schlüpft der Spieler in die Rolle des 17-jährigen Squall Leonhart. Wie es sich für einen Absolventen der Söldnerakademie SEED gehört, werden er und seine Kamerad(inn)en anfangs kreuz und quer um den Globus gesandt, bis sie ihr Schicksal (und das des ganzen Planeten) in die eigene Hand nehmen. In jeder Generation nämlich versucht eine größenwahnsinnige Hexe das hiesige Universum zu zerstören oder hegt ähnlich makabre Pläne.

Die epische Geschichte des Games entwickelt sich erst ganz allmählich, schließlich bieten vier CDs (plus Installationsscheibe) genügend Platz für überraschende Wendungen und vor allem endlose Gespräche. Eher lästig, aber für das

Ganz persönlich: der 100-Stunden-Test

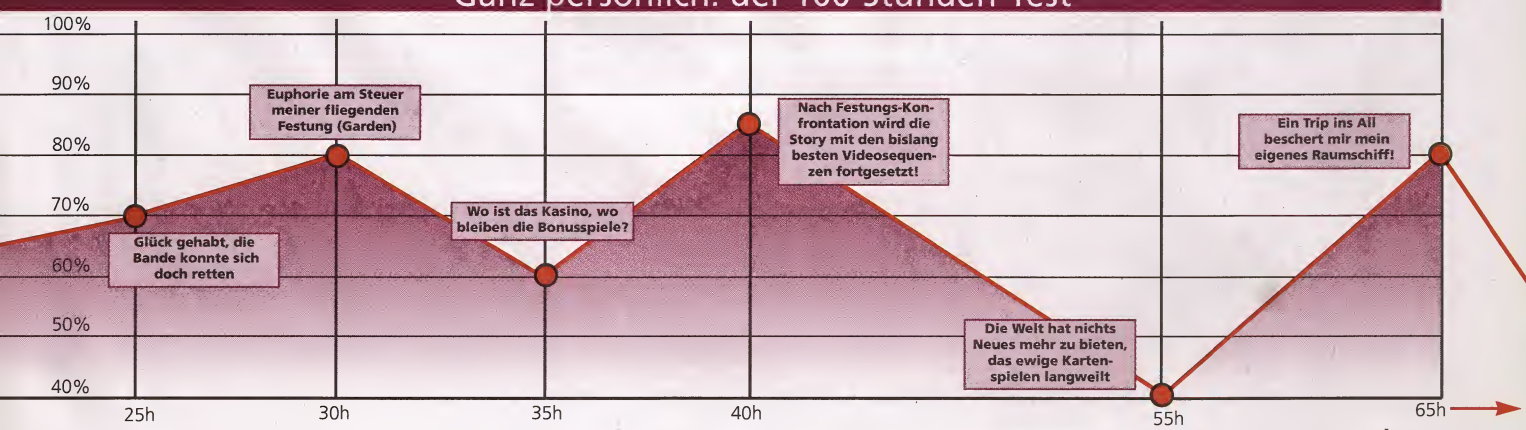




Verständnis der Hintergründe notwendig sind Rückblenden, in welchen eine komplett andere Dreierparty unter der Führung des Soldaten Laguna Loire gesteuert wird. Auch sonst hat sich einiges getan im finalen Fantasiereich: Die beliebten Materia-Kombinationen des Vorgängers mussten dem innovativen, aber leider deutlich umständlicheren Junction-System weichen, wo Zaubersprüche den Gegnern entzogen und mit Charaktereigenschaften der eigenen Figuren verknüpft werden. In Verbindung mit dem erheblich komplexeren Menüsystem erfordert es einige Stunden, bis man sich an die neuen Optionen gewöhnt hat. Dann jedoch wirft die neuerdings frei belegbare Pad- oder Tastatursteuerung kaum mehr Probleme auf. Das ist nicht zuletzt ein Verdienst des umfangreichen Online-Tutorials, welches dank der gegenüber FF7 merklich verbesserten Übersetzung auch Einsteigern schnell auf die Sprünge hilft. Im Tutorial verbergen sich zudem Fragebögen, deren Beantwortung den SEED-Rang der Helden und damit auch ihr Gehalt erhöht. Eigentlich sinnlos, denn die Partymitglieder können weder Rüstungen tragen noch teure Waffen kaufen – Letztere lassen sich lediglich mit entsprechenden Items modifizieren. Doch auch ins sonstige Spiel schlichen sich serienuntypische Schnitzer ein. So erfolgen die Levelanstiege alle 1000 Punkte, wodurch schwächere Charaktere die stärkeren (speziell Squall) niemals einholen können. Ab der dritten CD ist es dafür ein Einfaches, alle Gutmenschen auf Stufe 100 zu puschen, da die meisten Siege dann über 1000 Erfahrungspunkte wert sind. Andererseits müssen Kämpfe gegen Pflichtgegner pro bono absolviert werden: Gamedesigner zur Nachhilfe!

Besser wissen die traditionellen Elemente wie das ATB-System (Active Time Battle) in den zahlreichen Zufallsfights zu gefallen. Ein neues Feature sind hier die „Guardian Forces", zu beschwörende Monster, die bis zu drei zuvor erlernte Fähigkeiten für ihren Beherrscher in die Schlacht werfen – selbst Heilung, Wiederbelebung oder die Benutzung von Items sind während der Gefechte an die GFs gekoppelt. Bis auf Magie, das Absaugen von Spells oder auch den Karten-Befehl (angeschlagene Gegner werden in Spielkarten verwandelt!) sind die meisten ihrer

Ganz persönlich: der 100-Stunden-Test



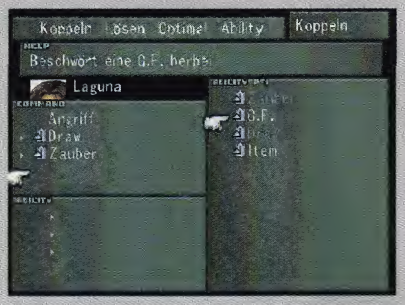
Das Junction-System



Hat man die Guardian Force mit einem Charakter gekoppelt



...werden seine Eigenschaften (wahlweise automatisch) durch diverse Zauber verstärkt



Es folgt die Auswahl der Kampffertigkeiten und allgemein gültigen Boni und Fähigkeiten

Spezialfähigkeiten aber leider eher ineffektiv.

Karten? Ganz recht: Auf der ganzen Welt wird hier beim „Triple Triad" um seltene Karten gezockt. Schade nur, dass außer dieser Domino-Variante und dem Tamagotchi-Ableger „Chocobo World" in FF8 keine weiteren Bonusspiele zu finden sind. Dadurch konnten sich die Grafiker aber wenigstens ganz auf das eigentliche Game und vor allem die Zwischensequenzen konzentrieren. Zwar wirken die direkt von der Playstation übernommenen Renderszenarien vielfach verwaschen, doch die „Kopffüßler" aus FF7 haben nun ausgedient. Alle Figuren werden jederzeit als normal große Erwachsene dargestellt, was fließende Übergänge zwischen Spiel und atemberaubenden Hires-Videos erlaubt.

In der Tat sind es just diese Zwischensequenzen, welche die Motivation aufrecht erhalten – in Bezug auf spielerische Inhalte sowie insbesondere den Abwechslungsreichtum muss sich Final Fantasy 8 seinem anderthalb Jahre alten Vorgänger nämlich geschlagen geben. PC-Finalisten erhalten dafür schönere Optik und eine endlich konfigurierbare Steuerung. Dass die Maus noch immer nicht zum Zuge kommt, lässt sich verschmerzen: In seiner Klasse ist das neue Square-Rollenspiel derzeit unerreicht! (mz)

Final Fantasy 8
(Squaresoft/Eidos)

Nicht das beste Spiel der Serie, aber das derzeit beste Fernost-Rolli für den PC

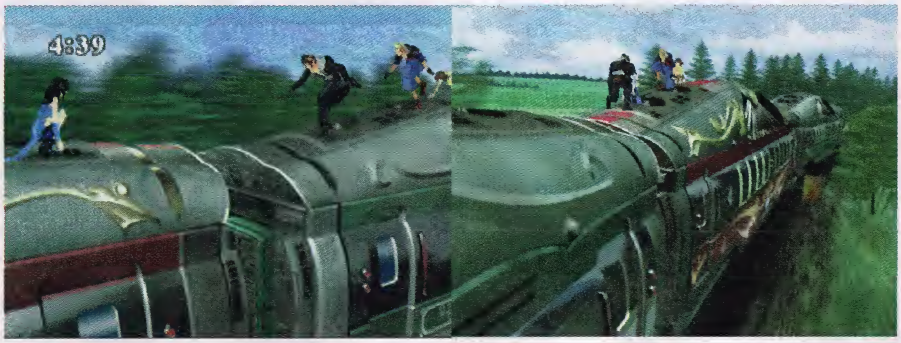
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 99,– DM

81%



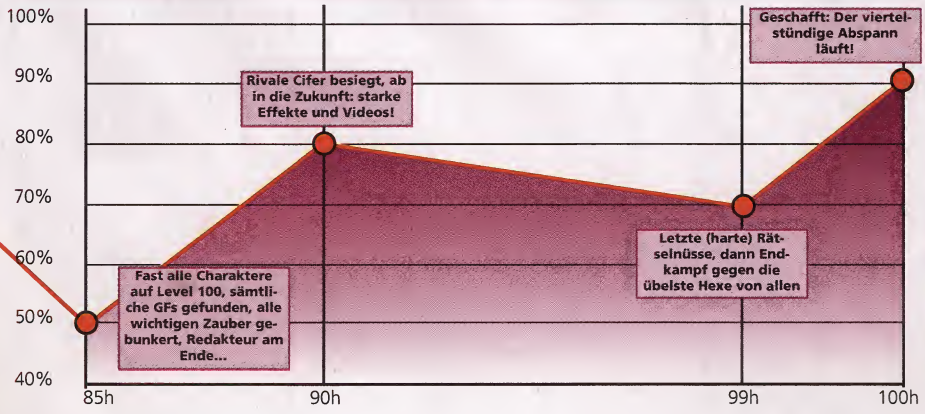
Grafik	*79%*
Sound	*60%*
Steuerung	*77%*
Motivation	*83%*

Datenträger	5 CDs, 305 oder 590 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 64 MB RAM ohne bzw. ab einem P200 mit 32 MB RAM mit Hardwarebeschleunigung, Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	MIDI-Sound, Lautstärke regelbar
Eingabe	Tastatur, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	www.eidos.de oder www.ff8-pc.com

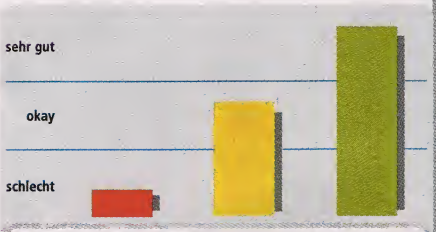


Die Übergänge zwischen Spiel und Film sind fließend

100-Stunden-Test



Leistungscheck
(640 x 480 Pixel alle Details)



- P266, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT,/G200
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/ G400
- P3/500, 128 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/ G400

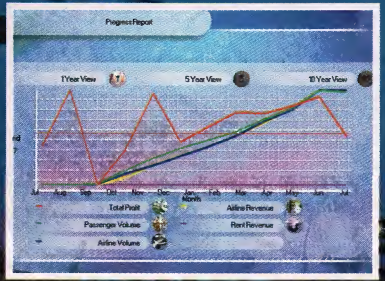
Jetzt können Sie aufsteigen...

Flughafen Manager

Luftfracht oder Passagiere,
Parkhäuser oder Bahnstationen,
Ladengeschäfte oder Restaurants...
oder alles zusammen.

Entwerfen Sie den idealen Flughafen, treffen Sie die richtigen Entscheidungen und steigen Sie auf... ...vom kleinen Geschäftsführer zum Manager eines der größten Flughäfen der Welt.





- *über 75 Flughäfen, komplett in 3D mit spez. Wettereigenschaften*
- *über 200 Fluglinien und mehr als 1.200 Flugziele weltweit*
- *umfangreiche Management-Möglichkeiten zur detaillierten Planung und Organisation Ihres Flughafens*
- *vielfältige Kameraperspektiven inklusive 3D-Third-Person-Modus*
- *unvorhergesehene Notfälle für noch mehr Abwechslung (z.B. Notlandungen, Verspätungen, schlechtes Wetter)*

Produktinfo 023

Erhältlich bei
KAUFHALLE
MUSIC & MORE

www.take2.de

Published by
TAKE2 Interactive

Developed by
krisalis

PC CD ROM

Foto: Bavaria

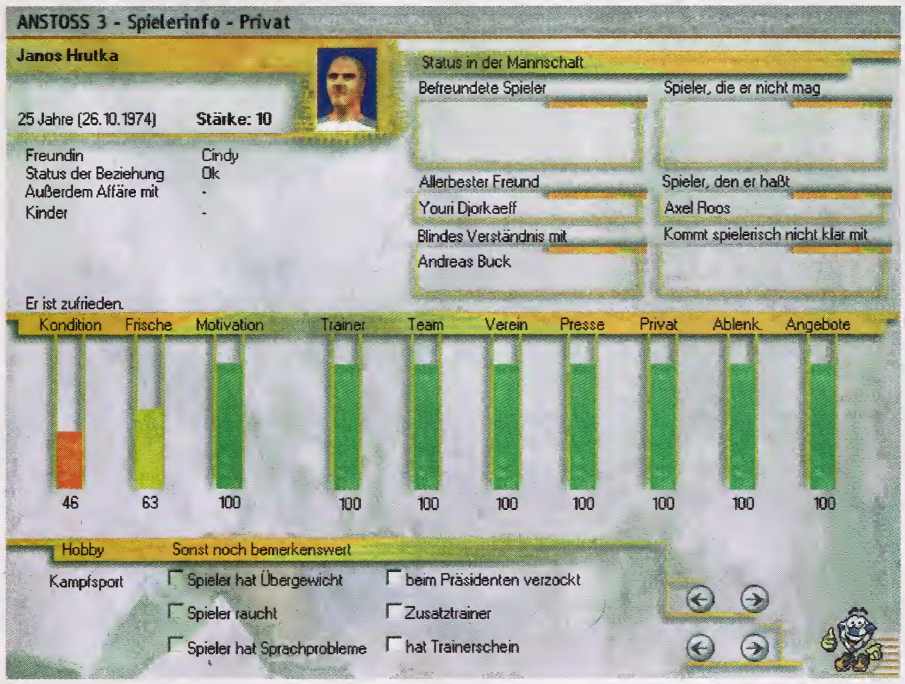


Ascaron als Meistermacher: ein Fußballmanager mit konkurrenzlos komplexem Gameplay und in Echtzeit berechneten 3D-Matches!

Datenschutz für 20.000: die Spieler

Selten wurde ein Vorgängerprogramm so konsequent weiterentwickelt wie hier „Anstoß 2 Gold" – auch und gerade in Richtung Seriosität: Das Maskottchen (Ball Pallino) tritt in den Hintergrund; zahllose Neuerungen bestimmen das Bild in den vielen Menüs, die man nun über gleich drei zur Wahl stehende Benutzeroberflächen (siehe Box) erreicht. So verspricht bereits das jetzt in zwölf Stufen bewertete Können der Kicker mehr Komplexität, genügte bisher doch eine Einteilung von eins bis sieben. Damit erhalten Ausnahmeprofis statt einer Acht also die Dreizehn als Maximalwert. Eine Anpassung der Werte bei Auf- bzw. Abstieg gibt es nicht mehr, dafür spielt das Talent nun beim Verbessern der Fähigkeiten eine gewichtige Rolle.

An die 20.000 Fußballer mit insgesamt weit über einer Million Eigenschaften verwaltet das Programm, jeder davon bringt satte vier Screens voller Daten auf den Bildschirm. Das geht über detaillierte statistische Angaben bis hin zu Hobbys, Beziehungen, schlechten Angewohnheiten etc.. Nur Makulatur für Freaks? Keineswegs, denn in der Tat schlägt sich etwa Scheidungsstress in den Leistungen des Betroffenen nieder. Und wer den Ärmsten zum Auskurieren seines Formtiefs in ein Trainingslager schickt, sollte darauf achten, ihn nicht zusammen mit einem verfeindeten Ledertreter im Doppelzimmer unterzubringen…



Hat der Spieler Übergewicht oder Sprachprobleme? Ein Blick in die vier Bildschirme starke Akte gibt Aufschluss

Auf der Karriereleiter: der Manager

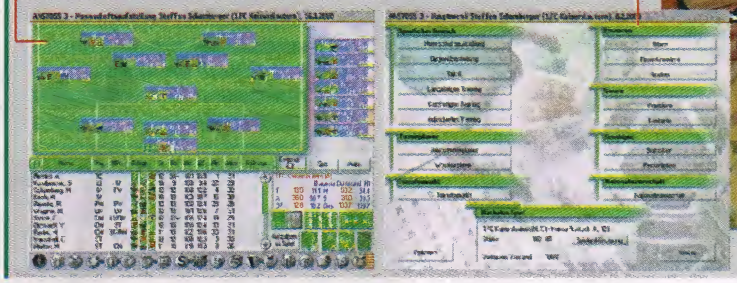
…kann sich zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und drei Spielmodi entscheiden. Die Variante mit fester Spieldauer und freier Vereinswahl nebst optionalem Abschalten der Entlassungen stellt dabei für Einsteiger die beste Wahl dar. Schwieriger, aber natürlich auch interessanter ist eine richtige Karriere; ebenfalls wahlweise mit oder ohne freier Vereinswahl. Die Suche nach einem immer lukrativeren Job sowie das stetige Steigern der auf acht Attribute aufgestockten Managerfähigkeiten (z. B. darf man nun auch seine Stärke als Spielertrainer anheben) durch das Verteilen der bei Levelanstieg erhaltenen Punkte, sorgt wortwörtlich für Motivation bis zum altersbedingten Ruhestand.

Zu dem maximalen Managerlevel 15 ist es allerdings ein langwieriger und durch die jetzt wesentlich häufigeren Auf- und Abwertungen auch deutlich realistischerer Weg. Wenn sich die Niederlagen häufen,

Menüs à la Carte

Was die Bedienung betrifft, kann man sich zwischen drei verschiedenen Benutzeroberflächen entscheiden. So bietet Ascaron auf Wunsch vieler Anstoß-Veteranen das Hauptmenü optional wieder als **schmuckes Büro** an – für Nationaltrainer sind die Räume nochmals nobler möbliert. Alternativ gibt es die Variante mit einer **Iconleiste am unteren Bildschirmrand**. Hier wie da erleichtern Tooltipps beim Überfahren der Piktogramme bzw. Einrichtungsgegenstände mit dem Mauszeiger die Orientierung. Optisch schlicht, aber am einfachsten durchschaubar ist schließlich die **Oberfläche mit Textbuttons** im typischen Stil englischer Genrevertreter.



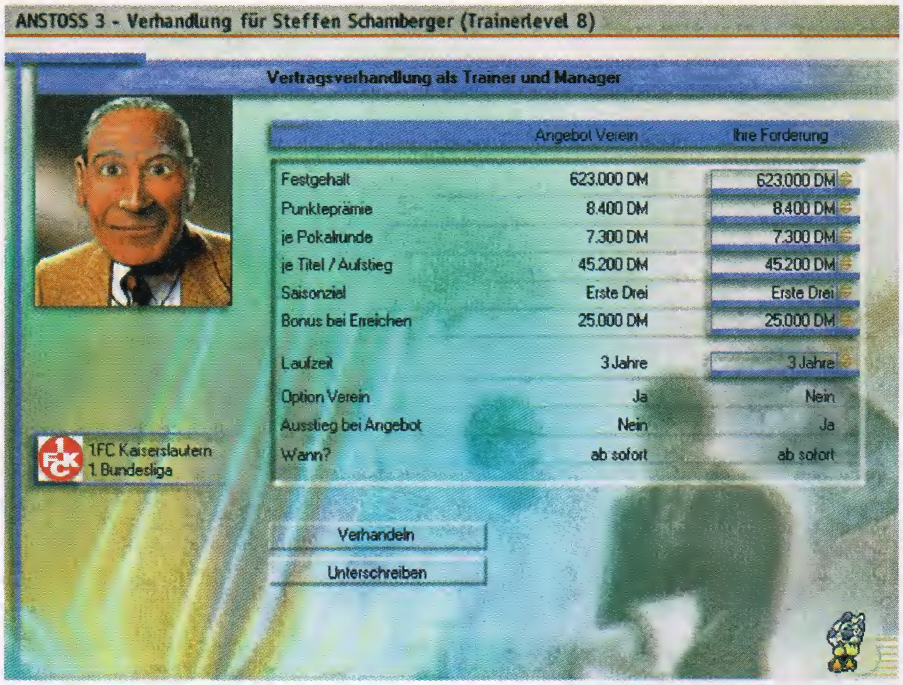


fällt man bei Mannschaft, Presse, Fans und Präsidium relativ schnell in Ungnade – ganz wie im richtigen Leben. Wer hingegen Erfolge vorweisen kann, wird auch bald über ein dickes Privatkonto verfügen können. Dann werden Autos, Aktien und Wohnungen gekauft, man gönnt sich vielleicht ein teures Hobby (Golf, eigener Harem oder gar Eisbergerammen im Luxusliner) und spitzt auf die alsbald eintrudelnden Angebote von Spitzenclubs. Der Vorgang lässt sich eventuell beschleunigen, indem Geld für die schwarze Kasse abgezweigt wird. Die Kohle kann in illegale Erfolgsspritzen wie Bestechung oder sogar Attentate auf Mitspieler investiert werden.

Live dabei: die Begegnungen

Sind Sponsoren gefunden, TV-Übertragungsrechte ausgehandelt, die Trainingspläne (auf Wunsch auch mit Unterstützung des Co-Trainers) erstellt, das Team via Transfermarkt oder aus der eigenen Jugend bzw. dem Amateurbereich verstärkt und die Taktik für den nächsten Spieltag festgelegt, darf man sich auf die wohl augenscheinlichste Neuerung freuen: in Echtzeit berechnete 3D-Matches aus neun Kameraperspektiven inklusive Zoom, kommentiert von Günther Koch.
Per Tastendruck greift der Manager auch aktiv ins Geschehen auf dem Rasen ein, um seine mittels Motion Capturing fein animierten Schützlinge etwa zum Abspiel oder Schuss zu bewegen – was häufig, aber nicht immer befolgt wird. Das ist allerdings nur während einer kompletten, etwa neunminütigen Übertragung möglich. In diesen Genuss kommen bis zu vier Multiplayer freilich bloß, wenn sie an einem Rechner zocken und die Partien nacheinander betrachten. Das gilt auch für den Szenenmodus, in dem abwechselnd interessante Ausschnitte aus den Matches der Teilnehmer gezeigt werden.

Netzwerk-Sportlern bleibt der Textmodus, der sich außerdem für schwächere Rechner hervorragend eignet. Die detaillierte Spielbeschreibung im Stil einer Radiomoderation steht der „TV-Übertragung" in punkto Spannung auch kaum nach. Für alle Fälle und ganz Ungeduldige gibt es schließlich noch die Schnellberechnung. Selbst hier kann man z. B. in der Halbzeitpause die Taktik ändern, Einzelgespräche führen oder seinen Jungs mit einer Ansprache noch mal ordentlich Feuer unterm Trikot machen.



Um Verträge wird nach wie vor hart gefeilscht



Fußball zum Mitfiebern: Kommentierte 3D-Begegnungen vor stimmiger Fankulisse werden aus neun Kamerapositionen gezeigt

Alternativen für Fußballmanager

Kicker Fußballmanager

Der jüngste Streich der Alt-Bundis von Heart-Line (**PCJ 11/99, 85%, Hit**) bietet wie Anstoß 3 umfassende Eingriffsmöglichkeiten während der optisch leider nicht mehr ganz zeitgemäßen Iso-Begegnungen. Auch hier gingen die Entwickler über taktische Anweisungen und deren Umsetzung durch die Schützlinge auf dem Rasen hinaus – man kann dem ballführenden Spieler seines Teams mittels eingeblendetem Action-Control-Pad sogar höchstpersönlich Beine machen! Und das bei äußerst moderaten Hardwareanforderungen, denn für das anspruchsvoll-komplexe Gameplay genügt bereits ein P100.



Auch beim Kicker Fußballmanager darf man mittels eingeblendetem Action-Control-Pad direkt in die laufende Begegnung eingreifen

Bundesliga 2000: Der Fußballmanager

Der „Genre-Schönling" von EA (**PCJ 12/99, 82%**) baut weniger auf Komplexität als auf opulente Präsentation. Gerade im Multiplayermodus für bis zu zehn Spieler nacheinander an einem Rechner garantieren die sehenswerten 3D-Matches einen hohen Mitfieberfaktor. Dem kommt entgegen, dass hier nur das Nötigste zu tun ist: Transfers, Training, Stadionausbau, Jugendarbeit etc.. Man konzentriert sich also eher auf die richtige Aufstellung als auf wirtschaftliche Belange – zumal die Einflussmöglichkeiten durch Anweisungen, die über Hotkeys während der Partien „hineingerufen" werden, gering sind.



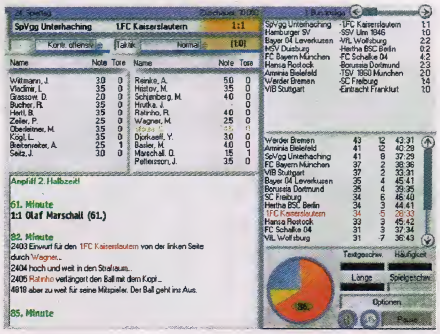
Das bislang wohl schönste Fußballmanagement auf dem PC empfiehlt sich besonders für gesellige Gelegenheitsmanager

Anstoß 3

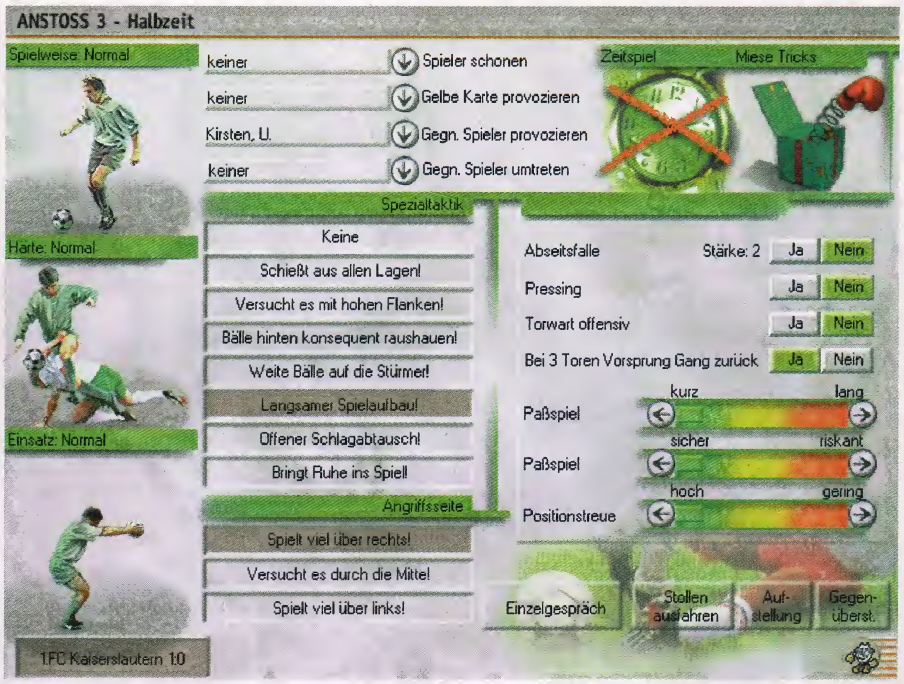
...ist eine mehr als gesunde Mischung aus den beiden anderen Kandidaten. Zwar sehen die 3D-Begegnungen hier nicht ganz so hübsch aus wie beim EA-Vertreter, aber dafür ist man bezüglich dem Handlungsspielraum selbst dem Heart-Liner noch um Klassen voraus. Das konkurrenzlos tiefgründige und zugleich vielseitige Gameplay bietet bis zu vier Spielern größtmögliche Freiheiten, der Karrieremodus inklusive Privatkonto motiviert Solisten. Das gilt ebenso für Langzeitziele wie die Superstadien und Rollenspielelemente bei der Entwicklung des Alter Egos – ein Muss für Genre-Fans!



Ein echter Sonntagstreffer: Anstoß 3 vermag Multiplayer und Solospieler gleichermaßen langfristig zu fesseln



Auch der Textmodus garantiert Spannung pur



Während der Halbzeitpause wird unter anderem an der Taktik gefeilt

Fußball total: die Features

Ganz ehrlich: So komplett wie auf der CD von Anstoß 3 haben wir die Aspekte des digitalen Fußballmanagements noch nie versammelt gesehen. So dürfen pro Verein bis zu drei Stadien gebaut werden, darunter sündhaft teure Traumarenen. Ja, selbst auf dem erweiterbaren Vereinsgelände können sich Architekten mit über 300 Objekten austoben. Jenseits der nationalen Grenzen hält Ascaron selbstverständlich Europameisterschaft und WM samt Qualifikation, Freundschaftsspielen oder Auswahl des Kaders in petto – noch nicht einmal die Möglichkeit, Spieler einbürgern zu lassen, fehlt. Also ein finanziell äußerst lohnenswertes Parkett für Manager, die zusätzlich einen Posten als Nationaltrainer

Originaldaten zum Nulltarif

Seit „Anstoß 2" bietet Ascaron den im Genre mit Abstand umfangreichsten Editor an: Mit diesem Tool und seinem integrierten Malprogi lassen sich von den Spielernamen und -attributen über Vereinswappen bis hin zum Stadionausbau oder der Einbindung eigener Fangesänge so ziemlich alle Details komfortabel abändern. Trotz fehlender Lizenz muss also niemand auf Originaldaten verzichten.

Da der Editor vom Hauptprogramm abgekoppelt bereits im letzten Jahr veröffentlicht wurde (u. a. auf unserer Cover-CD der Ausgabe 1/00), kann man sich schon vor dem Verkaufsstart die aktuellen Datensätze holen – etwa von einer der ungezählten Fan-Sites im Internet. Hier eine kleine Auswahl an URLs für Realismusfanatiker:

www.anstoss-zone.de
www.anstossfreak.de
anstoss3.iscool.net
www.anstoss3.de.cx
www.fanhomepage.de

Mangels offizieller Lizenz müssen Originaldaten nachträglich per Hand bzw. integriertem Editor eingebaut werden



Produktinfo 043



24 Stunden Shopping
Verlosung: 3 Spiele jede Woche

JETZT SPAREN

Damit es für den Weihnachtsbaum auch noch reicht.

Diablo 2 DM 79.90
Quake 3 DM 79.90
Gold Games 4 DM 49.90
Ultima Ascension DM 69.90
Unreal Tournament DM 64.90

www.haudenlukas.de
PC-CDROM, DVD Filme, Lösungsbücher, Merchandising

ergattern können. Außerdem wurden mit Holland, Österreich, Portugal, Schottland, Schweiz und der Türkei sechs neue Länder samt ihrer originalen Meisterschafts- und Pokalmodi integriert.

Wer sich jetzt noch immer unterfordert fühlt: Wie wäre es mit dem Ausrichten von Familienfesten, Fantreffen, Sponsorentagen, Essen beim Italiener oder kleinen Saufgelagen? Was, wenn der regeltechnische Realismus bis hin zur Einhaltung der Meldefristen für den Europapokal auf die Spitze getrieben würde? Dazu dürfen Manager Diplomatie beim Umgang mit der Vereinsopposition beweisen, sich in Interviews gegenüber den Medien möglichst clever verkaufen, ihr Spezialwissen im (optionalen) Trainer-Quiz während der Winterpause vermarkten oder detektivische Instinkte beim Aufspüren eines plapperfreudigen Maulwurfs, der Internas an die Öffentlichkeit trägt, an den Tag legen.

Um die letzten Bedenken bezüglich drohender Langeweile zu beseitigen, haben die Entwickler noch ein paar Überraschungen im Programmcode versteckt, die nur entdecken kann, wer wirklich viele Spieljahre bei der Stange bleibt. So



Neu ist der optisch nicht sonderlich ansprechende Ausbau des Vereinsgeländes

taucht das sagenhafte Atlantis irgendwann zufällig als Trainingslager auf. Doch das ist bloß die Sahne auf dem mit größter Sorgfalt gebackenen Kuchen: Spitzenvereine spielen nun endlich mit der ihnen eigenen Konstanz, es wird also nicht mehr passieren, dass man in der achten Saison plötzlich auf den Regionalligisten FC Bayern trifft. In der Tat könnte es aber passieren, dass man wegen dieser ungemein vielschichtigen Zweitkarriere den eigentlichen Job vernachlässigt – gottlob ist man als Spieletester wenigstens davor halbwegs sicher! (st)

Ganz persönlich

Egoismus kann so schön sein, es gibt schließlich wichtigere Dinge im Leben als Meisterschaften und Pokalsiege: Das Privatkonto ist mein liebstes Feature. Nicht nur, weil ich ein notorisch armer Schreiberling bin – erst dadurch machen für mich Vereinswechsel und das damit verbundene Aushandeln eines möglichst lukrativen Arbeitsvertrages wirklich Sinn und vor allem mächtig Spaß. Die eigene Karriere gewinnt auch durch die Rollenspielelemente. Ich werde nicht ruhen noch rasten, bis ich all meine Attribute aufs Maximum gebracht habe und Familie, Schloss, Fuhrpark sowie ein Traumschiff mein Eigen nennen darf!

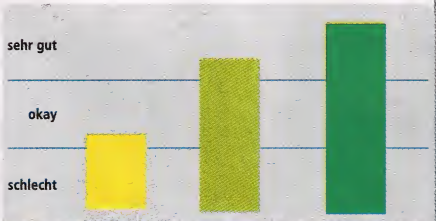


Steffen



Leistungscheck

(640 x 480 Pixel, gilt in der Regel aber auch für höhere Auflösungen)



- P233, 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200, wenig oder mittlere Details (ca.25 bis 30 fps)
- P2/350, 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/ G400, mittlere oder volle Details (ca.40 bis 50 fps)
- P3/500, 64 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx, volle Details (mehr als 60 fps)

Anstoß 3

(Ascaron)

Unübertroffen komplex, vielseitig und dauerhaft motivierend: ein wahrer Champion!

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

90%



Grafik	75%
Sound	77%
Steuerung	88%
Motivation	94%

Datenträger	1 CD, 400 oder 640 MB auf der HD
System	ab einem P133 (für Darstellung der 3D-Szenen ab P233) mit 32 MB RAM und Win 95/98/2000/NT
Grafik	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel (die höheren Auflösungen nur in den 3D-Begegnungen), für Darstellung der 3D-Szenen wird ein Direct3D- oder Open GL-Beschleuniger benötigt
Sound	Musik, Soundeffekte, Kommentare
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler nacheinander an einem Rechner oder im Textmodus via Netzwerk
Online-Info	www.anstoss3.de


SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
Stellen Sie sich der Herausforderung: Erfüllen Sie das Vermächtnis des Schöpfers.
· Atmosphärisches Rollenspiel
· 146 Charaktere
· 9 Partymitglieder
· Zeitbasiertes Kampfsystem
· Bis zu120 Zauberspruch-Kombinationen
Komplett in deutsch
Ab 25.1.2000 im Handel
Produktinfo 015
VALKYRIE STUDIOS
MILES SOUND SYSTEM
QuickTime
www.septerra.de
TopWare INTERACTIVE

Nach Milka-Martins mittelschwerem Debakel bei der Vier-Schanzen-Tournee nun ein noch derberer Rückschlag für die Wintersportart auf dem PC.



SKISPRINGEN 2000

Das Springen in Garmisch ist optisch noch am erträglichsten

Zugegeben, gegen Überflieger Schmitt wäre ich wohl selbst am Computer „schanzenlos" – aber wenn ich mir die acht vorgegebenen Alter Egos mit ihren springeruntypischen Körpergrößen und -gewichten so betrachte, sind hier eh nur Hobbyathleten am Start…
Die Trainingssprünge mit Replayoption erspare ich mir. Da es sowieso keine Qualifikation in diesem mageren Teilnehmerfeld gibt, konzentriere ich mich lieber gleich auf das Turnier aus jeweils zwei Durchgängen auf vier Schanzen. Meine sieben Kontrahenten betreut übrigens auf Wunsch der Compi, doch die virtuellen Gegner verderben den Spaß: Unterschiede in den Weiten von bis zu 100 Metern sind nicht mehr lustig! Also lieber ein paar Kameraden versammelt, das gewünschte aus fünf Paar viel zu kurzer Skier gewählt und hoch zum Absprung.

Computergegner verderben den Spaß

Ehe der Countdown auf Null zählt, gehe ich in die Spur und schon dreht sich mir der Magen um. Nicht von der Anlaufgeschwindigkeit, sondern von einer Grafik, die mindestens so veraltet wirkt, wie es der klassische Sprungstil ist. Wenigstens die Steuerung gefällt: Mit einem Klick aufs Nagerohr hebe ich vom Schanzentisch ab, Links/Rechts-Bewegungen gleichen den Seitenwind aus, durch stetes Zurückziehen der Maus werden die Bretter in V-Stellung gebracht und zum kritischen Punkt gezogen – leider ist der des Mauspads schneller erreicht als der am Hang. Nun denn, Maus nach vorne, um die Landephase einzuleiten, Rechtsklick für den Telemark, fertig.
Das war ja einfach. Und es hätte vielleicht sogar Unterhaltungswert, wäre die Präsentation zeitgemäßer und etwas mehr Realismus (größeres Teilnehmerfeld, Originalregeln etc.) geboten. So aber wartet neben Textinfos zur Sportart, einem Interview mit Jens Weißflog, Highscores sowie der Möglichkeit, den jeweils besten Sprung pro Schanze per E-Mail zu verschicken, lediglich ungepflegte Langeweile auf der CD. (st)



Nur noch hohl: Wer will hier schon aufs Stockerl?



Vor dem Start kann man zehn Sekunden lang auf (vom Windsack angezeigte) günstigere Bedingungen warten

Skispringen 2000
(VCC Entertainment/RTL Playtainment/ GT Interactive)

Sportliche Bruchlandung für Tiefflieger

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 59,– DM

Solo	Multi
29%	42%

Solo		Multi
39%	Grafik	39%
27%	Sound	27%
66%	Steuerung	66%
22%	Motivation	42%

Datenträger	1 CD, 245 MB auf der HD
System	ab einem P2/200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	bis auf die Fankulisse bei der Landung kaum vorhanden
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler nacheinander an einem Rechner
Online-Info	www.skispringen.de

You've just been ERAZORized.



ERAZOR X

GeFORCE 256™

ERAZOR X – **Die Offenbarung**

- Die 3D-Tuning-Maschine für deinen PC unter Windows 95, 98 und NT
- NVIDIA GeForce 256 CPU mit integrierter T&L-Einheit, 4 parallelen Rendering-Pipelines und aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture – High-Perfomance von bis zu 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Mio. Farben und 200 MHz Bildwiederholrate
- ELSA SmartRefresh und ELSA SmartResolution für optimale Monitornutzung
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ERAZOR III Pro – **Ultra-Fast 3D Graphics Power**

- Ultraschnelle 2D/3D-Grafikkarte inkl. Video-In/Out für Windows 95 und 98
- Grafikprozessor NVIDIA RIVA TNT2 Pro mit aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Defintion-Picture mit 32 bit Farbtiefe und Auflösung bis zu 1920 x 1280
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*



ERAZOR III Pro

ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

Produktinfo 020

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199

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



Kenny, Kyle & Co. in ihrem mittlerweile dritten PC-Einsatz: Vermögen die TV-Chaoten als Rennfahrer endlich auch digital zu überzeugen?



Hier sitzen Satan und Sohn persönlich am Steuer – ebenso wie Jesus oder Aliens

Cartman im Polizistenkostüm, Chefkoch in seinem Liebesmobil und der Tod höchstpersönlich am Steuer: In South Park steht ein großes Kartrennen an. Als Besitzer eines PC-Boliden und Fan der Cartoonserie hat man dabei die Wahl zwischen Arcaderacing, der Meisterschaft und einem Multiplayer-Wettbewerb. Auch Grafik und Sound können auf breiter Basis individualisiert werden, dann wählt man unter 40 Charakteren/Fahrzeugen, wobei nicht alle von Anfang an zugänglich sind. Dazu kommen 14 Trophys wie die „Cow Days" für BSE-Geschädigte oder der „Valentine's Day", wo Amors Liebespfeile verschossen werden.

Ein Kart für Cartman

Die Strecken sind im Stil der Serie und somit eher schlicht gehalten, aber immerhin dreidimensional – ein Grafikturbo der Marke Direct3D garantiert flotte Spielgeschwindigkeit nebst ein paar Effekten. Gefahren wird in South Park Downtown ebenso wie rund um einen Vulkan, alle sieben Szenarien bieten herumstehende Nutztiere, Abkürzungen oder Überraschungen wie einen plötzlich einsetzenden Erdrutsch. Für wen bzw. was man sich entschlossen hat, spielt allerdings keine Rolle: Bei voller Chancengleichheit entscheiden Rempler, Waffen wie Laser- und Dildo-Kanone oder der Schutz von Weihnachtskot Mr. Hankey über Sieg oder Niederlage.

Wer sich an derlei serientypischen Geschmacklosigkeiten nicht stört, findet bis zu sechs brachial-clever fahrende Computerkonkurrenten, eine manierliche Steuerung sowie Banjo-Musik, 3D-Soundeffekte und viel englische Sprachausgabe. Gesellige Straßenrowdies werden überdies mit drei Modi für maximal acht Chaoten gleichzeitig bedient – über LAN oder Internet sind normale Wettrennen ebenso möglich wie ein „Hintern-Shootout", allerdings alles ohne CPU-Beteiligung.

Ein Fall für Fans also: witziger als so mancher Hochglanzracer, aber eben auch so anarchistisch wie die TV-Vorlage. (pk)



Die 14 Rennmodi sind teils ziemlich abgedreht, hier geht es darum, Truthähne einzusammeln



An Gags am Streckenrand herrscht kein Mangel, die Kuh ist nur ein Beispiel von vielen

South Park Rally
(Acclaim)

Total abgedrehte Kartrennen für Fans der Zeichentrickserie

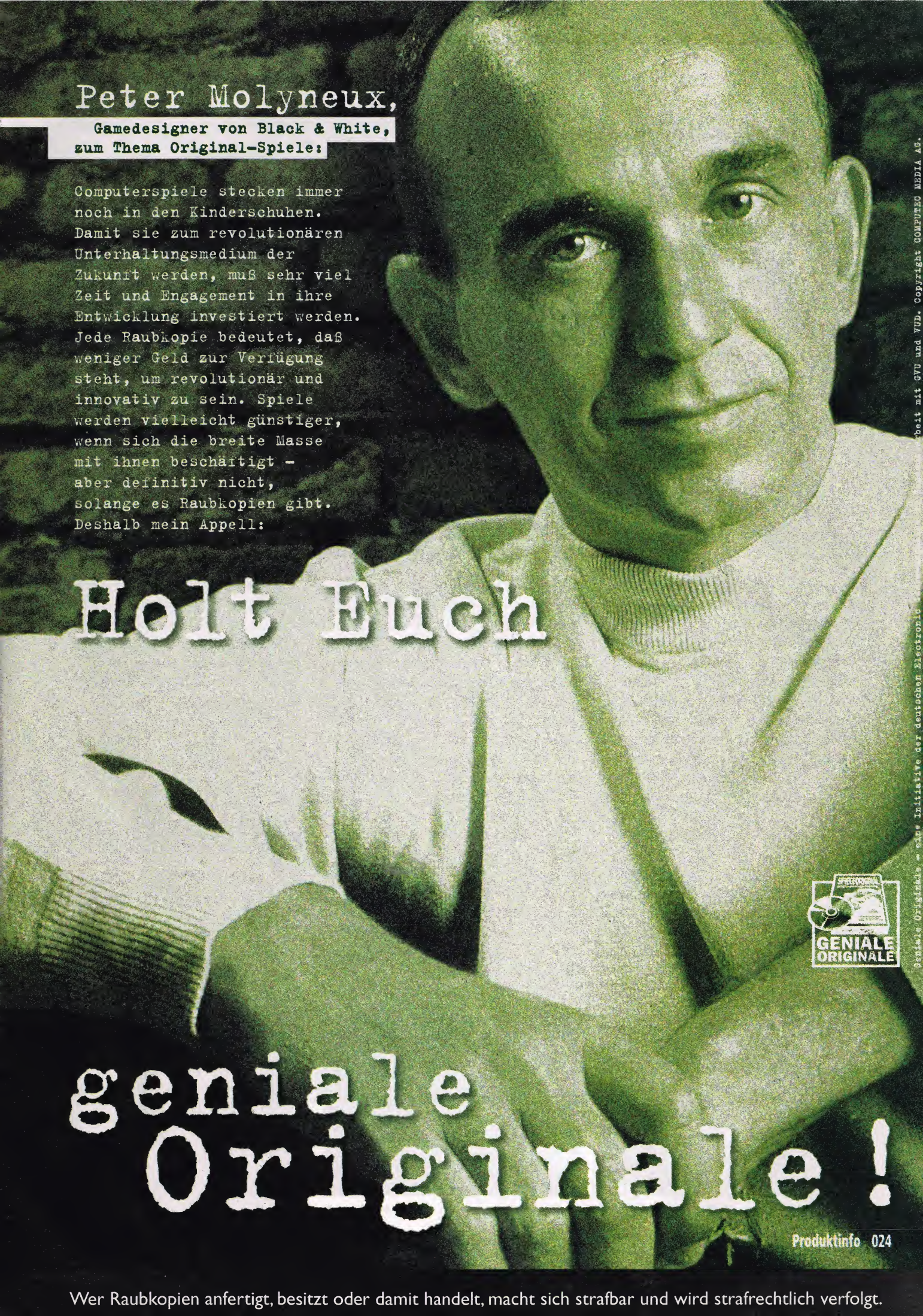
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,– DM

79%



Grafik	74%
Sound	80%
Steuerung	77%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, ab 160 MB auf der HD
System	ab einem P200 (P2/300 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 2048 x 1536 Pixel, Direct3D-Beschleuniger wird benötigt
Sound	Lautstärke von Musik und Soundeffekten getrennt regelbar, A3D wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Joystick, Joypad
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	3 Modi ohne CPU-Beteiligung für bis zu 8 Spieler gegeneinander per Internet oder LAN
Online-Info	www.acclaim.com


Peter Molyneux,
Gamedesigner von Black & White,
zum Thema Original-Spiele:
Computerspiele stecken immer noch in den Kinderschuhen. Damit sie zum revolutionären Unterhaltungsmedium der Zukunft werden, muß sehr viel Zeit und Engagement in ihre Entwicklung investiert werden. Jede Raubkopie bedeutet, daß weniger Geld zur Verfügung steht, um revolutionär und innovativ zu sein. Spiele werden vielleicht günstiger, wenn sich die breite Masse mit ihnen beschäftigt - aber definitiv nicht, solange es Raubkopien gibt. Deshalb mein Appell:
Holt Euch
GENIALE ORIGINALE
geniale Originale!
Produktinfo 024
Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.
Geniale Originale - eine Initiative der deutschen Electronic
beit mit GVU und VUD. Copyright COMPUTEC MEDIA AG.





Speziell im Kampf mit Endgegnern gilt es das Terrain zu seinem Vorteil zu nutzen

Infogrames verwischt die Genregrenze zwischen Mech-Simulation und 3D-Shooter: Die Hauptrolle in diesem originellen Actiongame spielt ein 20 Meter hoher Roboter!

„Sklave Null" ist ein gewaltiger Prototyp, den ein mutiger und vor allem geschickter Rebell durch den futuristischen Moloch Megacity S1-9 lenkt, um den tyrannischen SovKhan zu stürzen. Für diese Aufgabe ist die Kampfmaschine denn auch bestens gerüstet: Sprungdüsen ermöglichen Hopser auf höher gelegene (Dach-)Passagen, aufrüstbare Projektil-, Energie- und Raketenwerfer legen Häuserschluchten samt Inventar in Schutt und Asche. Die humanoide Form des Roboters erlaubt dabei schnelle Sidesteps ebenso wie das Aufnehmen und Werfen kleinerer Objekte – sind die Raketen alle, bombardiert Slave Zero seine Widersacher eben mit Autos.

Godzillas mechanischer Bruder

Dumm nur, dass die Gegenseite über eine ganze Armee ähnlicher Sentinels verfügt und außerdem Panzer, Hubschrauber sowie Fußsoldaten in die Schlacht wirft. Es führen daher vornehmlich Guerillataktiken zum Erfolg: hinter einer Straßenecke warten, vorpreschen, Rakete abfeuern, Deckung suchen. So bahnt man sich seinen Weg durch sehr linear aufgebaute Levels in immer besser bewachte Regionen der mehrere Kilometer hohen Metropole im Blade-Runner-Look. Zwar tauchen alle paar Missionen schwer bewaffnete Bossgegner auf, doch dank drei Schwierigkeitsgraden sollte der Einstieg selbst ungeübten Mechano-Kongs leicht fallen – die konfigurierbare Maus-, Stick- und Tastatursteuerung sowie die selbst im US-Import deutsch gesprochenen Hilfsanweisungen tun ein Übriges.

Die düstere Spielgrafik und die mit derselben Engine berechneten Zwischensequenzen entsprechen durchaus dem Stand der 3D-Technik, die abwechslungsreiche Begleitmusik hält sich dezent im Hintergrund. Fazit: ein unkomplizierter, unkonventioneller, aber auf Dauer auch etwas unergiebiger SF-Shooter für zwischendurch, der vom Format seines Hauptdarstellers lebt – Godzilla und andere monströse Abrissunternehmer lassen grüßen. (mz)



Alternativ zur Verfolgerperspektive steht eine Ego-Ansicht zur Auswahl



Die Stampfattacke erledigt kleinere Angreifer im Nu

Slave Zero
(Infogrames)

3D-Action mal anders: turmhohe Roboter im Häuserkampf

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

74%



Grafik	74%
Sound	72%
Steuerung	80%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 120 oder 254 MB auf der HD
System	ab einem P233 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1152 x 864 Pixel in 16 oder 32 Bit Farbtiefe, 3D-Beschleuniger (Glide oder Direct3D) zwingend erforderlich
Sound	Musik und Effekte regelbar, 3D-Sound
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	englisches Manual, deutsches Spiel, komplett lokalisierte Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	www.slavezero.com



Jede der 18 Missionen wird von einer kurzen Cut-Szene aus der Spielengine eingeleitet

Der Name passt: Big Bang ist groß, bunt und laut. Aber genügt das, um verwöhnte Spieler für diesen Space-Shooter zu begeistern?

Mit zwei Alienrassen hat die Menschheit der Zukunft eine Allianz gebildet, mit zwei weiteren liegt sie im Dauerclinch: Die „Forghalls" beanspruchen das All für sich allein, die „Ittits" haben sich als Raumpiraten einen Ruf gemacht. Und der Spieler steht als einsamer Pilot zwischen den Fronten... Vor jedem Gefecht gibt es ein Briefing sowie eine Szene in Spielgrafik, dann wird rasch das Szenario geladen. Aus dem Cockpit bekommt man nun einiges zu sehen: riesige Planeten, farbige Nebel, Licht- und 3D-Effekte satt. Zehn gewaltige Waffen vom Laser bis zum Nuklearschlag versprechen ebenso gewaltige Explosionen, der zwingend vorausgesetzte Voodoo- oder D3D-Turbo braucht hier wahrlich nicht über Beschäftigungsmangel zu klagen. Zumal auch noch liebevoll texturierte Schiffe, etwas weniger detailreich inszenierte Raumstationen, Space-Müll, Asteroiden und natürlich etliche Sammelgoodies wie Extraleben oder Schutzschilde den Bildschirm bevölkern.

Nomen est omen: ein Knaller!

Das Missionsdesign hat es ebenfalls in sich. Da müssen die besten Waffen erst dem Feind abgeknöpft werden, da lassen sich speziell gepanzerte Gegner ohne eine bestimmte Wumme nicht bezwingen. Viel Entscheidungsfreiheit also, aber wenig Zeit: In den 18 Missionen kämpft man nicht bloß gegen wieselflinke und recht anpassungsfähige Feinde, sondern auch gegen die Uhr. Und das ohne Unterstützung durch Flügelmänner, was Big Bang zu einer Herausforderung für Actionexperten macht.

Dank zwei extra entworfenen Deathmatch-Sektoren kommen hier auch bis zu acht Multiplayer via Netzwerk oder Internet zum Schuss. Wie die Solisten werden auch sie die Steuerung mittels Maus, Tastatur oder Stick bald im Griff haben und dürfen sich an dramatischer Sounduntermalung, gesprochenen Anweisungen des Bordcomputers sowie allerlei 3D-Soundeffekten erfreuen. Kurzum, ein schöner Reaktionstest für SF-Fans. (pk)



Mission Objektschutz: Nur der Spieler steht zwischen diesem Konvoi und dem Feind



Die zwei Multiplayerkarten bestechen durch herrliche Hintergründe und Waffenvielfalt

Big Bang
(Rayland)

Ebenso schöner wie schwerer Space-Shootout

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

76%



Grafik	83%
Sound	78%
Steuerung	75%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, ab 50 MB auf der HD
System	ab einem P200 (P2/300 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D- oder Voodoo-Beschleuniger werden benötigt
Sound	Lautstärke von Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar, EAX, A3D und Direct3D-Sound werden unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 Deathmatch-Arenen für bis zu 8 Spieler gegeneinander (keine CPU-Gegner) per Internet oder LAN
Online-Info	www.rayland.com

F/A-18

Eine typische Simulation von Jane's: akkurat bis zur letzten Schraube, alles drin, alles dran – außer mal einer neuen Idee.



Variable Gegner-KI ermöglicht Siege gegen eine feindliche Überzahl

Für die Bedienung des virtuellen Cockpits bleibt während des Luftkampfes kaum Zeit

Boden- und andere Details sollten auf langsameren PCs zugunsten der Spielgeschwindigkeit abgeschaltet werden

Wer den Vorgänger „F-15" von 1998 kennt, braucht keine Überraschungen zu befürchten: Angehende Piloten dürfen sich in 16 Trainingsflügen mit der F-18 „Hornet" vertraut machen, die Hornisse durch 20 Instanteinsätze, selbst gemixte Schnellstartmissionen und eine vierstufige Kampagne jagen. Das Szenario ist arktisch, der Feind russisch und das Gameplay grundsolide.

Abschaltbare Realo-Features wie Blackouts oder Kollisionen? Gecheckt! Optional unlimitierte Bewaffnung und variable Gegner-KI? Roger! Unterstützung für Force Feedback? Sogar regulierbar! Auch ein beklickbares 3D-Cockpit wird offeriert, doch an der dicht belegten Tastatur führt kein Steuerweg gänzlich vorbei. An den vorgegebenen See-, Luft- und Bodenzielen schon, denn per Editor kann man sich recht komfortabel eigene Einsätze basteln. Und das Lexikon zur eingesetzten Technik haben die Spezialisten von Jane's Combat Simulations auch diesmal nicht vergessen.

Reifeprüfung bestanden

Effekte (plus englische Sprachausgabe) gibt es sowohl akustisch als auch optisch (Lensflares, Explosionen, Rauchfahnen usw.) reichlich, schließlich wird Direct3D-Beschleunigung vorausgesetzt. Etwas mehr als der geforderte P266 sollte es aber schon sein, will man ruckfreien Flussgenuss nicht mit der Abschaltung sämtlicher Details erkaufen. Fazit: Wer die entsprechende Rechenpower mitbringt, erhält mit dieser F/A-18 auch digital das, was der Vogel in der Realität darstellt – ein ausgereiftes Kampfflugzeug ohne Anspruch auf Innovationskraft. (rf)





In der arktischen See stehen auch Katapultstarts und haarige Landungen auf dem Flugzeugträger auf dem Programm

Nur eine D3D-Karte zaubert Tag-Nacht-Wechsel und schöne Lichteffekte auf die texturierten Polygone

F/A-18
(Jane's/Electronic Arts)

Jet-Simulation von der Stange

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

74%



Grafik	75%
Sound	76%
Steuerung	72%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 250 bis 580 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 64 MB RAM (besser P350 mit 128 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Details regulierbar, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Effekte, Sprachausgabe und Menümusik separat regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 über LAN oder Internet
Online-Info	www.janes.ea.com

F/A-18E SUPER HORNET

ADVANCED FIGHTER / BOMBER FLIGHT SIMULATION

Die zweite Hornisse kommt von Digital Integration, einst gerühmt für Top-Sims wie „Tornado". Auch sie ist kein dicker Brummer…



Die auf Satellitendaten basierenden Landschaften sind abwechslungsarm

Die Instrumente des Cockpits (2D oder 3D) dürfen optional per Maus bedient werden

Die eher mageren Effekte setzen einen D3D-Nachbrenner voraus

Nach ermüdend langer Ladezeit erscheint das Hauptmenü: einer von 20 Übungsflügen, Instantaction oder die Kampagne mit 40 Missionen, was darf es sein? Neun von zehn PC-Piloten empfehlen zunächst das Training, da es alles andere als einfach ist, den Vogel hier von einem Flugzeugträger aus in die Luft zu bekommen. Denn zwar wird HOTAS („Hands on Throttle and Stick", also die komplette Bedienung via Schubregler und Joystick) unterstützt, doch wer nicht über das entsprechende Equipment verfügt, muss sich mit einer dicht belegten Tastatur abplagen.

Fliegerasse gesucht

Ob in der Barentsee oder über dem Indischen Ozean, die physikalischen Eigenheiten der F-18 wurden korrekt umgesetzt. Ganz im Gegensatz zur Landschaft: Über Wasser, Wüste oder Städten heben sich allein die eigene Maschine und das effektreich inszenierte Wetter ab, doch die Bodentexturen wabern und der Luftraum bleibt überwiegend öd und leer. Besser wissen der Sound aus orchestraler Menümusik, 3D-Geräuschen sowie englischer Sprachausgabe und vor allem die KI der Computergegner zu gefallen – bereits am einfachsten Schwierigkeitsgrad eine Herausforderung. Schön auch, dass der Krieg selbst abseits des Einsatzgebietes tobt, verleiht dies der Simulation doch zusätzlichen Realismus.

Dazu gibt es gehorsame Wingmen, einen Missionsplaner, virtuelle Cockpits zur Bedienung via Maus und ein dickes Handbuch, aber leider kein kommentiertes Tutorial. Schon Letzteres macht das Programm zum Fall für Elitepiloten – 24 davon dürfen sich auch via LAN oder Internet messen. (pk)



15 Kameraperspektiven, aber schwammige Bodentexturen



Fliegen für Könner: Starts und Landungen vom bzw. auf dem Flugzeugträger sind schwer zu meistern

F/A 18 E Super Hornet
(Digital Integration/Titus/Virgin)

Viel Realismus, keine Innovationen

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	12 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

72%



Grafik	72%
Sound	74%
Steuerung	73%
Motivation	71%

Datenträger	1 CD, ab 250 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P2/300 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Details regulierbar, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	Lautstärke von Musik, Sprachausgabe und Soundeffekten getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur, Joystick
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	bis zu 24 Spieler gegen- oder miteinander per Internet oder LAN
Online-Info	www.superhornet.com



Ein PC-Abenteuer mit lippensynchroner Sprache, um 360° schwenkbarer Grafik und zeitkritischen Rätseln – wie das atlantische Original, so das Sequel: Wieder ist die Maussteuerung so simpel wie die Knobeleien kniffelig sind, doch darf nun jederzeit ein Spielstand angelegt werden. Und die Musikbegleitung ist noch atmosphärischer als im Ersttrip nach Atlantis. Wenn es den jungen Tibeter Than hier an fünf umfangreiche Schauplätze verschlägt, trifft er zwischen dem mittelalterlichen Irland und China auf etwa 60 Rendercharaktere. Und diese Technik ist es auch, die das wieder vier CD-ROMs starke Adventure etwas veraltet aussehen lässt: Wozu hat man sich einen starken Prozessor nebst Grafikturbo gegönnt, wenn nicht für in Echtzeit berechnete 3D-Landschaften?

Atlantis 2
(Cryo Interactive)

Gelungenes Renderabenteuer auf 4 CD-ROMs

URTEIL: 76%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 100,– DM

System-konfiguration	ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD
Online-Info	www.cryo-interactive.com



Bill Gates persönlicher Alptraum als PC-Abenteuer: Nachdem Held Buster die Millennium-Fete in seinem voll computerisierten Haus abgefeiert hat, folgt am nächsten Morgen der elektronische Kater – die Anlage spielt verrückt und hält ihren Besitzer hinter digital verrammelten Türen gefangen!
Auf der Suche nach dem Ausgang durchstöbert der Spieler die Polygon-Räume seines hypermodernen Anwesens (zu sehen durch schwenkbare Kameras) also nach Hinweisen und hilfreichen Gegenständen. Die seichten Rätsel gehen gerade noch in Ordnung, die Technik nicht: Offenbar hat die häusliche Digitalseuche auch die hakelige Maussteuerung erfasst, der hölzern animierte Protagonist trifft allerorten auf Clippingfehler. Ein spielbarer Millennium-Bug!

Y2K
(Virgin)

3D-Abenteuer um und mit Computerbugs

URTEIL: 41%

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

System-konfiguration	ab einem P266 mit 64 MB RAM, Win 95/98 und 300 MB auf der HD
Online-Info	www.vid.de



Auch anno 2000 gehört das Fantasy-Rollenspiel klassischen Zuschnitts noch lange nicht zum alten Eisen: In Gestalt des Abenteurers Rikardo durchforstet man hier auf der Suche nach einem bösen König ein namenloses, aber immerhin scrollbares Iso-Reich. Genrekonform gilt es kleine Rätsel zu lösen, große Monster in Echtzeit zu plätten und fünf von zehn möglichen Gefährten um sich zu scharen.
Das Spiel um Gold und andere Schätze, Waffen und Erfahrungspunkte bietet eine narrensichere Steuerung, durchaus sehenswerte Grafik sowie mit der Situation wechselnde Musik. All das macht Hazard zwar nicht zum Hit, aber doch zu einem recht netten Abenteuer, an dem insbesondere Genreneulinge ihre Freude haben dürften.

Hazard
(Virgin Interactive/Pumpkin)

Einsteigerfreundliches Iso-Rollenspiel

URTEIL: 66%

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

System-konfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 33 MB auf der HD
Online-Info	www.vid.de



Stand im Vorgänger „Battle of Britain" die Luftschlacht um England im Mittelpunkt, hat sich der Zweite Weltkrieg hier bereits weiter in Richtung Deutschland verlagert. Das ist auch schon die größte Innovation des trockenen Strategicals, den Rest kennt man aus dem letzten Herbst.
Gekämpft wird also wieder einen Tag, eine Woche, einen Monat oder den ganzen Krieg über, dazu kommen Kampagnen für Alliierte und Achsenmächte. Die Gefechte toben im Rundentakt auf arg kümmerlichen 2D-Schlachtfeldern der zoom- und scrollbaren Art, untermalt von dramatischer Soundbegleitung. Animationen und Videoschnipsel sind selten, aber die Maussteuerung funktioniert ebenso wie Duelle via E-Mail – wers mag.

12 o'Clock High
(Talonsoft/Take 2)

Rundenstrategie à la „Battle of Britain"

URTEIL: 48%

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

System-konfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 120 MB auf der HD
Online-Info	www.talonsoft.com

Ein Teeny-Traum wird wahr: endlich die Foto-Lovestory zum Selberbasteln – na, BRAVO! Für die individuelle Herzschmerzschmonzette darf man sich im reichhaltigen CD-Fundus bedienen oder eigene Bilder einscannen. In einer Art DTP-Programm wird das Material dann mit Sprechblasen unterlegt und abgespeichert.
Weil das nur sehr vorübergehend Spaß macht, ist noch eine umfangreiche Datenbank zum singenden Soap-Sternchen „Marc!" mit von der Partie. Hier findet der vermutlich weibliche Fan Bilder und Sounds zuhauf. Die Zielgruppe ist somit ziemlich klar umrissen, doch von uns mochte sich keiner dazu zählen: ein verspieltes Tool für die Clearasil-Generation – typisch pubertär, doch nicht wirklich besser als Pickel im Gesicht.



Soapy Pictures
(RTL Playtainment)

Foto-Story-Baukasten für Marc-Fans

URTEIL: 22%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P75 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 5 MB auf der HD
Online-Info	www.rtl.de

Ein „Quiz" für Leute mit dem IQ von Verona Feldbusch oder darunter: Zu viert startet man in einem Draufsicht-Autorennen, das nur gewinnen kann, wer in der Tradition des Glücksrads Worte errät. Sollte Ihnen das zu schwierig sein, wählen Sie das „Game" und versuchen bei träger Tastatursteuerung herabfallende Punktespender mit einem Eimer aufzufangen. Alternativ dürfen im „Puzzle" hässlich eingescannte Naddel-Motive zusammengeklickt, die „Jukebox" (ein CD-Player ohne jegliche Extras) gestartet sowie sieben „Screensaver" (eigentlich nur einer mit jeweils anderen Objekten) aktiviert werden.
Was soll man zu so einem Programm sagen? Außer vielleicht, dass sich dessen Niveau etwa proportional zu dem von RTL 2 verhält…



Peep!
(United Software)

Als Softwaresammlung getarnte RTL 2-Abzocke

URTEIL: 8%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Peepmätze
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 20 MB auf der HD
Online-Info	www.unitedsoftware.de

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/ 94 86 10 50

www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 12 22
Email: versand@joysoft.de

JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE
Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX & VOICE-BOX
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std) VOICE-BOX: 0221/94 86 10 31 (24 Std)
Unter den angegebenen Rufnummern führen Sie ganz normale Telefonate zu Ihren gewohnten Telefon- und Faxtarifen



















PC CDROM	DM				
Anstoß 3 KD	84,90	F 18 (Jane's)KD	74,90	Septerra Core KD	79,90
Battle Zone II KD	79,90	Final Fantasy 8 KD	79,90	South Park Rally KD	69,90
Daikatana (ab 18) KD	79,90	Gabriel Knight 3 KD	79,90	Sudden Strike *	i.V.
Dark Projekt 2 * KD	79,90	Halflife Op. Force (ab 18) KE	44,00	Superbikes 2000 KD	79,90
Der Verkehrsgigant KD	84,90	Imperium Galactica 2 KD	79,90	Tachyon DA	79,90
Deus Ex *KD	79,90	Invictus KD	79,90	Uefa 2000 KD	79,90
Diablo 2 *KD	79,90			Ult.9 & Online 2nd Age KD/DA	79,90
Die Sims KD	79,90	Nox KD	79,90	Ultima Online Gametime	79,90
Dracula Resurrection KD	79,90	Planescape Torment KD	77,00	Westwood Pack KD	79,90
		Police Quest Swat 3 KD	79,90		

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch *: ongekündigter Titel
Import-Versionen auf Anfrage
Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtum und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Alle Preise in DM. Angebote nur solange der Vorrot reicht.

10 MARK FÜR JEDEN
Neukunden, den Sie für uns gewinnen

Gute Freunde sind uns was wert! Teilen Sie Ihr Wissen über die JOYSOFT-Vorzüge mit den Leuten, die Sie mögen. Machen Sie Ihre Freunde, Bekannten und Verwandten mit dem riesigen JOYSOFT-Programm vertraut. Für einen neuen JOYSOFT-Kunden, den Sie für uns gewinnen, bedanken wir uns bei Ihnen mit einer Gutschrift im Wert von 10,- DM auf Ihrem Kundenkonto.
Faire Bedingung: Der von Ihnen empfohlene Neukunde lebt nicht mit Ihnen im selben Haushalt und wird wirklich ein neuer JOYSOFT-Kunde, indem er mit seiner ersten Bestellung im Mindestwert von 50,- DM Ware kauft. Hier ist Platz für Ihre Adresse und für die Ihres ersten Neukunden. Also, "make Friends", Coupon ausfüllen, ausschneiden, einfach ins Kuvert stecken und ab geht die Post an:. JOYSOFT GmbH, Aachener Str. 1004, 50858 Köln oder per Fax: 0221/94 86 12 22.

○ Ich habe einen Neukunden geworben, schreiben Sie mir 10,- DM auf meinem Kundenkonto gut.

Name, Varname
Strasse, Nr.
PLZ, Ort
Meine Bestellung: Titel DM

Ich zahle per
○Nachnahme-Post: 11,90 DM/○Vorkasse-Post (Scheck): 6,90 DM
○Nachnahme-UPS: 16,90 DM/○Varkasse-UPS (Scheck):11,90 DM
○ wie immer Ich wünsche Teillieferung ○ja/○nein

○ Ich bin Neukunde und erhalte zu meiner Bestellung den neuesten JOYSOFT-Katalog

Name, Varname
Strasse, Nr.
PLZ, Ort
Meine Bestellung: Titel DM

Ich zahle per (Bei Erstbestellern versenden wir nur per Nachnahme)
○Nachnahme-Post: 11,90 DM/○Nachnahme-UPS: 16,90 DM/
Ich wünsche Teillieferung ○ja/○nein
Ab einem Rechnungswert von 200,-: KEINE Versandkosten



Ein weiterer 2D-Klassiker aus dem Atari-Recycling-Fundus von Hasbro, in der Neuauflage dreidimensional: Wie einst in den 80-ern beschießen Aliens die Erde mit Raketen, die durch gezielte Gegenschläge zu stoppen sind. Neben den Böllern von anno dunnemals stehen dazu nun auch aufwertbare Extras wie Sperrfeuer oder Schilde zur Verfügung.
Mag die Grafikwelt inzwischen polygonal geworden sein, sie sieht dennoch nicht umwerfend aus. Wer deshalb gleich im originalen 2D-Look spielt, dem entgehen aber die Schlachten gegen dicke Obermotze. Eine nette Story samt gutem Sound sowie zwei Modi für ebenso viele Spieler via LAN, Internet oder Modem gibt es so oder so. Dennoch: mehr digitale Antiquität denn moderne PC-Action.

Missile Command
(Atari/Hasbro Interactive)

3D-Neuauflage eines Arcade-Oldies

URTEIL: **60%**

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD
Online-Info	www.atari.de



In abgehalfterten Muscle Cars dreht man hier seine Runden auf 30 schlammigen Ovalen oder Achten, tunt in Arcade- und Karrieremodus sein Fahrzeug oder kauft gleich ein besseres. Die bis zu sechs CPU-Konkurrenten fahren clever, alternativ dürfen via LAN und Internet auch maximal zehn menschliche Piloten ran.
Grafisch vermag das Game weder mit noch ohne 3D-Beschleunigung zu begeistern: kaum Effekte, lediglich das verbogene Blech nach Crashs gefällt. Die Musik ist belanglos und der Motorensound dünn, aber immerhin gibts die Geräusche auch in 3D. Und weil man mittels Tastatur oder Lenkrad (optional samt Force Feedback-Effekten) physikalisch korrekt durch den Dreck brettert, haben wenigstens echte Fans vielleicht ihren Spaß.

Dirt Track Racing
(Ratbag/Wizardworks)

Nur als Import erhältliche Schlammschlacht auf Rädern

URTEIL: **66%**

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 59,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD
Online-Info	www.ratbaggames.com



Während TV-Troll Hugo im Urlaub weilt, dürfen uns seine Freunde langweilen: Biber und Stinky, das Stinktier, veranstalten im Wald acht Wettkämpfe – vom Baumhacken über Pflaumenschießen bis zum Nuss-Boccia sind alle typischen Tiersportarten vertreten. Obzwar die Comic-Grafik gar nicht mal so schlecht aussieht, werden sich für diese tierischen „Para Olympics" wohl nur ganz junge Naturfreunde begeistern können.
Bis zu vier Teilnehmer dürfen an einem Rechner hintereinander in die Tasten greifen, die Begleitmusik ist belanglos und die Sprachausgabe nervt – aber das kennt man von den Hugo-Machern ja nicht anders. Zum Trost ist die Grafik aber ganz okay und ein paar Tattoos liegen ja auch in der Packung.

Stinky & Biber
(ITE Media/NBG)

Tierische Para Olympics

URTEIL: **46%**

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 2 MB auf der HD
Online-Info	www.hugo-online.de



In sieben Abschnitten dürfen hier Szenen aus dem letzten Kinoabenteuer der schlagfertigen Gallier nachgespielt werden, jede von einem Filmschnipsel gekrönt. Das sieht dank des zwingend vorausgesetzten 3D-Grafikbeschleunigers gut aus, spielt sich aber todlangweilig: Egal, ob Asterix und Obelix einzeln oder im Duett nun Fische fangen, Steine zerdeppern oder Mistelzweige sammeln, stets muss sich die Figur nur zur rechten Zeit am rechten Ort befinden – den Rest besorgt ein Druck auf den Aktionsknopf.
Kurzum, das längst verwest geglaubte Konzept von „Dragon's Lair" feiert eine Wiederauferstehung – nur wer sich nicht daran stört, nach rund einer Stunde den Abspann zu sehen, darf 80 Hinkelsteine investieren.

Asterix und Obelix gegen Cäsar
(Cryo)

Ödes Knöpfchendrücken in sehenswerter Grafik

URTEIL: **39%**

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 85,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 100 MB auf der HD
Online-Info	www.cryo-interactive.de

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 ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats Februar:

Anstoss 3*
72,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empires 2	79,99
Baldurs Gate + Mission	44,99
Daikatana*	69,99
Formel 1 '99	69,99
GTA 2	69,99
Interstate 82	79,99
Messiah*	64,99
Southpark Rally*	59,99
Thandor	64,99

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

- Bei **Nichtannahme** 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 05.01.00 *= *noch nicht verfügbar am 05.01.00*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

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

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	24,99
3D Ultra Pinball: Turbo	19,99
500cc Grand Prix	24,99
5th Element	24,99
A-Train	14,99
Abe's Odysee	24,99
Abe's Odysee 2-Exodus	24,99P
Addiction Pinball	19,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99
Akte Europa	24,99
Alone in the Dark 3	14,99
Arcade Pool 2	24,99
Army Men	24,99
Art of War Vol. 1	29,99
dto. Campaign Set	34,99
Art of War Addon	29,99
Atari Collection	24,99
Atlantis	24,99
Atomic Bomberman	14,99
Austin Powers	19,99
Autobahn Total	27,99
Kings Quest 8	34,99
Knights & Merchants	29,99
Kurt	24,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Land der Hoffnung	24,99
Lands of Lore 2*	29,99
Larry Collection	34,99
Lemmings Pack	24,99 N
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lode Runner 2	24,99 P
Lords of Magic Classic	29,99
Luftwaffe Commander	24,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Mana	19,99
Master of Orion 2	19,99
Mayday	24,99
MDK	19,99
Mechwarrior 2	24,99
Missing in Action	14,99 N
Monopoly Star Wars	29,99
Monopoly WM Edition	9,99
Monster Truck M.2	29,99
Motorcross Madness	24,99
Myth 2	14,99 P
Nascar 2+ Track Pack	19,99
Nascar 99	14,99

www.gameit.com

- ✓ noch mehr Auswahl
- ✓ tagesaktuelle News
- ✓ bequem bestellen!
- ✓ Links ohne Ende

Babylon 5 Info	19,99
Balls of Steel	24,99 N
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	19,99
Battle Isle 2 + Data	29,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Birthright	19,99
Bleifuss 1	14,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bleifuß Rally	19,99
C-64 Spiele	17,99
Carmageddon (USK 12)	14,99 P
Catz 4	24,99
Caesar 3	34,99
Chaos Control	14,99
Civilization 2	14,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Colonization	9,99 N
Creature Shock	14,99
Info 99	**29,99**
Dark Reign	19,99
Darkseed 2	24,99
Dark Vengeance	24,99 P
Deer Hunter 2 3D	24,99 P
Der Industriegigant	24,99
Der Korsar	24,95 P
Descent-Freespace: The Great War	29,99
Descent 3	34,99
Dethkarz	29,99
Deathtrap Dungeon	24,99
Die by the Sword	29,99
Die große Schlacht je (Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamanga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)	**19,99**
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Siedler 2: Die Besiedlung Nordamerikas	24,99
Dopz 4	24,99
Dungeon Keeper Gold	29,99
Dynasty General	34,99
Earthworm Jim	19,99
Eastern Front	24,99
email Games je	19,99
Emergency	14,99
Excessive Speed	17,99
Extreme Assault	14,99
Extremem Pinball	14,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F1 Racing Sim 2+Addon	34,99
F-22 Raptor	19,99
Floyd	19,99
G-Police	34,99
Gangsters Prem. Coll.	29,99
Gear Head	14,99
Gex 3D	29,99
Glover	24,99
Gold Games 3	24,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Heart of Darkness	29,99
Helicopter	9,99
Hellowen Teufel	29,99
Heretic 2	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Imperialismus	14,99
Imperialismus 2	34,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	29,99
Indiana Jones 3+4	24,99
Interstate 76	19,99 *
Interstate 76 Nitro	24,99
J-War	24,99
Jazz Jack R. Secret Files	19,99
KKND 2	14,99
Need for Speed 2	9,99 N
Netstorm Islands	14,99
Nihilist	9,99
Outlaws	34,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	24,99
Panzer Commander	24,99
Pepper Pack 3	29,99
Phantasmagoria 1	24,99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29,99
Pinball Arcade	34,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	24,99
Police Quest 1+2	24,99
Powerslide	14,99 P
Prisoner of Ice	14,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Pro Pinball: The Web	24,99 N
Rail Road Tycoon 2	19,99
RR Tycoon 2 Mission	24,99
Red Baron 2 Classic	24,99
Rent-a-Hero	24,99
Resident Evil 1	24,99
Ring der Nibelungen	29,99 N
Risiko Win95	24,99
Road Rash	17,99
Robo Rumble	14,99
Schlechtahrt	24,99
Seven Kingdoms	9,99
Shanghai 2 Drachenauge	14,99
Shanghai Dynasty	24,99
Silent Hunter Comm. Ed.	34,99
Silver	29,99

CD ROM

1813 Völkerschlacht	74,99
3D Legends*	39,99 N
Abomination	69,99 P
AH 1918	69,99
Action Man	39,99
Actua Pool	59,99 P
Actua Tennis	69,99 P
Adventure Hall of Fame	24,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire 1	39,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age: Autstieg Roms	34,99
Age of Empires 2	79,99
dto. + Dashboard	149,99
Age of Wonders*	**69,99 P**
Alien v. Predator	79,99
Alien vs. Predator e.	79,99
Alpha Centauri	79,99
dto. Alien Crossfire	24,99 N
Allnerzone	74,99
Anno 1602 Königsedition	59,99
dto: Neue Inseln	29,99
dto: Im Namen d. Königs	29,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoß 3*	72,99
Apache*	74,99
Apache Havoc	24,99 P
Armored Fist 3	69,99
Army Men 2	74,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call	11,99
Asse der Tiefe	39,99
Asterix und Obelix	79,99 N
Atlantis 2	79,99
Autobahn Raser	24,99 P
Autobahn Raser 2	54,99 P
Axis & Allies	69,99
B 17 Mighty Eight*	69,99
Babys	24,99
Baldur's Gate + Mission	44,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
Battlecruiser 3000 AD	239,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2*	74,99
Best of Sierra Pack	34,99
B.Hunter	64,99 N
Big 12 Jägerpack	49,99 P
Biling	49,99
Bleifuß Compilation	39,99
Braveheart	79,99
Brockhaus-Text & Bild 11	49,99
Bugdom	24,99
Bundesliga Manager 2000	74,99 P
Bundesliga Stars 2000	74,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar Platinum (1+2+3)	44,99
Caesar's Palace 2000*	54,99 N
Cart Precision Racing	44,99
Castrol Honda Superbike 2000	69,99
Catan – die erste Insel	**69,99**
Chess 2000	64,99
Chroniken d.schw. Mondes	74,99
Civ: Call to Power	74,99
Civ 2: Multiplayer	29,99
Civ 2: Fantastic Worlds	29,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Civilisation 2. Test of	59,99
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	64,99
Codename Eagle	64,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	74,99
dto. Im Auftrag d. Ehre	24,99
C & C 3 siehe Sonderfeld	
C & C 3 Firestorm*	**24,99 N**
Sim Ant	14,99
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	14,99
Sim Isle	19,99
Sim Tower	19,99
Sinistar	34,99 P
Skat: Grand Ouvert	24,99 N
Solar Crusade	24,99
Speed Busters	24,99
Stratego	24,99
Syndicate Wars	19,99 N
Theme Hospital	19,99
Total Annihilation	19,99 P
Touring Car Championship	24,99 P
Transport Tycoon	9,99 N
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trophy Bass 3	19,99
Ultima Race Pro	19,99
V-Rally	24,99
Vroom Racing 450 PS	19,99
Wall Street Trader	29,99
War in the Gulf	9,99
Wargasm	24,99
Warhammer 2	24,99
Warhammer Collection	24,99
Warlords 3	19,99
War of the Worlds	14,99 P
Western Front	24,99
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
You don't know Jack 1	19,99
2 + Expansion Set	14,99 P
Zeppelin	24,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99



Flughafen Manager*	54,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Ford Racing	69,99 N
Formel 1 99	69,99 P
Freespace Battlepack	34,99 N
Fritz 6	74,99 N
Fritz Update	59,99 N
Fußball 2000	54,99
Gabriel Knight 1+2+Lösung	34,99
Gabriel Knight 3	59,99
Galador	39,99
Game Gallery	59,99
Gold Games 4	44,99
Giants*	64,99
Grim Fandango	39,99
GP World*	64,99
Grand Prix Legends	34,99
Grand Theft Auto	29,99 P
Grand Theft Auto London	29,99 P
Grand Theft Auto Special	59,99
Grand Theft Auto 2	69,99
Grim Fandango	69,99
GSZZ 2	39,99
Gut gemischt	49,99
Half-Life dt.	49,99
Half Life-Levels	19,99
dto. Opposing Force	39,99
Harley Davidson Simulator	39,99
Hattrick Wins	69,99
Hazard	64,99
Heroes of M&M 3	69,99
dto. Expansion Set	49,99
Hidden & Dangerous	69,99
dto. Expansion Set	29,99
Hinter Gittern	24,99
Homeworld	69,99 P
Hugo Gold	39,99
Imperium Galactica 2*	69,99
Incoming	44,99
Incredible Puzzles	39,99 N
Invictus*	64,99
Indiana Jones 5	69,99
Jagged Alliance 2	79,99
Jagged Alliance 2	59,99
Jedi Knight + Mission	39,99
Jedi Alliance	14,99
John Madden NFL 2000	74,99
Kicker Fußballmanager	74,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
Korn und Schwerter	34,99
Lands of Lore 3	69,99 P
Legacy of Kain: Soul Raver	69,99
Lego Racers	74,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	69,99
Links LS 2000	84,99
Live Wire*	44,95 P
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Machines	44,99 N
Magic - die Zusammenkunft	57,99
hierzu: Spells of	34,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Magic Wars	69,99
MDK 2*	64,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3	69,99
Medicopter 117	39,99
Messiah*	64,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7	74,99
Missile Command	49,99
Monkey Island 1+2	29,99
Monkey Island 3	39,99
Monopoly Junior	54,99
Monopoly 2000	59,99
Morpheus	49,99
Motocross Racer 2	79,99
Myst Special (1+2)	34,99
Nascar 2000	44,99
Nations Fighter Command	64,99
NBA 2000 siehe Sonderfeld	
Need 4 Speed 4	79,99

Unser besonderer Service:

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

C&C 3	89,99
C&C 3 engl.	89,99
C&C 3+Dashboard	149,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Fifa 2000	89,99
NBA 2000	79,99
NHL 2000	79,99
RTL Skispr. 2000	54,99

Need 4 Speed Motor City*	69,99
Newman Haas Racing	69,99
NHL 2000 siehe Sonderfeld	
N.I.C.E. 2	49,99
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99
Nocturne	74,99
NOX*	69,99 N
Official F 1 Racing	74,99
Omikron	79,99 P
Outcast	79,99
Outrage	39,99 N
Panzerelite	64,99
Panzer General 4	69,99
PC Action Archiv 99	14,99
PC Games Archiv 99	14,99
PC Games Cheats 3	14,99
PC Games Collection	44,99
Peep	54,99 N
Pharao = Caesar 4	74,99
Phoenix	69,99
Pizza Syndicate	69,99
Planscape Torment	64,99
Play the Games Vol. 1	59,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Police Quest Swat 3	**64,99**
Populus - The 3rd	29,99
Mission hierzu	24,99
Premier Manager 99	69,99
Prince of Persia 3D	**44,99**
Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99
Puzzle Bobble 2	54,99
Q-Bert	49,99
Quest for Glory 5	79,99
Railroad Tycoon Gold	24,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Tom C.	24,99
Rally Championship 99	74,99
Ran Trainer 3	34,99
Rayman Gold	34,99
Reach for the Stars 2*	69,99
Rebellion	69,99
Renegade Racing*	64,99
Revenant	49,99
Revolt	69,99
Riding Star	69,99 N
Road to Moscow*	74,99
Rouge Spear	74,99
Roller Coaster Tycoon	69,99
dto. Add-on	39,99
RTL Skispringen siehe Sonderfeld	
Rückkehr nach Krondor	69,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99
Freche Spiele	34,99
Rugrats Printshop	34,99
Rush 2: Extreme Racing*	69,99
SAGA - Age of Vikings	69,99
Sanitarium	39,99
Septerra Core*	69,99 N
Seven Kingdoms 2	64,99
Shadow Company	34,99
Shadow of the Empire	34,99
Shadowman	69,99
Shanghai Dyn. 2-Sec.Dyn.	39,99
Sheep*	69,99 N
Shogun*	69,99
Silent Hunter 2*	69,99
Silver	64,99
Sim City 3000 Holiday Ed.	69,99
Skout	69,99
Slave Zero*	74,99 P
Soapy Pictures	69,99 N
Soldier of Fortune*	69,99
Southpark	69,99
Southpark Organizer	29,99
Southpark Rally*	59,99 N
Space 1822	79,99
Speed Demons*	59,99 N
Spielelösung. Cheats	24,99
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99
Sports Car Speed	64,99
Splinter*	69,99
Sports Car GT	79,99
Sports TV Boxing	69,99
Star Craft	69,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege	74,99
Star Trek	
Armada*	69,99 N
Birth of Federation	69,99
Captain's Chair	74,99
Der Aufstand	34,99
Klingon Honor Guard	34,99
New Worlds*	64,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Fleet Command	64,99
Starlight	39,99
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Droids	64,99
Dunkle Bedrohung	64,99
Gungan	64,99
Magie eines Mythos	44,99
Racer	39,99
Rebellion	34,99
Rogue Squadron	39,99 P
Stephen King's F13*	39,99
Streetwars	74,99 N
Super Bikes 2000*	69,99 N
System Shock 2	**79,99**
Swing Plus	39,99
Tachyon	69,99 N
Tactical Mage*	69,99
Tellurian Defence	69,99
Thandor	**64,99**
The Next Tetris	49,99
Theme Park World	64,99
Tiger Woods PGA Tour 2000*	69,99 N
Tips & Tricks	24,99
TOCA 2	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 2 Add on	24,99
Tomb Raider 3	74,99
Tomb Raider 4	**79,99**
Tonic Trouble	69,99
Topwords	34,99 N
Total Annihilations: Kingsdoms	64,99 N
Trivial Pursuit 2000	44,99
Turok 2	44,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
Tycoon Collection	**69,99**
UEFA Manager 2000*	69,99
Ultima 9 Ascension*	69,99 P
Ultima Online	39,99
Ultima World Edition*	74,99 N
Unification*	64,99
Unreal Mission Pack	29,99
Unreal Tournement US	69,99
Unter schwarzer Flagge	79,99 P
Uprising 2	74,99
Urban Chaos	24,99 P
USAF-US Air Force	69,99 N
Vampire: Die Maskerade*	79,99 N
Venezia*	64,99 N
Virtual Pool Hall	24,99 N
Wall Street Tycoon*	74,99
War Collection	59,99
Warcraft 2 Mission	34,99
Warcraft 2 Battlenet*	34,99 N
Warhammer 40K Rites	69,99
Warzone 2100	74,99
Wet attack	44,99
Wings of Lime	39,99 N
Wings of Destiny	39,99 N
Worms: Armageddon	49,99
X-Beyond the Frontier	69,99
X-Files: The Game	59,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	39,99
X-Wing: Alliance	69,99
X.A.R.G.	64,99
You don't know Jack 2	64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Flight unlimited 3	74,99
Fly!	69,99
FS 98	34,99
FS 2000	99,99
FS 2000 Pro	129,99
FS Airport &Scen. Des.	59,99
FS EFIS	49,99
FS Flight Shop	24,99
FS Flight Sim Planer	49,99
FS Luftwaffe Collection	44,99
Szenerien.	
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Bleem! PSX Emulator	**69,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	19,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99
Grip-System	99,99
Analog Pro	39,99
Logitch Wingman	
Extreme	34,99
Extreme Digital	69,99
Interceptor	99,99
Force	219,99
Gamepad	54,99
Formula	144,99
Formula Force	319,99
Thunderpad	19,99
Thunderpad digital	39,99
dto. Multiplayer	89,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	54,99
Gamepad Pro	64,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Precision Pro	99,99
Force Feedback	**199,99**
Force Feedback Wheel	239,99
Intellimouse	99,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	89,99
Guillemot	
Race Leader Lenkrad FF	179,99
Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99

Saitek

Dashboard	69,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Cyborg 3D Digital Pad	59,99
SP550 (Stick & Pad)	59,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99
Links– u. Rechtshänder, vollprogrammierbar , auch als USB	
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	
+ Schubkontrolle	169,99
R100 Wheel	89,99
R4 Racing Wheel	129,99
mit Pedalen!	
R4 Force Feedb. Wheel	229,99
100%, Microsoft-kompatibel	
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2	89,99
USB Hub	69,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs

SB 128 PCI	99,99
SB Live Value PCI	139,99
dto. +4 Point Surround	249,99
SB LIVE PCI	329,99
Diamond Viper 550	209,99
Diamond Viper 770	419,99
Guillemot	
Phoenix 16MB(Banshee)	219,99
Phoenix 2XTNT Vanta)	149,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99
Soundstation	119,99

Action Figuren

Crash Bandicoot je	**24,99**
Metal Gear Solid je	**24,99**
Quake II	**29,99**
Resident Evil je	**24,99**
Spawn je	**24,99**
Tekken 3 je	**29,99**
Wing Commander je	**19,99**

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! (0831/57515 -52 & -54)

Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 – 030/24721741

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

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

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 03072325248

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

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

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
JE Games Tegel
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

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

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A – 06341/930570

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

89073 Ulm
Hafengasse 23 -

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

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

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

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

Gold Games 4
+ Play the Games 2
= nur 94,99

Biing 2 49,99
Kurt 29,99
Monopoly WM 9.99

Gamestar - Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!

(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

HORIZONS

www.artifact-entertainment.com

Nur noch schlappe zwei Jahre will Artifact Entertainment an der 3D-Welt „Istaria" arbeiten – anno 2002 sollen hier die **Actionabenteuer** um so spannender sein: sechs Imperien im Clinch, 17 Rassen zur Wahl, zahllose NPCs, die an Land, unter Wasser oder in der Luft ihrem individuellen Tagwerk nachgehen und realistisch mit den Spielern interagieren. Letztere verändern sich abhängig von ihrem Auftreten zum Guten oder Bösen, unabhängig davon werden sie älter, gewinnen an Erfahrung und lernen verschiedene Sprachen. Das Wetter wird auch eine Rolle spielen, Magie sowieso. Und eine mystische Story ist obendrein angekündigt.



SPACE MERCHANT

merchant.shareplay.com

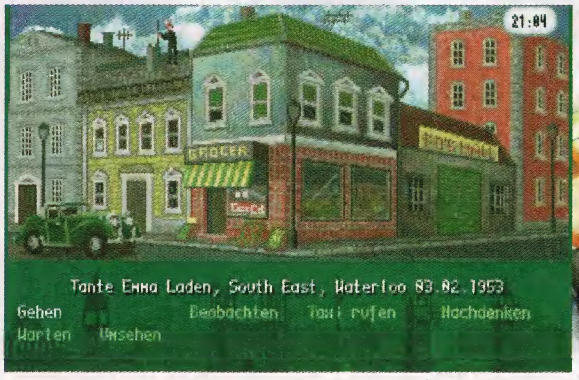
Bis zu 10.000 Hardcore-Strategen dürfen seit Januar Partei für sieben Rassen ergreifen und sich am komplexen **Weltraumhandel** beteiligen. Politische Karrieren stehen dabei ebenso auf der Tagesordnung wie rundenbasierte Kämpfe. Allerdings wirkt ein schwarzes Loch lebendiger als das stark textlastige Benutzerinterface – ein Java-Skript-fähiger Browser wird trotzdem vorausgesetzt.



DER CLOU!

www.neo.at

Das ist doch mal ein Clou: Rund drei Monate bevor Neo seine witzige **Einbruchsimulation** in „Clou! 2" fortsetzt, dürfen Surfer jetzt am DOS-Original von 1994 üben – unter obiger Adresse liegt es zum kostenlosen Download bereit!





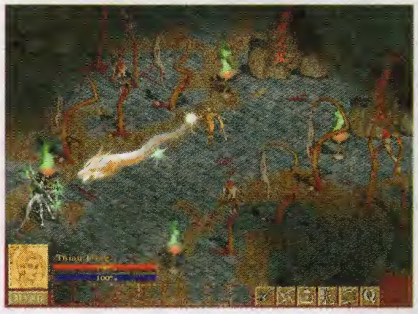
ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE

Auf das populäre UO-Update „Second Age" folgt im April der zweite **Nachschlag für Rollenspieler**: Neue Kontinente, höhere Gegner-KI und verbesserte Kommunikationstools gibt es entweder als Vollversion oder per Gratisdownload für aktive Ultimaten.

DESTINY

destiny.inet.net.my

Ein japanisch angehauchter „Diablo"-Klon erwartet uns im zweiten Quartal des neuen Jahres. Entwickler Web Works Interactive verspricht für sein **Rollenspiel** detailreiche Iso-Grafik mit zahlreichen Lichteffekten sowie eine düstere Atmosphäre samt Gänsehaut erregender Story. Das Gameplay wird seinen Schwerpunkt bei der Kooperation haben: Nur durch Teamwork können die bis zu fünf Ninjas, Samurais oder Mönche in den hiesigen Wäldern und Dungeons überleben – und durch den Einsatz von rund 30 Zaubersprüchen. Die wachsende Anime-Welt will der Hersteller dann mit immer neuen Charakteren, NPCs, Fantasy-Monstern und Kampagnen versorgen.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass unter www.stars-web.de/kicker-manager/kicker-manager.htm ein ca. 20 MB starkes Programmpaket vorliegt, das den **Kicker Fußballmanager** um originale Vereinsdaten, Wappen und Logos ergänzt?

...dass das in **Final Fantasy 8** integrierte Minirollenspiel „Chocobo World" unter www.ff8-pc.com kostenlos aus dem Netz gezogen werden darf? Eine Dokumentation gibt es nicht dazu, aber so gehts: Über die STRG-Taste wird ein Menü aktiviert, den Laufvogel steuert man per Cursortasten – und trifft dann auch mal die hier abgebildete Mel.



...dass man sich als Mitglied des www.freewareclub.de den zeit- und kostenaufwendigen **Download umfangreicher Freeware-Tools ersparen** kann? Auf Bestellung werden sie zentral geladen und anschließend auf CD-ROM gebrannt bzw. versandt.

big power

real game power magazines

- Mehr als 50 Spiele plus 300 Kurztests!
- Gran Turismo 2 – wie gut ist Sonys Renner?
- Tomb Raider IV – mit sexy Lara durch Ägypten!
- Saga Frontier 2 – ein richtig gutes Rollenspiel!

Spannende Reportagen: BPjS – Jugendschutz mit Sinn? • Schlecht beraten, gut gekauft? Special Moves ohne Ende: WWF Attitude

Extra pralles Lösungsbuch: Komplett-lösungen, Tipps und Cheats auf über 200 Seiten.

Diesmal dabei: Tomb Raider IV, Resident Evil 3, James Bond – Der Morgen stirbt nie und viele, viele mehr.





- 108 Seiten, 19 Spiele, 12 Spielkarten und 2 Poster!
- Großer Game Boy-Teil als Heft im Heft.

Getestet: Nuclear Strike, Harvest Moon, Top Gear Rally 2, Asteroids Hyper 64, Space Invaders, Ruff`n`Tumble und viele mehr.

Drei Riesenfeatures: Messen 2000 – was kommt da auf uns zu? • Große Leserumfrage – wir machen Wünsche wahr! • Game Boy-Zubehör im Härtetest.

Im 200 Seiten-Taschenbuch komplett gelöst: Donkey Kong 64, Resident Evil 64, Rocket – Robot on Wheels • Ohne Ende Tricks und Cheats zu vielen Spielen.









Noch'n Online-Rolli. Überflüssig, denn an etablierte Programme wie „Ultima Online" oder „Everquest" reicht das Game in keinster Weise heran.

Nach der Installation bieten sich zwei Möglichkeiten: Entweder man eröffnet selbst einen Server und ködert bis zu 16 Abenteurer mit Features wie eigenen Monsterkreationen und Highscorelisten oder man startet eine herkömmliche Rollenspielkarriere – wahlweise offline oder im Internet. Dazu stellt ein Charaktergenerator neun fantasytypische Rassen (Menschen, Gnome, Zwerge, Giganten und sogar Yetis) sowie 18 Konterfeis zur Verfügung. Darüber hinaus dürfen erste Erfahrungspunkte auf die sechs Fähigkeiten (Stärke, Intelligenz usw.) des zukünftigen Alter Egos verteilt werden. Das eigentliche Spiel beginnt in der Stadt „Demise", wo sich 16 Gilden für Berufsgruppen wie Handwerker, Forscher, Diebe und Ninjas ebenso finden wie Banken, Geschäfte oder eine Leichenhalle für gefallene Kameraden. Tote können gegen Bares wieder erweckt werden und beim

Patinierte Dungeonhatz

Tierbändiger (!) lassen sich neue Kampfgefährten anheuern. Diese Locations sind zwar nur Standbilder, doch in den Polygondungeons bringen rund 500 animierte Monster und ebenso viele benutzbare Gegenstände Bewegung ins Spiel. Gekämpft wird in Echtzeit mit diversen Waffen sowie ca. 130 Zaubersprüchen, doch ohne viel Zutun des Users – der Rechner erledigt alles automatisch.
Die Steuerung über Maus und Keyboard ist dabei ebenso solide wie der Sound, aber die Grafik von vorgestern: Wann musste man eine texturierte PC-Welt zuletzt schrittweise erforschen, seit wie vielen Jahren sind starre 90 Grad-Winkel im Genre schon aus der Mode? Kein Wunder, dass dieses altmodische Game hierzulande keinen Vertrieb gefunden hat.

Und ehe jetzt irgendwer zum Importhändler sprintet: Auf der Herstellerhomepage wartet eine abgespeckte Version zum kostenlosen Download – sofern man bei 100 MB noch von kostenlos sprechen kann… (rf)



Die Lokationen der einzigen Stadt bestehen aus nicht animierten Standbildern



Fantasy-Exotik im Charaktergenerator: Werden Sie Gigant oder Yeti!

Demise: Rise of the Ku'tan
(Artifact Entertainment)

Einfallsloses Multiplayer-Rolli in Magergrafik

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 100,– DM, abgespeckte Download-Version gratis

49%



Grafik	52%
Sound	61%
Steuerung	63%
Motivation	44%

Datenträger	1 CD, 150 MB auf der HD (Downloadvariante: 100 MB)
System	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel in 32.000 Farben, Direct3D-Grafikbeschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Soundeffekte und Musik getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler pro Server über Internet
Online-Info	www.artifact-entertainment.com





Dank der „Unreal"-Engine hat die Grafik auch ohne 3D-Turbo schöne Effekte zu bieten

Gotcha-Fans wissen: Nerf ist ein US-Hersteller von Plastikwummen. Und wer nicht weiß, was Gotcha ist, findet hier eine Digi-Variante dieses Sports.

Auf ein Renderintro folgt das Hauptmenü mit den Spieloptionen, eine von sympathischer Frauenstimme vorgetragene Einführung sowie die Möglichkeit, es 16 Mann hoch krachen zu lassen: In sieben Grafikwelten mit je drei Unterabschnitten bietet sich dazu etwa der Modus „Pointblast" an, eine zehn Minuten währende Punktehatz. „Speedblast" dagegen ist ein mit Fallen gespicktes Rennen, welches derjenige gewinnt, der als Erster alle sieben Flaggen nebst der Konkurrenz hinter sich gelassen hat. Und in „Ballblast" schließlich sucht man unter schwerem Beschuss nach sieben gut versteckten Bällen. Kunterbunte Arenen, verzwickte Wälder oder futuristische Raumstationen dienen als Kulissen für Feuergefechte ohne Reue: Statt mit Schrotgewehren wird mit PVC-Ploppern geballert. Ob Ballkanone, Frisbee-Schleuder oder Plastikraketenwerfer, nahezu jede der vergleichsweise harmlosen Wummen verfügt über einen sekundären Feuermodus – vom Zielfernrohr bis hin zu ferngelenkten Projektilen ist unblutige Abwechslung garantiert. Sehr zur Freude aller Jugendschützer sterben getroffene Gegner hier schließlich nicht, sondern fluchen ob ihres Punktverlustes.

Sport ohne Mord

So witzig die eingebauten Kommentare sind, so hübsch ist die Grafik aus der bewährten „Unreal"-Engine: Schmucke Lichteffekte und flüssige Animationen lassen im rasanten Spielablauf einen 3D-Beschleuniger empfehlenswert erscheinen, es geht aber auch ohne. Dazu kommen eine intuitiv beherrschbare Steuerung via Maus und Tastatur sowie unauffällige Musik, krachende 3D-Soundeffekte und jede Menge Sprachausgabe. Solisten finden für jeden Modus auch sechs intelligent agierende CPU-Gegner vor, doch am meisten Spaß verspricht der sportlich-harmlose Egoshooter natürlich bei Duellen via LAN oder Internet – selbst wenn Bots dann gänzlich außen vor bleiben. (pk)



Wald und Orbit dienen in den USA schon seit Dezember als digitale Gotcha-Arenen, jetzt kommt der gewaltfreie Ballerspaß auch nach Deutschland


Der Scharfschützenmodus erlaubt punktgenaue Treffer, teilweise darf man seine Projektile sogar selbst steuern

Nerf Arena
(Atari/Hasbro Interactive)

Unterhaltsame Feuergefechte der unblutigen Art

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM

75%



Grafik	76%
Sound	72%
Steuerung	79%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 310 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 (P3/500 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D- und Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt, Softwaremodus vorhanden
Sound	Lautstärke und Qualität von Soundeffekten, Musik und Sprachausgabe getrennt regelbar, Direct3D-Sound wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	3 Modi für bis zu 16 Spieler via LAN oder Internet
Online-Info	www.nerf.com

Online-Gaming im Trend

UND WAS SPIELEN WIR MORGEN?

Noch stehen Online-Spiele im Schatten großer PC-Topseller, doch die Revolution ist schon im Gange – mit Java, Shockwave und Flash als Wegbereiter.



Es ist noch keine zwei Jahre her, da hatten Netscape Navigator und Microsoft Explorer wenig mehr auf dem Kasten als das Abarbeiten von HTML-Skripts und Bepinseln des Monitors mit Texten und Bildern – inzwischen sind aus schieren Internetbrowsern echte Multi(media)talente geworden. Denn erst die Mini-Tools findiger Entwickler, sogenannte Plugins, ermöglichten das Laden und Abspielen von Soundtracks oder Videos aus dem Netz in Echtzeit. Doch damit ist WWW-Entertainment noch längst nicht am Ende mit seinem Latein…

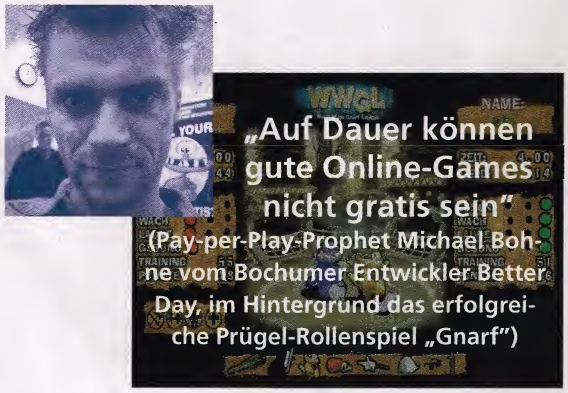
Multimedia-Plugins

Hübsch bunte und schick animierte Homepages sind im Wesentlichen drei Plugins zu verdanken, die mittlerweile in Navigator, Explorer oder auch AOL Standard sind: erstens Macromedias „Shockwave", das dem Netz diverse Errungenschaften moderner Interaktion wie Buttons oder Menüs beschert hat. Zweitens brachte Suns vielseitige Programmiersprache „Java" die Option, die Aktionen des Surfers vor dem Monitor abfragen *und* verarbeiten zu können – Voraussetzung dafür, dass etwa Kollisionen zwischen Spielfiguren erkannt werden oder der Online-Gegner auf das Treiben des Spielers reagieren kann. Die aktuellste Plugin-Innovation schließlich heißt „Flash 4" und ist eine Kombination aus Multimediawerkzeug und Programmiersprache. Mag Flash 4 in seinen Nutzungsmöglichkeiten auch nicht ganz so flexibel wie Java sein, es ist vor allem komfortabler. So lädt die leistungsfähige „Streaming"-Technologie hier beispielsweise Daten unbemerkt nach, während der User sich auf ein Intro konzentriert. Dank Vektoroptik zwängen sich Objekte auch nicht Pixel für Pixel durch die engen Internetkanäle, es genügen markante Merkmale – die Umrisse sozusagen, aus denen der Computer daheim schließlich das fertige Bild erstellt. Dadurch lässt sich ein komplett vertontes Cartoon-Movie schon in 100 KB unterbringen. Und das ohne auf Transparenz- und Morpheffekte, animierte Buttons, über die Homepage fliegende Texte oder perfekt mit dem Bild synchronisierte MP3-Musik verzichten zu müssen.



Markt im Aufbau

Gemeinsam ist den drei Plugins, dass dafür geschriebene Programme komplett unabhängig von der verwendeten Hardware laufen. Im Gegensatz zu populären Online-Hits wie „Ultima Online" oder „Worms Armageddon" bleibt der Spaß hier also auch nicht auf den PC beschränkt. Ein wichtiger Vorteil für die Hersteller, welche sich über Kostenersparnis durch plattformübergreifende Produktion freuen dürfen: Spätestens wenn in wenigen Jahren auch Konsolen (wie Segas Dreamcast; Sonys Playstation 2 mangels Standardmodem allerdings noch nicht)



Bei Flash 4-Games poppt per rechtem Mausknopf ein Window auf: Wer „Hohe Qualität" deaktiviert, erkauft deutlich schnellere Performance durch Verzicht auf kantengeglättete Konturen. Sofern das Programm es zulässt, kann hier auch auf Vollbild umgeschaltet werden



und Fernsehgeräte Java und Co. verstehen, „erschließt sich plötzlich die größte Zielgruppe der Welt" – so Patrick Thiel vom Krefelder Online-Developer Pepworks, dem Ende vergangenen Jahres mit dem schicken Flash 4-Shooter „Gigablast" ein technischer Durchbruch gelang.

„Mit schnelleren CPUs dringen wir bald in neue Online-Dimensionen vor"
(Patrick Thiel vom Krefelder Entwickler Pepworks, im Hintergrund der technisch brillante Online-Shooter „Gigablast")



Ein ähnliches Highlight markiert Better Days „Gnarf": Nachdem der Bochumer Hersteller letztes Jahr gemeinsam mit RTL über 50.000 Mark an Preisgeldern ausgelobt hatte, stürmten rund 30.000 Surfer in die Online-Boxfabrik, um ihren Cartoonfighter zu trainieren und auf die Konkurrenz loszulassen.

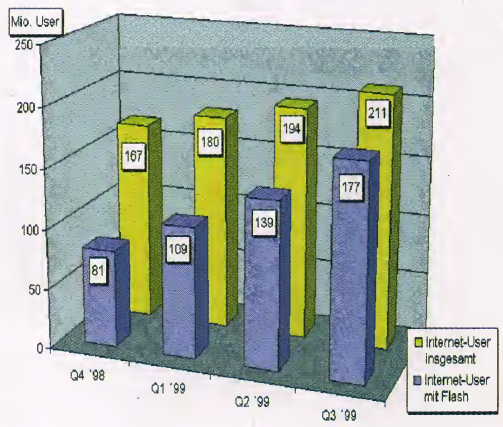
Die Zukunft des Online-Spiels

Durch Mundpropaganda und erstaunlicherweise vom Rest der Welt fast unbemerkt konnten sich ein paar plattformübergreifende Online-Games also bereits eine beachtliche Fangemeinde erarbeiten. Der ganz große Run wird nicht mehr lange auf sich warten lassen, denn mit brandneuen Techniken wie ADSL oder SkyDSL sind schon jetzt flächendeckend globale Übertragungswege (fast) auf dem Niveau stationärer CD-RÖMer verfügbar. Wenn in zwei bis drei Jahren überall mehr als 2 MB statt der momentan durchschnittlich üblichen 6 KB pro Sekunde durch das Modem flutschen, ist das schwächste Glied in der Kette beseitigt – damit lassen sich dann auch aufwendige Grafiken und Sounds über das Internet transportieren, ohne dass es für den User in quälende Warterei ausartet.

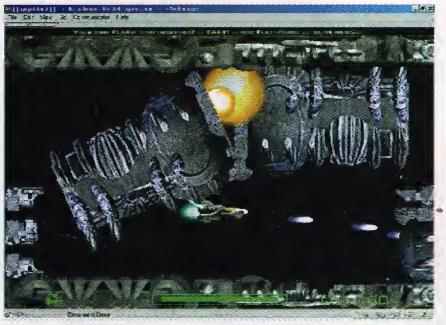
Parallel dazu wird sich selbstverständlich aber auch die lokale PC-Technik weiterentwickeln. Und so kann sich selbst Bet-

Per Flash zum eigenen Spiel

Die Programmentwicklung mit Java und Flash 4 ist relativ einfach zu erlernen, zu diesem Thema führt der Buchhandel auch gute Titel für Einsteiger bis Könner. Darüber hinaus ist eine **Schnupperversion von Flash 4** unter der URL www.flash.com **für 30 Tage gratis erhältlich** (die Vollversion kann zum Preis von 600 Mark geordert werden), komplett mit eingebautem Mini-Kurs. Unter www.flashzone.com oder www.flashforum.de finden sich zudem Foren, Einstiegshilfen sowie beispielhafte Quellcodes.



Flash 4 als Shooting Star: Verfügten Ende '98 erst 50 Prozent aller Internet-User über dieses Plugin, waren es nach Macromedia-Angaben im dritten Quartal 1999 bereits 84 Prozent



Pepworks rasanter 2D-Shooter „Gigablast" setzt derzeit Flash 4-Maßstäbe



Magere 150 KB reichen Flash 4 für ein komplett vertontes Cartoon-Movie

ter Days Art Director Thomas Schuer „eine technische Gleichstellung zwischen Online- und Offline-Game in nächster Zeit nicht vorstellen". Anders gesagt: Net-Spiele werden in absehbarer Zeit kaum die Komplexität gewohnter PC-Software erreichen, sondern vielmehr durch Originalität punkten müssen. Nicht nur Patrick Thiel von Pepworks hofft auf „endlich mal neue Spielideen", die Freaks begeistern und gleichzeitig auch Otto Normaluser ins Netz locken. (rl)



„Online-Games müssen unkompliziert und sofort spielbar sein"
(Kai Clausnitzer von der Hamburger Agentur Ramraver, die Werbespiele wie dieses für Fischer Technik produziert)

Ganz persönlich

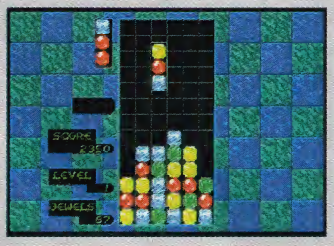
Gerade mal neun Monate sind seit dem letzten Special zum Thema Online-Gaming vergangen und doch ist das Genre schon wieder einen Meilenstein weiter. Was ein paar findige Freaks mit Hilfe von Flash 4 & Co. aktuell auf ihre Homepages zaubern, das erinnert mich stark an die goldenen Zeiten von C-64 oder Amiga: Wieder kitzeln digitale Pioniere das Maximum an Optik, Sound und Design aus arg begrenzten Mitteln. Mag der Spielspaß hier auch noch zu wünschen übrig lassen, in rund drei Jahren dürften plattformübergreifende Online-Hits das Niveau ihrer Offline-Brüder erreicht haben – wetten dass?



Richy

Top-Sites zum Thema

www.macromedia.com
Die Homepage der Shocker aus San Francisco ist ein Muss, schon weil hier die aktuellen Player für Shockwave 7 und Flash 4 zum Gratisdownload offeriert werden. Unter www.macromedia.com/de/gallery/ hat Macromedia auch Links zu Bei-Spielen germanischer Flash-Produktion versammelt, unter www.shockwave.com rund 40 Spiele – darunter originalgetreue Shockwave-Adaptionen alter Klassiker wie „Centipede" oder **„Columns"**.



www.javagamepark
Ist es spielbar und Java, dann finden Sie es unter dieser Adresse.

www.newgrounds.com
Eine nette Link-Sammlung verschiedener Flash-Applikationen, darunter das „heitere Schlümpfe-Schlachten" von **„Samurai Asshole"**.



www.ramraver.de
Die Homepage des Hamburger Internet-Developers präsentiert sich im abgefahrenen Technodesign mit vielen Demos und ein paar Spielen.

www.pepworks.com
Von Macromedia Anfang November zur „Shocked Site of the Day" gekürt, findet sich auf der peppigen Homepage des Krefelder Teams Pepworks (oder unter www.gigablast.com) u. a. der klasse Flash 4-Shooter „Gigablast".

www.betterday.com
Hier (und unter www.gnarf.de) präsentiert der Online-Developer aus der Bochumer Phenomedia-Gruppe unter anderem seinen Superstar „Gnarf".

www.eye4u.com
In Sachen Flash leistet die Münchener Agentur seit Jahren Pionierarbeit – schade bloß, dass sie mit Spielen nix am Hut hat.

www.ideaworks3d.com/petalien/
Die witzigen „Pet Alien"-Cartoons von Jim Hutch sind ein Knaller für jeden an Flash 4 Interessierten!

www.3dgroove.com
Wie vorzeigbar die 3D-Onlinespiele des US-Unternehmens Groove Alliance aussehen, ist hier am Beispiel des 3D-Egoshooters **„Alien X"** zu überprüfen.



Mal reinschnuppern?



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 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. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

PC Joker

MECHWARRIOR 3: PIRATE'S MOON

Knapp ein Jahr nach der letzten Mech-Offensive rollt nun die erste Mission-CD (leider nur per Import) an – und bringt selbst erfahrene Robotlenker ins Schwitzen!



Guter Mond, du gehst so stille – dabei hat der hiesige Trabant ein gewaltiges Erzvorkommen zu bieten. Auf das sind auch Space-Piraten scharf, denen die Riesenroboter der inneren Sphäre die Flausen in zwei neuen Kampagnen austreiben sollen.

Bei Softwarerendering oder 3D-Beschleunigung geht es also zurück in nach wie vor recht schicke Grafikwelten, wo Basen verteidigt werden und Nachschub gesichert wird. Dass man dabei vielfach im Dunkeln tappt, liegt am Design der über 20 Missionen – meist spielen sie sich nachts oder bei Dämmerung ab, damit auch die neuen Scheinwerfer Sinn machen. Neben dieser ebenso erhellenden wie verräterischen Innovation erweitert die Scheibe das Hauptprogramm um einige Grafikeffekte wie unter Beschuss abplatzende Panzerung, sechs neue Mechs und fünf neue Waffen. Die exzellente Soundkulisse klingt vertraut, die Steuerung via Tastatur und/oder Joystick ist wieder leichtgängig und der Instant-Action-Modus so packend wie eh und je. Am Spiel selbst hat sich denn auch kaum etwas geändert, es ist halt noch herausfordernder als gehabt. Aber zur Not müssen eben über serielle Verbindung, LAN oder Internet bis zu acht menschliche Blechköpfe rollen. (pk)



Die gut 20 neuen Missionen spielen meist nachts

Mechwarrior 3: Pirate's Moon
(Microprose/Hasbro Interact.)



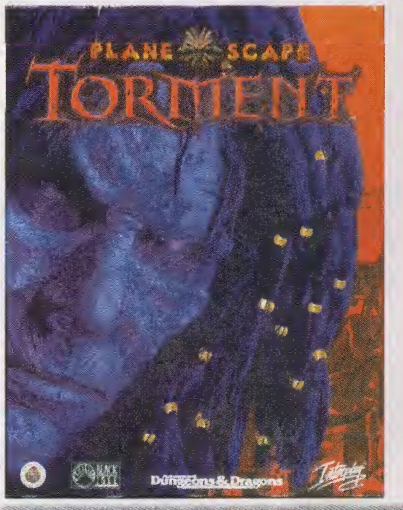
Zwei neue Kampagnen für alte Robo-Jockeys

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 70,– DM
Online-Info: www.mechwarrior3.com

83%

PLANESCAPE: TORMENT

Auch die Sprache spielt eine Rolle: Vier Wochen nach dem Test der englischen Version suchten unsere AD&D-Sklaven auf gut Deutsch nach ihrer Vergangenheit.



Die Lokalisierung geriet Virgin gottlob längst nicht so lückenhaft wie das Gedächtnis des namenlosen Helden dieses unter Mitarbeit von Guido Henkel („Das Schwarze Auge") entwickelten SF-Rollenspiels: Von den Menüs über die wenigen Brocken Sprachausgabe bis hin zu den rund 900.000 Zeilen Text blieb sprachlich so gut wie nichts beim Original – umso wichtiger, als die Story ohnehin alles andere als ein Leichtgewicht ist.

Das durchdachte und technisch gut gelöste Spielsystem nach dem populären AD&D-Regelwerk wurde natürlich komplett beibehalten: Als erinnerungsloser Sklave durchstreift man eine morbide Iso-Welt, sammelt Waffen ein, um die Gegner in Echtzeitkämpfen zu vertrimmen, hortet Erfahrungspunkte für Level-Beförderungen und trommelt bis zu fünf virtuelle Mitstreiter zusammen. Dank skurriler Naturgesetze inkl. Dimensionstoren und Wiedergeburt ist Planescape: Torment auch und gerade in der deutschen Fassung eine ungewöhnliche Erfahrung. Daran vermögen auch ein paar ganz gewöhnliche Übersetzungsfehler nichts zu ändern: Wer textlastige Epik in Rollenspielen sucht, findet sie hier verständlich vorgetragen. (rf)



Selten war Lokalisierung so wertvoll: Das neueste AD&D-Rollenspiel ist mit Textpassagen und Multiple-Choice-Gesprächen gespickt

Planescape: Torment
(Black Isle Studios/Virgin Interact.)



Viel deutscher Lesestoff für multidimensionale Rollenspieler

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,– DM
Online-Info: www.planescape-torment.de

78%

Welcome to the Players Lounge!

www.gamesmania.de

Alles über Spiele für PC und Dreamcast.

Wer von der Sucht loskommen will, surft bei der Selbsthilfegruppe der Konkurrenz vorbei. Dreamcast zum abgewöhnen gibt es bei uns jedenfalls nicht. Gamesmania.de ist das Online Magazin für Leute, die Spaß mit Dreamcast haben wollen.

GAMES MANIA.DE

Das Spielemagazin im Netz

GAMES ⋮ NEWS ⋮ REVIEWS ⋮ PREVIEWS ⋮ PATCHES ⋮ DEMOS

EINFACH SCHNELLER INFORMIERT

Produktinfo 022

NEUE COMPILATIONS

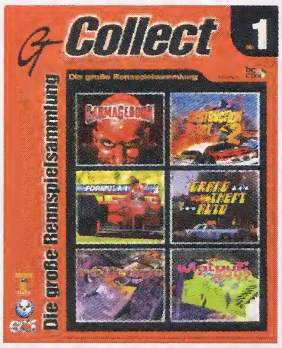


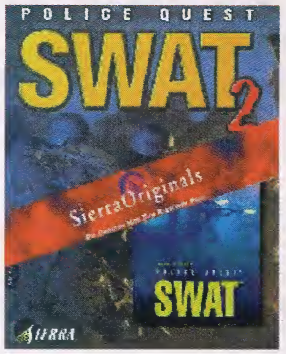


5 Pack

Gleich zwei Fünferpacks zu **je 69,95 DM** bieten Beau Jolly/Virgin Interactive feil. Der **5 Pack Volume 1** enthält die beiden Rasereien **Network Q** (alias „Rally Racing '97", PCJ 11/96, 72%) und **Carmageddon – Fahr zur Hölle** (PCJ 9/97, 82%), den Aufbauklassiker **Civilization** (PCJ 1/92, 85% Hit), den Kult-Plattformer **Earthworm Jim** (PCJ 3/96, 82%) sowie den Flugi **F-16 Aggressor** (PCJ 5/99, 61%).

Im **5 Pack Volume 2** darf man dreimal Vollgas geben, und zwar bei **Bleifuß Rally** (PCJ 1/98, 83%), **Interstate '76: Nitro Riders** (PCJ 5/98, 77%) und **Ultimate Race Pro** (PCJ 3/98, 79%). Wirtschaftssimulanten kommen hingegen bei **Transport Tycoon** (PCJ 12/94, 89% Hit) und Action-Hüpfer mit **Pitfall – The Mayan Adventure** (PCJ 9/95, 88% Hit) auf ihre Kosten.





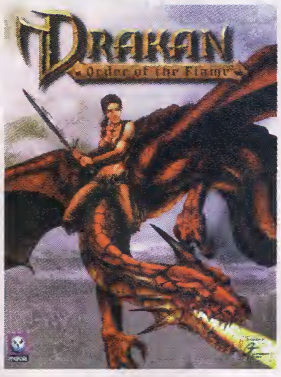
GT Collect Nr. 1

Dieser Sixpack ist ein echter Leckerbissen für skrupellose Rennfahrer. Gegen ein Startgeld von **69,– DM** wartet hier nämlich, abgesehen vom eher zahmen **Formel 1 '97** (PCJ 4/98, 86% Hit), eine Auswahl an Rasereien der härteren Sorte: **Carmageddon – Fahr zur Hölle** (PCJ 9/97, 82%), **Destruction Derby 2** (PCJ 1/96, 70%), **Grand Theft Auto** (PCJ 2/98, 82%), **Rollcage** (PCJ 4/99, 75%) und schließlich **Wipeout 2097** (PCJ 8/97, 72%).

SWAT Pack

Im Kielwasser des Erfolgs der 3D-Combatsim SWAT 3 hat Sierra ein Paket mit den beiden abenteuerlastigen bzw. isometrischen, jedenfalls bescheideneren Vorgängern (PCJ 2/96, 57% und PCJ 8/98, 79%) geschnürt. Die englischen Games mit deutscher Anleitung sind zusammen für **39,– DM** zu haben.

NEU IM BUDGETREGAL



Drakan

Der just von unseren Lesern zum Actiongame des Jahres 1999 gekürte Titel (PCJ 10/99, 87% Hit) wurde von GT Interactive jetzt drastisch im Preis reduziert: Ab sofort darf man die adrette Drachenreiterin Rynn für nur noch **49,95 DM** auf ihren Abenteuern (D3D-Beschleunigerkarte wird benötigt) begleiten.



Replay

„Wiederholungen, die Spaß machen!" – so bewirbt GT Interactive die preiswerte Replay-Reihe. Ihre zehn aktuellen Schnäppchen kosten **jeweils 29,95 DM** und bieten Games für jeden Geschmack: das fantastische Jump & Run **Oddworld: Abe's Exoddus** (PCJ 1/99, 81%), der kultige 3D-Shooter **Unreal** (PCJ 7/98, keine Wertung), das Fantasy-Strategical **Myth 2** (PCJ 2/99, 69% Solo, 75% Multi), die komplexe Weltraumstrategie **Imperium Galactica** (PCJ 6/97, 72%), das 3D-Actionabenteuer **Dark Vengeance** (PCJ 3/99, 62% Solo, 67% Multi), die Hubschrauber-Action **M.I.A.** (PCJ 9/98, 76%), der Futuro-Racer **Powerslide** (PCJ 1/99, 64% Solo, 74% Multi), die Echtzeitstrategie **Total Annihilation** (PCJ 12/97, 85% Hit), das Crashrennen **Carmageddon – Fahr zur Hölle** (PCJ 9/97, 82%) und zu guter Letzt das auf dem SF-Klassiker von H. G. Wells basierende Echtzeitstrategical **The War of the Worlds** (PCJ 1/99, 73%).

FRISCH LOKALISIERT

USAF



Der aktuelle Flugi von Jane's Combat Simulations (PCJ 1/00, 82%) steht nun zum Preis von **89,– DM** auch als lokalisierte Version in den Händlerhangars. Eingedeutscht wurden allerdings nur die Screentexte und das Handbuch; aus den Lautsprechern tönt weiterhin englische Sprachausgabe.

NEUE ADD-ONS

Slave Zero

Multiplayermodi sucht man ja in der aktuell getesteten Verkaufsversion der Riesen-Robot-Randale leider vergebens. Doch gesellige Spieler können dank Patch via Netzwerk auch im Quartett durch ein Dutzend Stadtszenarien stampfen – selbst Force-Feedback-Unterstützung wurde integriert! Das Ganze funktioniert wohlgemerkt nur mit der Voll- und nicht mit der Demo-Version, auch alte Spielstände können nach Installation des Patches nicht weiterverwendet werden. Die ca. 702 KB große Datei findet man als Download im Internet unter der Adresse **www.slave-zero.com/patch/slavezeroupdate.exe**.

Total Annihilation: Kingdoms

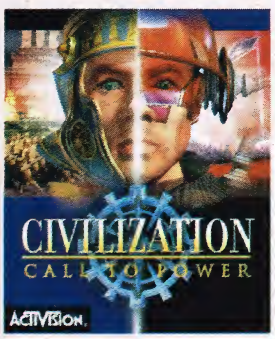
Voraussichtlich ab März ist das Add-on **The Iron Plague** für Cavedogs Echtzeitstrategical erhältlich. Es bietet mit den „Creon" eine fünfte Zivilisation, jeweils 25 neue Solo- und Mehrspielermissionen sowie Zugang zum kooperativen Online-Spiel „The Darien Crusades", das über den herstellereigenen Boneyards-Server läuft. Zusätzlich sind ein Update auf die Kingdoms-Version 2.0 sowie alle bislang als Download verfügbaren Einheiten enthalten. Bloß der Preis stand bei Redaktionsschluss leider noch nicht fest.

Interstate '82

Als nachträgliches Weihnachtsgeschenk für all jene Fahrer, die den amerikanischen Südwesten bereits wie ihre Westentasche kennen, gibt es nun einen **kostenlosen Map- und Leveleditor**. Den 17,4 MB großen „Terraformer" zum Basteln neuer Einsatzgebiete kann man sich im Internet unter der URL **download.won.net** besorgen.

NEU AUF DVD

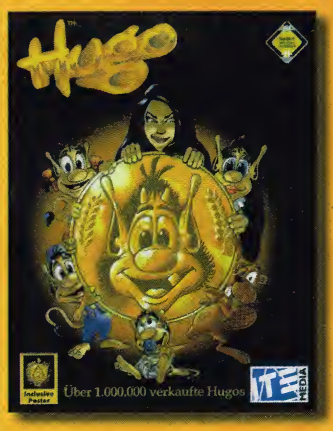
Civilization: Call to Power



Der Vizemeister in Sachen Rundenstrategie bei unserer Wahl zum Spiel des Jahres 1999 ist gegen **99,95 DM** nun auch auf DVD erhältlich – und das gleich in fünf Sprachen, mit zwei neuen Musikstücken und schöneren, weil höher aufgelösten Videosequenzen. Als Bonus gibts einen Konzeptgrafikenbetrachter dazu.

... nur für Kinder?





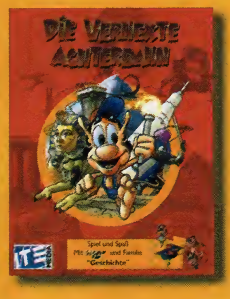












Bitte fragen Sie im gut sortierten Fachhandel nach den Produkten aus der Hugo-Reihe!
Oder informieren Sie sich im Internet unter:
http://www.nbg-online.de
http://www.hugo-online.de

Im Exklusivvertrieb von:

NBG MULTIMEDIA

alle Tests ab Heft 2/99 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Ultra Pinball: Turbo Racing	2/99	Simulation	48%
A Bug's Life	4/99	Action	70%
Abomination: The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
ACM 1918	12/99	Action	48%
Actua Ice Hockey 2	7/99	Sport	70%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Actua Soccer 3	3/99	Sport	79%
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%
Aliens vs. Predator	5/99	Action	?
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Evil	6/99	Abenteuer	58%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Apache Havoc	2/99	Simulation	82%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men 2	7/99	Action	70%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%
Asghan	2/99	Action	70%
Asheron's Call	12/99	Online	76%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	68%
Baldur's Gate	**2/99**	**Abenteuer**	**85%**
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste	6/99	Abenteuer	83%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
Battlezone 2	**1/00**	**Genremix**	**85%**
Bernie Boulder	4/99	Genremix	39%
BHunter	1/00	Action	72%
Biing! 2	12/99	Simulation	54%
Billard Nights	6/99	Simulation	76%
Biosys	3/99	Genremix	70%
Blaze & Blade	5/99	Abenteuer	63%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Brian Lara Cricket	5/99	Sport	62%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Carnivores	3/99	Action	47%
Carnivores 2	1/00	Action	48%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Catan – Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%
Catan – Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%
Civilization: Call to Power	**5/99**	**Strategie**	**85%**
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Clans	12/99	Abenteuer	67%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
Commandos: Im Auftrag der Ehre	6/99	Strategie	83%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Crime Killer	2/99	Action	42%
Cyber Strike 2 Multi	2/99	Action	70%
Cyber Strike 2 Solo	2/99	Action	65%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Dark Project - Der Meisterdieb	2/99	Genremix	83%
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Dark Vengeance Multi	3/99	Action	67%
Dark Vengeance Solo	3/99	Action	62%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Dawn of Aces	4/99	Online	gut
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%
Deo Gratias	5/99	Strategie	64%
Der Korsar	5/99	Strategie	65%
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Mission CD	5/99	Strategie	83%
Die Völker	**7/99**	**Strategie**	**88%**
Discworld Noir	**7/99**	**Abenteuer**	**85%**
Dominant Species	2/99	Strategie	43%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Ski '99 Extreme Edition	2/99	Sport	60%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%
Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Eliminator	3/99	Action	63%
Email Games	12/99	Online	55%
Enemy Infestation	2/99	Strategie	72%
ESPN XGames Pro Boarder	2/99	Sport	72%
Everquest	**6/99**	**Online**	**85%**
Expendable	6/99	Action	76%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
Extreme G2	3/99	Sport	77%
Extreme Tennis	4/99	Sport	28%
F-16 Aggressor	5/99	Simulation	61%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
Falcon 4.0	**2/99**	**Simulation**	**88%**
Faust	12/99	Abenteuer	64%
Field & Stream Trophy Buck	7/99	Simulation	17%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
FIFA 2000	**12/99**	**Sport**	**85%**
Fighter Squadron	3/99	Simulation	74%
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%
Fleet Command	7/99	Strategie	58%
Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	80%
Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
Ford Racing	2/00	Sport	60%
Formel Eins 99	2/00	Sport	82%
Freespace 2	12/99	Action	82%
Freespace 2 (dt.)	2/00	Action	83%
Fritz 6	**2/00**	**Strategie**	**85%**
Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Fußballfieber	6/99	Sport	33%
Future Cop:L.A.P.D. 2100 AD	2/99	Action	75%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
Galador	5/99	Abenteuer	55%
Glover	2/99	Action	72%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
Golf 1999 Edition	6/99	Sport	67%
Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%
GP 500	10/99	Sport	76%
Grand Theft Auto: London 1969	5/99	Action	81%
Gruntz	4/99	Genremix	68%
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	2/99	Abenteuer	17%
Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Half-Life: Opposing Force	**2/00**	**Action**	**88%**
Half-Life: Team Fortress Classic	**6/99**	**Online**	**89%**
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	3/99	Simulation	49%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Hell-Copter	6/99	Action	59%
Heroes of Might and Magic 3	6/99	Strategie	82%
Hidden and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**93%**
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	**2/00**	**Genremix**	**89%**
High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
Hugo XL	9/99	Action	22%
Hype – The Time Quest	1/00	Action	71%
Imperialismus 2 - Die Eroberer	5/99	Strategie	78%
Independence War Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%
Indiana Jones und der Turm von Babel	**1/00**	**Action**	**85%**
Interstate 82	**1/00**	**Genremix**	**86%**
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
Jack Nicklaus 6	5/99	Sport	76%
Jagged Alliance 2	**6/99**	**Strategie**	**89%**
Jeff Gordon XS Racing	8/99	Sport	63%
K.O.	8/99	Sport	65%
KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%
Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
Killer Loop	2/00	Sport	69%
King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%
Kingpin: Life of Crime	8/99	Action	?
Kurt	**3/99**	**Sport**	**85%**
Lamentation Sword	3/99	Abenteuer	63%
Land der Hoffnung	6/99	Strategie	65%
Lander	5/99	Action	60%
Lands of Lore 3	6/99	Abenteuer	79%
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
Lego Racers	10/99	Sport	64%
Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%
Lineage: The Blood Pledge	7/99	Online	55%
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 99	**3/99**	**Sport**	**87%**
Links LS 2000	**2/00**	**Sport**	**85%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Luftwaffe Commander	3/99	Simulation	70%
Lula Flipper	2/00	Simulation	33%
Machines	5/99	Strategie	80%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Mad Trax	2/99	Sport	65%
Mah Jongg	3/99	Strategie	60%
Mara-Der Weg der schwarzen Macht	2/99	Strategie	81%
Mankind	4/99	Online	gut
Mechwarrior 3	**7/99**	**Simulation**	**86%**
Mephisto Genius '99	4/99	Strategie	75%
Messiah	2/00	Genremix	82%
Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%
Midtown Madness	**7/99**	**Sport**	**86%**
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%
Myth 2 Multi	2/99	Strategie	75%
Myth 2 Solo	2/99	Strategie	69%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
NASCAR Racing 1999 Edition	2/99	Sport	71%
NASCAR Revolution	5/99	Sport	76%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
Netpanzer	5/99	Online	66%
NFK: Natural Fawn Killers	4/99	Action	?
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
N.I.C.E. 2 - Tune up	**7/99**	**Sport**	**85%**
Nocturne	12/99	Genremix	71%
North vs. South	4/99	Strategie	69%
Official Formula 1 Racing	7/99	Sport	71%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
Outrage	2/00	Sport	67%
Pandora's Box	12/99	Strategie	46%
Panzer Elite	11/99	Simulation	80%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Phoenix	2/00	Action	64%
Pizza Syndicate	4/99	Simulation	81%
Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Power Chess 2.0	3/99	Strategie	72%
Power Pool	6/99	Simulation	70%
Premier Manager Ninety Nine	6/99	Sport	66%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro 18: World Tour Golf	3/99	Sport	66%
Pro Pilot 99	3/99	Simulation	52%
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Q*bert	2/00	Action	55%
Quest for Glory 5	3/99	Abenteuer	82%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2: The Second Century	7/99	Simulation	70%
Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch	4/99	Genremix	80%
Rainbow Six: Rogue Spear	**11/99**	**Genremix**	**86%**
Rally Championship	1/00	Sport	77%
ran Trainer 3	2/00	Sport	11%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Recoil	2/99	Action	69%
Redguard	2/99	Abenteuer	76%
Redjack	5/99	Abenteuer	52%
Redline	5/99	Action	?
Requiem	4/99	Action	?
Return to Krondor	2/99	Abenteuer	79%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Rollcage	4/99	Sport	75%
Rollercoaster Tycoon	4/99	Simulation	74%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
S.C.A.R.S.	2/99	Sport	77%
Saga	**4/99**	**Strategie**	**85%**
Savage Arena	4/99	Sport	65%
SBK Superbike World Championship	**4/99**	**Sport**	**85%**
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company	**6/99**	**Strategie**	**86%**
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Sid Meier's Alpha Centauri	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%
Silver	**5/99**	**Abenteuer**	**85%**
Sim City 3000	**3/99**	**Strategie**	**85%**
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skout	11/99	Action	63%
Snow Wave Avalanche	3/99	Sport	55%
Snowmobile Racing	3/99	Sport	38%
South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
South Park Solo	7/99	Action	58%
South Park Multi	7/99	Action	68%
Space Invaders	12/99	Action	58%
Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
Speed Busters	2/99	Sport	80%
Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Sports Car GT	7/99	Sport	81%
Star Trek: Birth of the Federation	7/99	Strategie	59%
Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Star Wars: Rogue Squadron	2/99	Action	75%
Star Wars: X-Wing Alliance	5/99	Simulation	73%
Starcraft: Brood War	3/99	Strategie	78%
Starshot	4/99	Action	82%
Starsiege	5/99	Simulation	76%
Starsiege: Tribes	3/99	Online	gut
Streetwars	7/99	Strategie	79%
Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
SWAT 3	**2/00**	**Genremix**	**90%**
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tank Racer	6/99	Action	62%
Tarzan	1/00	Action	74%
Test Drive 5	2/99	Sport	72%
Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Test Drive Offroad 4x4	2/99	Sport	47%
Thandor	2/00	Strategie	77%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Theme Park World	**1/00**	**Simulation**	**85%**
Thrust, Twist & Turn	7/99	Sport	62%
Thunder Brigade	2/99	Action	41%
Tides of War	3/99	Genremix	58%
TOCA 2	**5/99**	**Sport**	**90%**
Tom Clancy's ruthless.com	3/99	Strategie	46%
Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Top Gun Hornet's Nest	3/99	Simulation	55%
Total Annihilation: Galactic Wars	7/99	Online	81%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Toy Story 2	2/00	Action	70%
Traitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Trivial Pursuit Jahrtsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Tunguska	2/99	Genremix	80%
Turok 2	**2/99**	**Action**	**90%**
Twisted Mind	6/99	Strategie	60%
UEFA Champions League Saison 98/99	5/99	Sport	72%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima Online: The Second Age	2/99	Online	gut
Ultra Fighters	3/99	Simulation	36%
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Uprising 2	3/99	Action	69%
Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
USAF	1/00	Simulation	82%
V-Rally Multi	6/99	Sport	71%
V-Rally Solo	6/99	Sport	65%
Verrat in der verbotenen Stadt	7/99	Abenteuer	72%
Viper Racing	2/99	Sport	80%
Viva Fußball	5/99	Sport	68%
VR Baseball 2000	2/99	Sport	69%
Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
Warzone 2100	5/99	Strategie	77%
WCW Nitro	2/99	Sport	69%
Western Front	2/99	Strategie	50%
Wet Attack	7/99	Genremix	71%
Wild Metal Country Multi	6/99	Action	72%
Wild Metal Country Solo	6/99	Action	59%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
World Spiral Liath	2/99	Abenteuer	49%
World War 2 Fighters	2/99	Simulation	82%
Worms Armageddon	3/99	Online	gut
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
Yoot Tower	7/99	Simulation	67%
You don't know Jack 2 Solo	5/99	Genremix	44%
You don't know Jack 2 Multi	**5/99**	**Genremix**	**87%**

Redaktionsfavoriten




BRIGITTA
FINAL FANTASY 8
Weil Liebesgeschichten in Rollenspielen viel zu selten sind



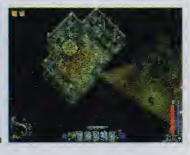

JACK
PLANESCAPE: TORMENT
Weil man nun nicht mehr in der englischen Textwüste verdurstet




MANFRED
SWAT 3
Weil ich bis jetzt auf mein Privatexemplar warten musste




MARKUS
IMPERIUM GALACTICA 2
Eindeutig besser als Wing Commander – der Film...

PAUL
NOX
Frauen in Lack und Leder? Muss man(n) doch einfach gut finden!




RICHY
FORMEL 1 99
Alte Ferraristi-Weisheit: Wer nicht raset, der rostet!




STEFFEN
ANSTOSS 3
Wo sonst können Manager ihr eigenes Traumschiff kaufen?



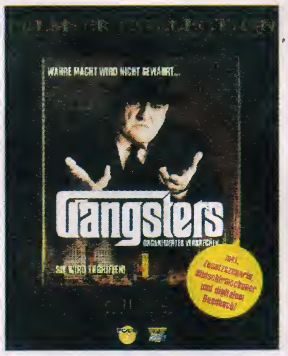

TRILLE
ULTIMA 9
Weil die Bugs den Showdown noch etwas hinauszögern

Sie wollen eines der hier abgebildeten Spiele gewinnen? Trifft sich gut, denn wir wollen eine Auflistung Ihrer derzeitigen Favoriten! Die Anzahl der Nennungen ist gleichgültig, nur indiziert sollten sie nicht sein – sowie bitte nach Single-, Multiplayer- und Online-games sortiert. Jede Postkarte oder E-Mail nimmt an der Verlosung unter Ausschluss des Rechtswegs teil, darauf notierte Wunschgewinne werden gerne berücksichtigt. Viel Glück und Spaß bei der Mitgestaltung unserer Lesercharts!

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

Die Gewinne







Lesercharts



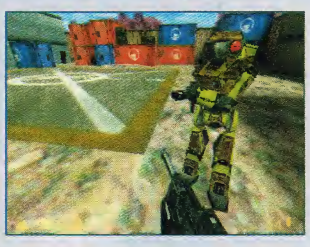
1. (1) **HALF-LIFE**
2. (8) AGE OF EMPIRES 2
3. (3) DIE SIEDLER 3
4. (2) COMMAND & CONQUER 3
5. (5) GTA 2
6. (–) FIFA 2000
7. (–) HOMEWORLD
8. (4) ANNO 1602
9. (9) BALDUR'S GATE
10. (6) DRAKAN

Verkaufscharts



1. (1) **AGE OF EMPIRES 2**
2. (–) TOMB RAIDER 4
3. (2) FIFA 2000
4. (3) INDIANA JONES 5
5. (9) PHARAO
6. (8) THEME PARK WORLD
7. (5) RAYMAN 2
8. (4) GTA 2
9. (–) FORMEL 1 99
10. (7) FLIGHT SIMULATOR 2000

Multiplayer



1. (1) **HALF-LIFE**
2. (3) STARCRAFT
3. (2) WORMS ARMAGEDDON
4. (–) AGE OF EMPIRES 2
5. (–) UNREAL

Online



1. (1) **ULTIMA ONLINE**
2. (3) WAR BIRDS
3. (2) EVERQUEST
4. (–) STARSIEGE TRIBES
5. (4) AIR ATTACK

LIZENZ ZUM KNIPSEN

Der im Dezember letzten Jahres verstorbene Desmond Llewelyn hätte seine helle Freude an diesem Gerät gehabt, immerhin hat er als Q in den Bond-Filmen jahrzehntelang ähnliche Gimmicks für 007 gebastelt: Mit der nur 32 Gramm leichten **WQV-1 Armbanduhr von Casio fotografiert** der Nachwuchsagent aus dem Handgelenk! Ein 120 x 120 Pixel großes Display fungiert als Sucher, in dem 1 MB großen Speicher der Uhr finden bis zu 100 Bilder in 16 Graustufen Platz – die Übertragung zum PC erfolgt via Infrarotschnittstelle.



Mit dem Schwestermodell WMP-1V ist außerdem ein MP3-Player fürs Armgelenk angekündigt, die PC-UNITE BZX-20 soll dann Organizer-Fähigkeiten samt Abgleichfunktion mit MS-Outlook bieten. Die Zeit zeigen Casios Hightech-Spielzeuge übrigens ebenfalls an.

MUSIZIEREN & DIKTIEREN

Der neue MP-01 von Arowana (www.arowana.de) ist mehr als ein Mini-Musikus, nämlich **MP3-Spieler und Diktiergerät in einem**. Das ohne Batterien 62 Gramm leichte Gerät ist mit 32 MB Speicher ausgestattet, was einer Aufnahmekapazität von zweieinhalb Stunden bei 22.050 Hz entspricht. Die maximale Erweiterbarkeit mittels Speicherkarte liegt bei 64 MB, allerdings gilt es wie bei den meisten Konkurrenzgeräten eines zu beachten: SmartMedia-Karten müssen vor dem Einsatz im MP3-Player formatiert werden, was sie für einen anderweitigen Einsatz z. B. in Digitalkameras unbrauchbar macht.

Die Übertragung der Daten vom PC zum Player und umgekehrt erfolgt hier per mitgelieferter Software und Kabel zum Parallelport. Im Lieferumfang sind außerdem zwei Batterien und ein Kopfhörer enthalten. Der Preis beträgt 329 Mark.



LINKE MÄUSE

Bill Gates entdeckt sein Herz für „Lefties": Die **Intelli Mouse Optical** von Microsoft (www.microsoft.de) ist kugellos, relativ klein und vor allem so geformt, dass sie Links- wie Rechtshändern gleichermaßen gut in der Hand liegt. Die vierte Taste wurde bei diesem Nager nämlich auf die linke, die fünfte auf die rechte Seite gelegt. Die Fünftastenmaus soll im April erscheinen.



Auch Kensington (www.kensington.com) hat beim symmetrischen Design seiner neuen Eingabegeräte an Links- wie Rechtshänder gedacht: Für 130 Mark erhält man mit dem **Kensington Turbo Ball** einen Trackball mit Scrollrad und vier extragroßen Buttons, die sich per mitgelieferter Software mit Funktionen wie Ausschneiden und Einfügen belegen lassen. Selbiges gilt auch für die im gleichen Design gehaltene **Kensington Mouse Works** zum Preis von 90 Mark.





WUSSTEN SIE ÜBRIGENS



…dass das Gehäuse der neuen **Presario EZ2000-Serie von Compaq** ganz bewusst an das Design eines Toasters erinnert? Mit diesem Look sollen allen Ernstes neue Käuferschichten erschlossen werden!

…dass die DVD-Laufwerke, Grafik- und Soundkarten von **Guillemot künftig mit Power-DVD-Playern** von Cyberlink ausgeliefert werden? Er ersetzt den leistungsschwachen Xing-DVD-Player.

…dass Microsoft einen **Windows Mediaplayer für Handhelds** entwickelt? Unterstützung der Formate MP3 und Windows Media soll Palmsize- und Pocket-PCs eine Alternative zu Hardware-MP3-Playern werden lassen.

…dass die Marke **Amiga schon wieder verkauft** wurde? Gateway hat die Rechte auf Hardware und Namen an Amino Development abgetreten. Dort hält man sich über neue Pläne mit der alten „Freundin" noch bedeckt.

Die Besonderen

GRAFIKKARTEN MIT SONDERAUSSTATTUNG

Dass die neuesten 3D-Boards mehr als reine Spielzeuge sind, zeigte schon der große Test im letzten Heft. Jetzt zeigen zwei aktuelle Modelle noch mehr.

Dass Spiele dem Rechner das Letzte abverlangen, ist ein alter Hut, anders ist die Ausrichtung bei Videonachbearbeitung: Statt schierem Tempo sind hier beste Signalqualität, Anschlussmöglichkeiten für DVD-, Video- und TV-Geräte sowie eine funktionelle Schnittsoftware das Maß aller Dinge. Doch unsere neuen Testkandidaten bedienen beide Fraktionen.

ASUS AGP-V6600 DELUXE

GeForce-Turbo mit prima Ausstattung, innovativer Technologie und 3D-Brille

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	
Installation	

Preis: ca. 599,– DM
Online-Info: www.asus.com

3D-Chip	nVidia GeForce 256
Speicher	32 MB SGRAM
Chiptakt	120 MHz
Speichertakt	166 MHz
RAMDAC	350 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2048 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1960 x 1440 Pixel

* sehr gutes 3D-Tempo
* Video-Ein- und Ausgänge
* intelligente Temperaturüberwachung für Übertaktung
* 3D-Brille anbei

* relativ teuer

Basierend auf nVidias GeForce 256-Grafikchip hat Asus einen ganz besonderen 3D-Turbo entwickelt: Zu den bekannten Vorzügen des Referenzdesigns wie sehr gutem 3D-Tempo und T&L-Unterstützung zur CPU-Entlastung gesellen sich hier schnelles SGRAM, Video-Ein- und Ausgänge (auch S-VHS) sowie ein direkter Anschluss für die hauseigene 3D-Brille VR-100G – das Gerät liegt der Packung sogar bei!
Darüber hinaus hat der User per Hardwaremonitoring Chiptemperatur und Umdrehungszahl des Lüfters auf Wunsch ständig im Blick. Über die Software „Smart-Doctor" lässt sich somit eine kontrollierte Übertaktung mittels eines beigefügten Tuningtools erreichen. Benutzerfreundlich auch die problemlose Installation und das reichhaltige Softwarepaket inklusive DVD-Player, Videoschnittprogramm und den Vollversionen von „Drakan" und „Rollcage". Kurz, ein gefundenes Fressen für Spieler, Tüftler und 3D-Enthusiasten.



MATROX MARVEL G400 TV

Ein Allroundtalent mit optimalen Video- und guten 3D-Eigenschaften

3D-Tempo	
3D-Qualität	
Lieferumfang	
Installation	

Preis: ca. 750,– DM
Online-Info: www.matrox.de

3D-Chip	Matrox G400
Speicher	16 MB SDRAM
Chiptakt	125 MHz
Speichertakt	150 MHz
RAMDAC	300 MHz
BUS	AGP 2.x 4.x
2D-Auflösung	bis 2056 x 1536 Pixel
3D-Auflösung	bis 1600 x 1200 Pixel

* hervorragende Bildqualität
* gutes 3D-Tempo
* Video-Ein- und Ausgänge mit Anschluss für zwei Monitore
* integrierter TV-Tuner

* sehr teuer
* für künftige T&L-Spiele nicht gerüstet

Die Karte protzt mit einem fingerdicken Kabel zur externen Videobox, in der ein TV-Empfänger, S-VHS- sowie Composite-Ein- und Ausgänge für Video und Audio integriert sind. Nach der reibungslosen Installation waren denn auch sofort Fernsehprogramme in bester Qualität auf dem Monitor zu bewundern. Dank leistungsfähiger Videokomprimierung lassen sich Sendungen und Videos gleich mitschneiden und bearbeiten; eine CPU ab P2/400 sowie genügend freien Festplattenspeicher vorausgesetzt. Die verwendete „Dual Head"-Technologie sorgt zudem für parallelen Anschluss von TV-Gerät und Monitor, was eine Vorschau der Schnittergebnisse in Echtzeit ermöglicht – ein einmaliges Feature.
Das Tempo des Boards genügt zwar für aktuelle 3D-Games, kann aber nicht mit einer GeForce-Rakete konkurrieren. Cineasten mit Spieltrieb werden trotzdem gut bedient, nicht zuletzt auch mit umfangreicher Video- und DVD-Software.



Game Boys für Erwachsene
SPIELEN AM LAPTOP



Wo machen Sie es am liebsten? Daheim am Schreibtisch, unterwegs im Zug oder auf der Parkbank im Freien? PC-Gaming in allen Lebenslagen: dank Laptop kein Problem?

Spielend unterwegs

Vorbei die Zeiten, als so ein „Schlepptop" samt Akku noch unhandlich schwer war, den Gegenwert eines Kleinwagens kostete und allerhöchstens für Textverarbeitung und Tetris taugte: Laptops sind heute schon für unter 3000 Mark zu haben und wiegen mit rund dreieinhalb Kilo erstaunlich wenig. Aber sind sie auch ideale Spielgefährten für unterwegs? Das hängt von verschiedenen Features ab – die wir hier einmal vorstellen möchten.
So ist der Großteil aller offerierten Modelle mit einem „Touchpad" ausgestattet; der Mauszeiger wird also nicht per Maus, sondern mit dem Finger auf einer etwa 30 Quadratzentimeter großen Fläche bewegt. Alternativ gibt es Geräte mit „Trackpoints", bei denen ein erbsengroßer Knopf in der Mitte der Tastatur den Nager ersetzt. Beide Lösungen überzeugen beim Arbeiten unter Windows, sind zum Steuern von Action- oder auch Strategiespielen aber denkbar ungeeignet. Einen Gameport zum Anschluss eines Sticks oder Lenkrads sucht man bei Laptops jedoch vergebens. Das ist freilich halb so wild, da mittlerweile jegliche Art von Peripherie in Ausführungen für den USB-Port erhältlich ist – und über eine solche Schnittstelle verfügen heute ja selbst die preisgünstigsten Notebookmodelle. Mehr noch, per USB-TV-Tuner kann man am Laptop sogar fernsehen! Wer sich zusätzlich ein DVD-Laufwerk nebst 15-Zoll-Display gönnt, besitzt quasi ein Mobilkino. Doch gerade bei preisgünstigen Notebookmodellen sollte unbedingt auf die verwendete Displaytechnik geachtet werden!

Voll im Bild

Nach langjähriger Modellvielfalt hat sich inzwischen TFT (Thin Film Transistor) als Standard am mobilen Displaymarkt etabliert. Die konkurrierende DSTN-Technologie (Dual Scan Twisted Nematic) findet man dagegen selbst in Billigheimern nur noch vereinzelt. Und das aus gutem Grund: DSTN-Displays sind zwar preisgünstig, liefern aber nur kontrastarme Bilder und kämpfen mit langen Nachleuchtzeiten, wodurch das Bild bei schnellen Bewegungen stark verwischt – denkbar schlechte Voraussetzungen für Spieler. Die Bildqualität von TFT hingegen ist so

überzeugend, dass diese Technologie mittlerweile auch schon in Desktopmonitoren zum Einsatz kommt.
Allerdings sind beide Systeme physikalisch auf eine vorgegebene Auflösung festgelegt, da für jeden darzustellenden Bildpunkt im Display ein separater Flüssigkristall existiert. Wird auf einem für 800 x 600 Pixel ausgelegten Display eine Auflösung von 640 x 480 Pixeln gefahren, führt das somit zu unschöner Kantenbildung bzw. verwaschener Grafik – je nachdem, ob der Grafikchip das Bild mit oder ohne Kantenglättung auf die volle Displaygröße „aufbläst". Ein Trick schafft hier Abhilfe: Wer genau die Hälfte der physikalischen Auflösung wählt (also 512 x 384 Pixel bei einem Display mit 1024 x 768 Bildpunkten), erhält wieder ein sauberes Bild. Jedenfalls, sofern der Grafikchip es ohne Antialiasing vergrößert.

3D: Okay oder oh-weh?

Dass aktuelle Games ohne 3D-Beschleunigung kaum noch genießbar sind, weiß inzwischen jedes Kind. Doch just damit sah es am Laptopmarkt lange Zeit trist aus: Grafikkartenhersteller ATI stellte mit dem „Rage LT" zwar bereits im Frühjahr 1998 einen mobilen Beschleunigerchip vor, doch dessen 3D-Leistung war eher enttäuschend. Der Nachfolger „Rage LT Pro" konnte für ATI zwar die Vorherrschaft am tragbaren Beschleunigermarkt verteidigen, brachte aber ebenfalls nicht die erwartete Qualität. Nun ruhen die Hoffnungen auf zwei Neuerscheinungen…
So schickt Pionier ATI dieser Tage mit dem „Rage Mobility 128" die vierte Generation ins Rennen um die Gunst der 3D-Fans, während S3 den „Savage/MX" veröffentlicht. Hier wie dort ist der Vorstoß in die Leistungsregionen von Voodoo 2 versprochen, doch standen uns bis Redaktionsschluss leider noch keine Testgeräte zur Verfügung. Eines ist aber ohnehin klar: Die Leistungsspitze bleibt weiterhin Desktoprechnern vorbehalten, schon weil mobile 3D-Beschleuniger ihre Performance bei minimaler Hitzeentwicklung und geringem Stromverbrauch erbringen müssen. Ungleiche Voraussetzungen, wenn man bedenkt, dass etwa die jüngste Voodoo-Generation von 3dfx mit separatem Netzteil geliefert wird.



3D-Grafik in Desktopqualität demnächst auch auf dem Laptop: Der Savage/MX von S3 und ATIs Rage Mobility 128 sollen es möglich machen

Rüstungsstopp

Wer auf konstante 50 3D-Bilder pro Sekunde in allen Spielsituationen besteht, wird also um Notebooks auch in naher Zukunft einen Bogen machen müssen. Dürfen es auch ein paar Frames weniger sowie eine gegebenenfalls heruntergeschraubte Auflösung sein, stellen aber selbst Egoshooter zum Mitnehmen keine unüberwindbare Hürde mehr dar. Und in Sachen 2D-Leistung stehen Notebooks ihren unbeweglichen Gegenstücken oh-



Netzwerkkarten finden beim Laptop über den PCMCIA-Port Anschluss und sind nicht viel größer als Scheckkarten



Selbst Fernsehen ist mit dem Notebook dank diesem USB-TV-Tuner von Anubis (www.anubis-line.de) kein Problem



Martin Traute, Manager für Soft- und Hardwareengineering bei ATI Technologies

?: Herr Traute, ATI ist bei mobilen 3D-Turbos Marktführer – doch die Leistung der Chips fällt bisher gegenüber Desktopmodellen deutlich ab…
MT: *Natürlich, denn hier besteht die Schwierigkeit darin, hohe Grafikleistung, geringen Strom- sowie minimalen Platzverbrauch auf einen Nenner zu bringen. Doch beim Rage Mobility 128, einer Weiterentwicklung unseres leistungsfähigen Rage 128 Pro Desktop-Grafikcontrollers, ist uns quasi die Quadratur des Kreises gelungen!*

?: Ach ja? Gibt es denn Unterschiede im Fertigungsprozess zwischen Mobility und „normalen" Chips?
MT: *Grundsätzlich nicht, sowohl Rage Mobility 128 als auch Rage 128 Pro werden im 0,25µ Prozess hergestellt. Einen Unterschied gibt es aber beim sogenannten Packaging – der Mobility 128 vereint Grafikcontroller und 8 MB Speicher in einem Gehäuse.*

?: Am besten wäre aber doch die Option, auch bei Notebooks den Grafikprozessor je nach Entwicklungsstand der Technik austauschen zu können?
MT: *Leider wird das auch längerfristig Wunschmusik bleiben. Das liegt vor allem an der zunehmenden Integration von Komponenten und Funktionen, die aus Platzersparnisgründen einfach notwendig ist.*

?: Was also kommt nach dem Mobility 128?
MT: *Der nächste Schritt wird eine mobile Version des Rage 6 Controllers sein.*

nehin nicht mehr nach: Mit „Command & Conquer" oder vergleichbaren Games lassen sich auch die längsten Zugfahrten ohne Einbußen verkürzen.
Obwohl, länger als drei bis vier Stunden hält kein Akku durch – wobei häufige Programmzugriffe auf Festplatte oder CD die Betriebszeit verkürzen. Die Anschaffung eines Zweitakkus ist somit eine lohnende Investition. Zumal sich Laptops ansonsten kaum aufrüsten lassen, selbst wenn man wollte: Wegen des auf dem Motherboard integrierten Chips kann die Grafikeinheit nicht ausgewechselt werden, eine zusätzliche Festplatte vereitelt im Regelfall schlichter Platzmangel. Lediglich mehr Memory ist vergleichsweise unproblematisch machbar, wenngleich hier viele Hersteller ihr eigenes Süppchen kochen und Notebook-RAM dadurch teurer ist als herkömmliche Speicherbausteine.
Anders gesagt: Beim Laptopkauf ist es noch wichtiger als sonst, sich vorher über die gewünschten Qualitäten im Klaren zu sein. Wer seinen vielseitigen Game Boy etwa vornehmlich für 3D-Spiele nutzen möchte, sollte auf die ersten Modelle mit „Rage Mobility 128" und „Savage/MX" warten. (mh)

Aktuelle Games im Notebook-Check



Age of Empires 2

Die 2D-Engine prädestiniert das in dieser Ausgabe zum „Spiel des Jahres 1999" gekürte Echtzeitstrategical zum Einsatz auf dem Laptop – auch via Netzwerk, wo man als mobiler Stratege gegenüber stationären Kontrahenten nicht wie bei 3D-Actiontiteln durch geringere Bildwiederholraten ins Hintertreffen gerät. Ein Tipp für all jene, die abseits der nächsten Steckdose zocken: Wird die CD nach dem Spielstart entfernt, hält der Akku länger, da nur noch MIDI-Musik gespielt wird. Andernfalls kommt die Musik von CD, was den Akku weit mehr beansprucht.
Notebooktauglichkeit: sehr gut



Half-Life

Die deutsche Fassung von Valves 3D-Actionklassiker diente uns zum Benchmarkvergleich zweier Laptops unterschiedlicher Preisklassen; das Ergebnis finden Sie im Chart auf der gegenüberliegenden Seite. Interessant: Auf dem Asus brachte Direct3D nur 1,5 Frames pro Sekunde mehr als der Softwaremodus! Letzterer ist in jedem Fall vorzuziehen, da die Optik unter D3D wegen der unscharfen Texturen merklich leidet. Der Acer, dessen Grafikchip nur den Softwaremodus beherrscht, liefert erst bei einer Auflösung von 400 x 300 Pixeln spielbare Framerates.
Notebooktauglichkeit: ausreichend



Homeworld

Die rechenintensive 3D-Grafik von Relics Echtzeithit läuft im Softwaremodus auf dem Acer Travelmate selbst in 800 x 600 Pixeln ausreichend flüssig. Nicht einmal die Details müssen heruntergeschraubt werden. Der Asus F7400 lässt unter Direct3D schließlich keinerlei Wünsche offen: Flotter Bildaufbau selbst unter 1024 x 768 Pixeln, auch die fließenden Farbübergänge in den Weltraumhintergründen können es mit Desktop-Systemen aufnehmen. Obwohl es sich nicht um einen Actiontitel handelt, ist hier trotzdem eine Maus dem Touchpad vorzuziehen.
Notebooktauglichkeit: gut



SWAT 3

Sierras tolle 3D-Nahkampfsimulation verfügt zwar optional über einen Softwaremodus, doch der wollte mit dem Neomagic-Grafikchip des Acer Travelmate einfach nicht funktionieren: Game Over. Hier kann wohl nur ein Patch oder ein neuer Grafikkartentreiber Abhilfe schaffen. Auf dem Asus F7400 dagegen läuft das Game. Unter Direct3D sogar ziemlich flüssig, allerdings stellen sich in den Außenarealen deftige Grafikfehler ein; der Softwaremodus lief hier dagegen einwandfrei – doch sah der wegen der hellen Ausleuchtung eher bescheiden aus.
Notebooktauglichkeit: mangelhaft

ASUS F7400

Für Rechenpower sorgt in diesem Asus-Laptop (www.asustek.de) ein mit 400 MHz getakteter Intel Mobile Pentium 2 Prozessor; für Direct3D-beschleunigte Grafik der mittlerweile nicht mehr aktuelle Rage LT Pro von ATI. Modelle mit dem Nachfolger Rage Mobility bzw. Rage Mobility 128 sind zwar angekündigt, waren zum Zeitpunkt des Tests jedoch noch nicht verfügbar. Unser Testgerät war mit dem optional lieferbaren DVD-Laufwerk, einem 14,1 Zoll TFT-Display (1024 x 768 Pixel), einer 18 GB-Harddisk und satten 288 MB RAM ausgestattet, was den Preis für die luxuriöse Konfiguration auf knapp über 7000 Mark treibt.



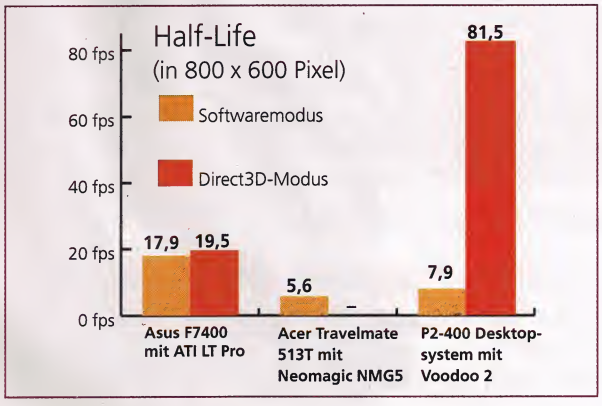
ACER TRAVELMATE 513T

Das Herz des „Reisefreundes" von Acer (www.acer.de) stellt ein Intel Mobile Celeron mit 400 MHz dar. Das RAM ist mit 64 MB ausreichend bemessen (weniger sollten es im Spielbetrieb keinesfalls sein), die Festplatte mit 4,3 GB gerade noch. Hier muss man sich freilich mit einem herkömmlichen CD-ROM-Laufwerk begnügen. Auch das TFT-Display ist mit 12,1 Zoll deutlich kleiner als beim Konkurrenten, genügt aber für eine Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Bloß: Der Grafikchip von Neomagic verfügt über keine 3D-Beschleunigung. Zum Preis von 3400 Mark sind also erkennbare Abstriche beim Spielspaß zu machen.



Messwerte

Als Testsoftware diente Valves 3D-Actionklassiker „Half-Life" bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Zum Vergleich der beiden Referenzlaptops (ein Highend- und ein eher preiswertes Modell) lief ein Desktop-PC der Pentium 2-Klasse mit 400 MHz, 64 MB RAM sowie Voodoo 2-Grafikkarte mit.



Get the Future

Force Feedback
Spüre jedes Schlagloch durch unser extra starkes Force Feedback

Formel I Schalthebel
Das Original – Schalten wie die Profis in der Formel 1

V4
INTERACT

Gummiertes Lenkrad
Rutschfestes Material für extrem geniales Fahrgefühl

Hol Dir Dein INTERACT Equipment für PC, PSX, N64 und Game Boy™ im Fachhandel

SV-283 V4 Force Feedback Racing Wheel

Analoge Pedale
Richtig auf's Gas gehen oder gefühlvoll in die Bremsen steigen

Produktinfo 039

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Erster Blick durch die Jahrtausend-Fenster

WINDOWS MILLENNIUM

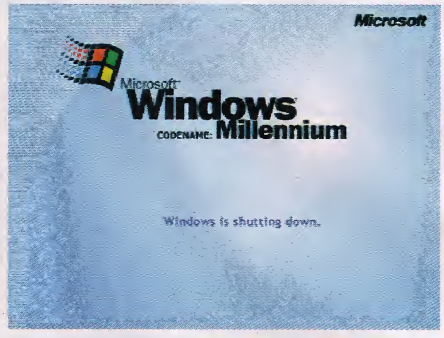
Sie dachten, das kommende Microsoft-Betriebssystem für Ihren Rechner hieße „Windows 2000"? Dann lassen Sie sich eines Besseren belehren…



Der Desktop von Windows Millennium mit neuen Icons für Arbeitsplatz und Papierkorb sowie dezent überarbeitetem Hintergrund in den Dateiordnern

Winke, winke, DOS

Während „Windows 2000" auf dem NT-Kernel basiert und somit für Spieler eher uninteressant sein wird (rund zwei Drittel aller aktuellen Games verweigern die Zusammenarbeit!), trägt der wahre Nachfolger von Windows 98 nun den viel gehörten Begriff „Millennium" im Titel. Am 24. Februar wird mit Windows 2000 in Deutschland sozusagen NT 5 veröffentlicht, das massentaugliche Windows auf Basis des 9x-Kernels soll im Laufe des Jahres folgen. Wir konnten schon mal die deutsche Beta 2 antesten. Vor und während der Installation weiß der Setupbildschirm nur Gutes zu berichten: „Windows Millennium macht Ihren Computer leistungsfähiger, zuverlässiger und unterhaltsamer. Mit Windows Millennium können Sie schnell und einfach die Verbindung zum Internet herstellen."
Sehr fein, aber hatte man mit den gleichen Argumenten nicht gerade erst Windows 98 SE angepriesen? Rund 35 unterhaltsame Installationsminuten später (Windows erörtert, dass 3D-Echtzeitgrafik die Produktivität der Arbeit ungemein steigert) landet der User auf dem Desktop, wo bis auf neue Icons für Arbeitsplatz und Papierkorb auf Anhieb keine Unterschiede zum Vorgänger zu entdecken sind. Erst beim Herumstöbern stößt man auf die überarbeitete Oberfläche der Suchfunktion oder den neuen Voice-Chat von DirectPlay. Doch gravierende Änderungen wie bei der Einführung des Active Desktops scheinen dem Jahrtausendwurf zu fehlen…
Dieser Eindruck ändert sich schlagartig, sobald man mit F8 das Bootmenü aufruft oder den Windows-Beenden-Dialog sieht: Hier wie dort fehlt die Option ins gute alte DOS zu gelangen! Ob Microsoft den 9x-Kernel umgeschrieben und DOS tatsächlich eliminiert hat oder ob lediglich die Option ins DOS zu kommen entfernt wurde, bleibt vorerst ein Geheimnis. Die DOS-Box unter Windows ist jedenfalls nach wie vor vorhanden.
Hinsichtlich der Systemstabilität erlaubt eine Betaversion naturgemäß nur Spekulationen; dass Windows auf unserem Testrechner sieben DFÜ-Netzwerke in der Systemsteuerung eingetragen hat, ist aber alles andere als beruhigend.
Raum für Verbesserungen scheint noch reichlich vorhanden zu sein, bis Windows Millennium als letztes OS mit 9x-Kernel im zweiten Halbjahr den Handel erreicht. Ähnliches hat Microsoft seinerzeit freilich schon von Windows 98 behauptet, wo also bleibt die Revolution statt Evolution? Womöglich ist sie im NT-basierten „Windows Neptune" zu finden, das für April 2001 angekündigt ist. Ob Microsoft dieses Produkt dann als Consumer- oder Business-Windows vermarktet, hängt wohl entscheidend davon ab, wie NT-kompatibel die Spiele zu diesem Zeitpunkt sind.
Geunkt wurde im Vorfeld jeder neuen Windows-Version, warten wir es also ab. Und in zumindest einer Hinsicht können wir zum guten Schluss Entwarnung geben: Wie „Neptune" ist „Millennium" ein vorläufiger Arbeitstitel, man will uns wohl doch nicht auf Jahre hinaus mit dem überstrapazierten Wort traktieren. (mh)



Beim Hoch- und Herunterfahren wird am ehesten deutlich, dass man nicht vor Win 98 sitzt



„3D Pinball Space Cadet" sowie zehn weitere Spiele sollen im Lieferumfang enthalten sein

Windows Millennium

HERSTELLER:	Microsoft
ERSCHEINT:	3. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.microsoft.de

HITMAN®

LOBO®

Das FRÄGG 'n' kill Dreamteam!



Start von HITMAN in LOBO: garantiert nix für Handschuh-Schneeballer!

EXTRA:
Mit abgeFRÄGGtem HITMAN/LOBO-POSTER!

LOBO #28 mit US-Hitman #1
Ab 26. Januar im Handel!

Dino entertainment

DC®

© 2000 DC Comics. All rights reserved.

Gewinner

Charts

Dark Project erhält
Schmidt Alexander, Bremerhaven
Myst Masterpiece Edition bekommt
Laudenbach Andreas, Eutingen im Gäu
Collect geht an
Putz Reinhold, Hilpoltstein

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles PC-Spiel erhalten
Pohlmeier Heinz, Bielefeld
Jenkel Sabine, Emden
Semba Christian, Neudrossenfeld
Menzel Lars, Sudwalde
Stegfellner Herbert, Linz, Österreich

Desktop-Show

Es waren doch einige Teilnehmer dabei, die zumindest fast richtig erkannt haben, welcher Redakteur seinen Screen mit welchem Outfit verschönert. Für alle Interessierten hier nun die Auflösung: 1 lächelt Markus an, 2 gehört zum verspielten Steffen, 3 ergründet Pauls Weltdenken, 4 besänftigt Richy, 5 erheitert nicht nur Trille, 6 inspiriert Jack und 7 explodiert bei Manfred.
Jeweils ein Funpaket der Redakteure bekommen geschenkt
Klein Andreas, Frankenthal
Hoffmann Reinhold, Cloppenburg
Maier Alexander, Herzogenaurach
Ebel Jörg, Giessen
Bickel Bianca, Zella-Mehlis
Pöpel Janika-Yvonne, Osnabrück
Bertling Christian, Königs Wusterhausen

Millennium Preisausschreiben

Unsere Glücksfee hatte diesmal alle Hände voll zu tun. Folgende Teilnehmer haben gewonnen:
Kilches Alexander aus Heufeldmühle: 17 Zoll-Monitor PS 775
Behrendt Manfred aus Berlin: Sidewinder Megapaket
Engelbrecht Klaus aus Meppen: Driver
Pörner Helga aus Nürnberg: Multispin 8x DV-5500
Kienlein Jürgen aus Heideck: Four Point Surround FPS 1000
Zotzmann Jan aus Berlin: Soundblaster Live!Player 1024
Pötzsch Peter aus Hilter: 3D Blaster Riva TNT 2 M 64
Weber Christian aus Kirkel-Altstadt: DVD-Player
Lehmeier Sebastian aus Pöcking: CD-Rewriter CRW-4432A
Lerner Petra aus Rot: Soyo-SY-6BA III Motherboard
Büchel Sebastian aus Grafing: Xlerate Pro
Günther Dirk aus Knüllwald-Remsfeld: Soundsystem DMX
Schiemann Paul aus Neubrandenburg: TerraTV Radio+
Wiens Sven aus Berlin: m3po
Wischmann Jens aus Seelitz OT Pürsten: Lula-Statue
Lohse Matthias aus Bremen: 3dfx-Traumrechner
Luts Sebastian aus Leverkusen: Surfstation von CMGA
Gläser Benjamin aus Berlin: Super Gamer Paket
Ünal Osman aus Annahütte: Super Hollywood Pack
Kauspe Florian aus Bad Essen: Super Hollywood Pack
Frank Oliver aus Düsseldorf: Poleposition Package
Goossens Jannis aus Weeze: Poleposition Package
Greinel Patrick aus Baden-Baden: Bleifuß-Pack
Schulz Christian aus Kirchlinteln: Bleifuß-Pack
Ebeling Jens aus Sangerhausen: Soundman G1 und Wingman Gaming Mouse
Reumann Jürgen aus Hamburg: Soundman G1 und Wingman Gaming Mouse
Schwitzky Jürgen aus Cremlingen: Soundman X2
Dolle Detlef aus Herne: Soundman X2
Derksen Andreas aus Kassel: Pentium 3 mit 600 MHz
Maiach Siegfried aus Nürnberg: Pentium 3 mit 600 MHz
Richter Sven aus Hagen: Might and Magic Fanpaket
Valenta Robert aus Unterwaltersdorf, Österreich: Might and Magic Fanpaket
Kuppinger Mathias aus Ravenberg: Playmobil Fanpaket
Hucklenbroich Markus aus Solingen: Playmobil Fanpaket
Zink Hermann aus Schwaig: Rayman Fanpaket
Rottke René aus Berlin: Rayman Fanpaket
Menke Frank aus Pforzheim: TT-Fanpaket
Gassmann Christoph aus Pfäffikon ZH, Schweiz: TT-Fanpaket
Riedel Gisbert aus Aue: Vibration Wheel
Dissauer Peter aus Deutschkreuz, Österreich: Subwoofer Soundsystem SC-600
Binder Siegfried aus Nürnberg: Soundcase Midi Tower
Markovic Mirko aus Essen: Reisepack
Fouquet Lars aus Bonn: Reisepack
Sprung Markus aus Andernach: 3D-Karte Rage Fury Maxx
Kaut Benjamin aus Magdeburg: 3D-Karte Rage Fury Maxx
Seifert Olaf aus Jena: Voodoo 3 3000
Hesse André aus Spremberg: Voodoo 3 2000
Damman Bernd aus Hamburg: Rage Fury Pro
Paulesch Frank aus Lohsa OT Steinik: Rage Fury Pro
Wenzy Fabian aus Artern: Sidewinder Superpaket
Kruk Michael aus Morsum: Sidewinder Superpaket
Lenk Reni aus Remshalden/Geradstetten: Sidewinder Superpaket
Rauch Denis aus Schkopau: 24 Spieleklassiker
Zangl Rudolf aus Tiefenbach: 24 Spieleklassiker
Kitzmüller Ernst aus Linz, Österreich: 24 Spieleklassiker
Szablewski Kathrin aus Villingen: Star Wars-Paket
Campagna Marcus aus Schwabach: Star Wars-Paket
Thomas Marco aus Erlenbach: Star Wars-Paket
Hollburg Peter aus Berlin: Starsiege VIP Pack
Stark Mario aus Angermünde: Starsiege VIP Pack
Grabowski G. aus Lübberau: Starsiege VIP Pack
Albrink Daniel aus Leopoldshöhe: ISDN-Softwarepaket Alice
Hornaei Marco aus Senden: ISDN-Softwarepaket Alice
Schmidt Hartmut aus Kerpen: ISDN-Softwarepaket Alice
Schüler Christian aus Schwedt/Oder: 2 Special Editions
Gehrke Sebastian aus Hoyerswerda: 2 Special Editions
Brodemeier Philipp aus Minden: 2 Special Editions
Tuwseberger Benjamin aus Kiel: 3D-Revelator
Wies Thomas aus Much: 3D-Revelator
Fedmer Henry aus Rosswein: 3D-Revelator
Mit einem Acer Modem 56 Surf chatten bald:
Morvath Frank, Annaberg-B.
Rusch Christian, Wernstedt
Dahm Bernd, Königswinter
Uhle Robert, Chemnitz
Bremser Mario, Flacht
In je zwei Prima-Lösungsbüchern dürfen schmökern:
Pieper Steffen, Göllin
Behrendt Michael, Osterholz-Scharmbeck
Thierschmidt Björn, Klingenthal
Schofer Jakob, Wesmain
Schuster Klaus, Fürth
Die super Spielepakete von Swing bekommen:
Prante Marion, Harpstedt
Richard Heike, Göppingen
Hackl Peter, Metten
Fackelmann Grit, Berlin
Segbert Daniel, Ahaus-Wüllen
Je ein Indy Paket erhalten:
Hempel Christoph, Berlin
Drewitz Matthias, Limbach-O.
Link Sascha, Neuried
Döbbelin Andreas, Celle
Hellbling Anton, Sasbach
Die Shadow Company Fanpakete gehen an:
Meincke Bernd, Berlin
Müller Joachim, Leipzig
Huylmans Marion, Bad Rothenfelde
Rengers Ulrich, Rheine
Haberland Herbert, München
Je ein Mindscape-Doppelpack senden wir an:
Hintermeier Christian, Niederbergkirchen
Stiehler Gerald, Mühltal
Behrens Viola, Norderstedt
Ganschinietz Detlef, Berlin-Hellersdorf
Müller Wolfgang, Hannover
Mit dem Lego-Set basteln künftig:
Reiser Daniel, Neustadt WIN
Jenkel Sabine, Emden
Limbach Matthias, Thalheim
Janocha Matthias, Nordassel
Schönenberg Dirk, Mörf-Walldorf
Über ein Fun-Pack von Cryo dürfen sich freuen:
Bohm Detlef, Leipzig
Poller Uwe, Sarstedt
Singer Stefan, Hausen
Welsch Franz-Josef, Innsbruck, Österreich
Verhülsdonk Hans-Peter, Kevelaer
Die EA-Fan-Pakete bekommen:
Adickes Thorsten, Saarbrücken
Huber Andreas, Haßloch
Vordemberge Uwe, Hasbergen
Slosseroff Heiko, Hambühren
Deicke Alexander, Hannover
Mit Sudden Strike zocken bald:
Wenzl Josef M., Wurmansau
Schneider Michael, Schwarzenbek
Nueha Bastian, Ritterhude
Grötz Hugo, Frankfurt
Stöcker D., Wülfrath
Bucko Stefan, Lensahn
Popp Marco, Werneck OT-Ettleben
Engel Markus, Saarlouis
Wies Florian, Siegburg
Isroe Jonas, Elsfleth
Demnächst blättern in dem Buch „Gamedesign":
Hoffmann Herbert, Goslar
Kiess Milan, Geisingen
Bruns Alexander, Sögel
Hofmann Maik, Breitenbrunn OT Antonshöhe
Plasan Horst, Neuried
Krüger Lars, Eberswalde
Manzo Emanuel, Osnabrück
Stein Nadine, Bad Abbach
Lerch Armin-Dieter, Berlin
Schmidt Bernd, Bergheim
Email-Games erhalten:
Urban Christian, Castrop-Rauxel
Güttes Frank, Mönchengladbach
Rosenbohm Kim, Bremen
Heuer Rainer, Ahaus-Ottenstein
Brown T., Tußar
Durrer Jens, Zürich, Schweiz
Fehring Michel, Warendorf
Kindermann Melanie, Stade
Müller Sven, Altenholz
Fricke Jens, Bochum
Marti P.Ch., Zuchwil, Schweiz
Stegmann Carl, Rüdersdorf
Seir B., Erding
Pietschker Dieter, Magdeburg
Wischberg Nicolas, Bad Ditzenbach
Jüngling Georg, Oberhausen
Tripinski Christian, Dortmund
Spenthof Ursula, Münster
Thiemer Daniel, Dresden
Mogk Christof, Diemelstadt
Irmscher Stefan, Stuttgart
Kore Helmut, Bad Vilbel
Zschunke Sebastian, Döhlitzsch
Lehmann Alexander, Plattkow
Reitz Christian, Naschendorf
Jeweils ein C&C-Fanset geht an:
Watterott Melwin, Abstatt
Urginus Christian, Herne
Lonau Simon, Maulburg
Windhöfel Torsten, Ganderkesee
Michels Alexander, Köln
Kurth Benjamin, Hennef
Matuschek Mario, Perleberg
Kammrath Michael, Bremen
Meitz Rudi, Groß Gerau
Meitz Heike, Gross-Gerau
Die Audio-CD Female Icon hören künftig:
Jacobs Marco, Hamburg
Schmidt Carsten, Halle
Bartoschek Yvonne, Harsefeld
Wallenfels Andreas, Heuchelheim
Whitmire Danny, Berdem
Schulz Marcel, Johanngeorgenstadt
Essig Mario, Hamm
Koch Markus, Münster
Kragl Florian, Ditzingen
Stoll Christian, Senftenberg
Kretzer Raphael, Essen
Dawiedofski Detlef, Hürth
Hoffmann Lutz, Heidelberg
Scheiber Holger, Winsen/Luhe
Pasenow Benjamin, Hessisch Oldendorf
Salomon Jörn, Glashütte
Mikoleit Andy, Bantin
Heller David, Sandau
Konred Nikolaus, Eschweiler
Arloth Manfred, Rain
Die Berlin Connection bekommen:
Jeutner Fabian, Radebeul
Klos Silvia, Muspingen
Schneeroist Sven, Hübingen
Amemann Mike, Seelze
Raup Martin, Weiden
Beuke Daniel, Syke-Barrien
Kellermann K., Magdeburg
Lippold Tim, Essen
Neumann René, Gera
Groß Maik, Magdeburg
Meister Rico, Jena
Leonhardt Torsten, Rüsselsheim
Maßmann Jörg, Flensburg
Daronov Dimitrij, Bad Cannstatt
Ehrentraut Claudia, Bad Lausick
Fuhrmann Daniel, Horrem
Maletzkii Hendrik, Pegnitz
Laworek Andre, Neunkirchen
Benzinger Thomas, Ehningen
Arp Thomas, Geesthacht
Das Spiel Tarzan ist für folgende Bildschirmhüpfer:
Dethlefsen Jan Christian, Heide
Drescher Christoph, Bad Neustadt
Kieffer Claude, Kirchheimbolanden
Lambertz Dieter, Göppingen
Tjaden Stefan, Essen
Seyfarth Manuela, Berlin
Hain Martin, Thräna
Wolf Sebastian, Weinböhler
Grebenstein Torsten, Staufenberg-Landwehrhagen
Kossyk Marco, Kitzingen
Mit dem Pizza-Paket backen bald:
Jäger Tim, Oberhausen
Garthoff Rolf, Sömmerda
Höffernig Robert H., Klagenfurt, Österreich
Heyer Christian, Weimar
Stögerer Leopold, Wien, Österreich
Enne Erich, Kirchberg/Pielach, Österreich
Wesserling Carmen, Marktleugast
Semrok Thomas, Königsbach-Stein
Jedral Christoph, Stuttgart
Hindinger Josef, Bad Tölz
Ein Giga-Spielepack von Infogrames vertreibt die Langeweile bei:
Fischer Ronny, Günterslehen
Swadzba Robert, Berlin
Schubert Benjamin, Rostock
Rosner Christian, Damscheid
Schumann Mathias, Richtenberg
Bauermeister Manuel, Neukirchen
Platzer Christian, Lohr
Dreyer Rico, Feldberg
Siewert Helga, Leinzell
Reimann Bernd, Lüdinghausen
Ein Eingabegeräte-Paket von Saitek gewinnen:
Bertram Dirk, Tarp
Albrecht A., Rostock
Marquardt Anni, Hamburg
Greveldinger Patrick, Merzig
Mendelsohn Michael, Celle
Böhme Rico, Reinhardtsgrimma
Brinkmann Fr.J., Mettingen
Richter Armin, Taufkirchen
Drei Tophits 99 von Sierra verbreiten gute Laune bei:
Schlodder M., Lübbenau
Blaesing Jörg, Frankfurt
Martig Tom, Genthin
Nimtz André, Kühnhaide
Ulrich Dennis, Vienenburg
Iszovics Manfred, Steyr, Österreich
Vogler Christoph, Lindau
Ziemer Eric, Hilden
Sauer Frederick, Wilmsdorf
Frey Andreas, Homburg-Erbach
Je ein Rogue Spear-Pack geht an:
Seydel Jens, Renmin
Braun Thomas, Oldenburg
George Mario, Röllshausen
Rohleff Jörg, Dortmund
Heimburger Robert, Luckenwalde
Jörn Falco, Bützow
Steinherr Axel, Freiburg
Dertwinkel Markus, Düsseldorf
Hartfil P., Duisburg
Meyer Steven, Schwalmstadt
Schabal Walter, Graz, Österreich
Franzmann Sven, Oldenburg
Bührich Kai, Stadthagen
Moreno-Medina Mario, Hamburg
Böttcher Klaus, Bad Schwartau
Kruck Waldemar, Trossingen
Weigand Hartmut, Köln
Henke Andreas, Kamen
Paasch Enrico, Berlin
Martin Michael, Wolfsburg
Die GTA 2-Packs erhalten:
Raithel Torsten, Kaarst
Kellerer Klara, Augsburg
Hartwich Joachim, Zülpich
Block Heinrich, Wünnenberg
Stretz Maik, Bamberg
Lobert Ralf, Unna
Kiesendahl Christoph, Neukirchen-Vluyn
Reitzenstein Sebastian, Erlangen
Wallesch C., München
Adamietz Christian, Ewersbach
Je eine Railroad Tycoon 2 Gold Edition bekommen:
Huptal Artur, Ravensburg
Döring Günter, Oberteuringen
Zwirnlein Alexander, Bremen
Graupner Frank, Wadgassen
Beier Freddy, Bremen
Sticht Jonathan, Hollfeld
Müller Klemens, Laboe
Portkos Steffen, Brackenheim
Cannova Rosario Michele, Tuttlingen
Blohm Dirk, Chemnitz
Hidden & Dangerous erleben:
Klöhn Heiner, Hamburg
Raschke Harald, Salzgitter
Fastenrath Matthias, Remscheid
Rogalla Peter, Lünen
Bruns Norbert, Friesoythe
Themm Oliver, Weyhe
Müller Wolfram, Weimar
Groß Nico, Zwöniz
Erschmayer Marcel, Wien, Österreich
Stechel Ulrich, Hamburg
Mit dem Space-Pack von THQ heben ab:
Jager Detlef, Berlin
Halunka Stefan, Winsen/Aller
Krönert Stephan, Scheinfeld
Bernstein Swantje, Berlin
Grabow Markus, Bad Kreuznach
Weh Sascha, Coesfeld
Werkes Dirk, Nettetal
Mohr Stefan, Kelkheim
Schwarz Michael Thomas, Köln
Marsch Thomas, Echzell
Die Triple-Packs von Topware erhalten:
Steinhagen Stefan, Halberstadt
Zeidler Michael, Fahrdorf
Schaaf Patrick, Offenbach
Luczak Heinke, Jerxheim
Ernst Michael, Frankfurt
Krauss Jochen, Buseck
Pietzka Martin, Lebach
Renkewitsch Alex, Lemberg
Huber Reinhold, Wien, Österreich
Möller Mirko, Bremen

Spiel des Jahres

Je eines der zum Spiel des Jahres 1999 nominierten Games senden wir an:
Grohmann Manfred, Stadtallendorf
Röhl Frank, Wernau
Augustin Martin, Gelsenkirchen
Maier Wolfgang, Bad Wurzach
Krebs Carsten, Kleinmachnow
Knoll Thorsten, Lambsheim
Wagner Birgitt, Mannheim
Bauer Michael, Dinkelsbühl
Zechner Mario, Fohnsdorf, Österreich
Hanus Josef, Wien, Österreich
Hensel Maik, Rudolstadt
Schultz Kai, Celle
Bohn Jens, Mannheim
Sporankel Tanja, Lehrbach
Pareike Gotthilf, Berlin
Scheffka Felix, Linsengerich
Schön Eduard, Kappel
Scholl Marina, Graben-Neudorf
Wagner Dagmar, Worms
Riedlinger Thorsten, Haßloch
Pooth Jöran, Horst
Vogel Gero, Wachenheim
Pitschmann Sören, Wellen
Menzel Henning, Braunschweig
Adickes Thorsten, Saarbrücken
Herzog Benjamin, Oelixdorf
Enter Uwe, Ribnitz
Woggon Hartmut, Bielefeld
Prothman Michael, Halberstadt
Schörken Katrin, Wuppertal
Schuster Norbert, Augsburg
Geißler Daniel, Schelkau
Frenzel Dirk, Hannover
Beckmann Dirk, Hüll
Gees Rolf, Bocholt
Kreidler Udo, Horb
Tautz Kerstin, Essen
Lohrer Simon, Schramberg
Wagner Holger, Biblis
Greune Bernd, Frankfurt
van Straelen-Lorey Jürgen, Krefeld
Neis Carsten, Ottweiler
Kirchhof Lars, Pflückuff
Fischer Klaus, Cottbus
Wagner Bianca, Düsseldorf
Förster Ralph, Erkrath
Hecker Elvis, Zwickau
Stimberg Daniel, Meppen
Georg Inge, Berlin
Steffen Alexander, Saulheim
Zu unserer Joker Gala in München wurden eingeladen:
Würffel Thomas, Roth
Seitz C., Garching
Johnen Joern K., Rheinbrohl
Fieder Thomas, Stolberg
Kostian Walter, Wiefelstede
Schwab Thomas, Althütte
Lutterbeck Kai, Hamm
Heinze Torsten, Nordhorn
Weber Christoph, Seeheim
Meklenburg Marco, Nümbrecht

Herzlichen Glückwunsch!

Impressum



HERAUSGEBER

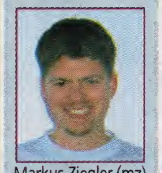
Michael Labiner
verantwortlich

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
Tel.:08106/899601


Christiane Schober
Verkauf/Beratung


Mina Piske
Anzeigenverwaltung


Nicole Laubenberger
Anzeigen-Disposition

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601


Regine Nellissen
Aboverwaltung

MARKETING/ VERTRIEB


Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

GRAFIK


Karl Rieß


Daphne Cisneros


Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Anstoß 3", Ascaron/Infogrames
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®
Heckel Druck und Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/99
123.705

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, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). 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, Mikrofilm 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 - 03
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr
Tel.: (08106) 899602 oder -03

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 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 „Voodoo"-3D-Chips
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
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
T&L: „Transform and Lightning"; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden
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 4 und 5)
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
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
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. www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)



Cyber-Liebe

Liebe PC-Joker, als treuer Leser eurer Zeitschrift hätte ich eine große Bitte: Ich habe mich in das Anime-Desktop-Motiv Nr. 2 aus dem Wettbewerb in eurer letzten Ausgabe total verliebt. Könntet ihr es mir bitte irgendwie zukommen lassen?



Gino Walter Kratzer, Fahrnauer Str. 54, 79650 Schopfheim, E-Mail: klust-kratzer@t-online.de

Stehst auf Mädels mit Kulleraugen, wie? Gleicher Geschmack wie unser Steffen, was? Für dich und andere Gleichgesinnte finden sich die Desktop-Motive der Redakteure diesmal auf der Begleit-CD Nr. 2 unter der Rubrik „Special".

Bananenflanke(r)

Mit eurer Wertung für „Flanker 2.0" habt ihr euch leider lächerlich gemacht: In den USA und England wird die Simulation aufgrund ihres realistischen Flugmodells, des Editors, der wirklichkeitsnahen Grafik und nicht zuletzt wegen des stabilen Multiplayer-Codes als neue Referenz des Genres gehandelt! Flanker ist allerdings kein „Flugspielchen" wie z. B. „USAF" – habt ihr wirklich keinen in der Redaktion, der einen Funken Ahnung von der Materie hat?
PS: Ich bin B737-Pilot mit 8000 Flugstunden und glaube mir deshalb dieses Urteil erlauben zu dürfen.
Jürgen Dorn, E-Mail liegt der Redaktion vor

Vom Fliegen versteht hier tatsächlich keiner was, von Spielen schon. Will heißen: Wenn einem Programm aufgrund öder Missionen usw. der Unterhaltungswert abgeht, kann es noch so realistisch, lehrreich und sonst was sein, in einer Zeitschrift wie dem Joker hagelt es dann eben Punktabzüge. Was natürlich nicht heißen muss, dass „Flanker 2.0" in einem Magazin für Piloten nicht zur Simulation des Jahres erklärt wird…

Schimpf und Schande

Die Cheats für „Q3" und „Unreal Tournament" in der Ausgabe 2/2000 funktionieren nicht, ihr verfluchten Arschlöcher! Warum schreibt ihr immer so einen Mist? Euch müsste man in einen Topf mit heißem Wasser werfen und kochen, bis ihr wie eine Wurst zerplatzt, ihr korrupten Schweine!
Gerd Müller, München

Gerd "der Bomber" Müller? Was wohl Kaiser Franz von einer derartigen Ausdrucksweise hält? Egal, die Cheats funktionieren astrein – nur deine Deutschkenntnisse offenbar nicht: Korrupt heißt bestechlich und wer sollte uns schon für den Abdruck von (nicht funktionierenden) Mogeleien etwas bezahlen. Offenbar machen 3D-Shooter in Einzelfällen wirklich aggressiv. Vielleicht sogar doof?

Es geht noch besser

Hallo Ghost, uraltes Haus. Die letzten paar Jahre habt ihr euch wirklich ganz ansehnlich entwickelt – Lob an euch alle dafür! In jüngster Zeit sind mir vor allem die Boxen zum Leistungscheck sowie die deutlich besser lesbare Schrift des Ghost-Comics (unser Betteln hat also doch noch gewirkt, danke Werner!) angenehm aufgefallen. Nun aber trotzdem ein paar kleine Nörgeleien, die euer Magazin noch besser machen sollen:
1. Dass ihr bei neuen Technologien immer etwas skeptisch seid, ist ja in Ordnung, aber: Wenn ihr die „Guillemot 3D Prophet" (in PCJ 12/99) testet und dabei feststellt, dass GeForce 256 der schnellste Grafikchipsatz am Markt ist, warum zum Geier bekommt die Karte dann nur 5 von 6 Punkten bei der Leistung? Auf was wartet ihr denn noch, auf die Überdrübermegaturbokarte für 10 Mark?!
2. Die Hardwaretests im Joker sind ganz in Ordnung, aber die von Grafikkarten haben einen gewaltigen Schwachpunkt: Wem nützt es, wenn ihr zwei oder drei Karten einander gegenüberstellt? Wenn ich alle getesteten Modelle vergleichen will, muss ich dann doch wieder alte Ausgaben ausgraben – um dann festzustellen, dass ihr andere Benchmarks verwendet habt. Wäre es nicht sinnvoll, die Karten oder doch zumindest Grafikchipsätze in eine Art Rangliste mit Framerates, wichtigsten Ausstattungsmerkmalen und aktuellem Straßenpreis einzutragen?
3. Euer Online-Angebot ist meiner Meinung (und der meiner Freunde) nach extrem schwach. Irgendwie habt ihr es geschafft, auf sehr vielen HTML-Seiten sehr wenig Inhalt unterzubringen. Eindeutig verbesserungswürdig!
Zum Schluss noch eine kleine Bitte: Könntet ihr mir vielleicht verraten, wann denn nun „Baldur's Gate 2", „Neverwinter Nights" und „Icewind Dale" voraussichtlich erscheinen werden? Interplay war nämlich so freundlich, meine Mails gekonnt zu ignorieren – und auf deren Homepage bin ich auch nicht fündig geworden.
Sebastian Nagel, E-Mail: sebastian.nagel@utanet.at

Apropos Verbesserungen: Wie gefällt der neue Schrifttyp im Heft? In den kommenden Ausgaben wartet noch mehr Neues, lass dich überraschen! Bis dahin mal zu deiner Kritik…
***1.** Obwohl eine „Überdrübermegaturbokarte" für zehn Mark nicht verkehrt wäre, haben wir bei der Leistungsbewertung der „3D Prophet" auf etwas anderes gewartet. Nämlich auf GeForce 256-Modelle mit DDRAM, die eben in der Tat nochmals schneller sind – nachzuprüfen seit der letzten Ausgabe.*
***2.** Eine „Rangliste" ist nur in der Theorie eine wirklich gute Idee. Um sie aktuell zu halten, müssten immer wieder neue Benchmarks oder Spiele über alte (und teils womöglich gar nicht mehr erhältliche) Karten laufen oder man wäre gezwungen, neue Modelle mit veralteten Programmen zu testen – so oder so nicht praxistauglich. Außerdem: Mittlerweile gibt es ja nur noch vier Leistungsklassen bei Chipsätzen, wobei sich wohl herumgesprochen hat, dass eine Karte mit GeForce 256 um ein Vielfaches schneller ist als etwa ein Voodoo 2-Modell. Ganz abgesehen davon, dass sich auf diesem Markt nicht bloß die Preise praktisch stündlich ändern!*
***3.** In der Tat sind wir gerade auf der Suche nach einer kompetenten Person, die sich zukünftig ausschließlich um unsere Homepage kümmert. Es geht also voran.*
Und endlich noch die gewünschten Veröffentlichungstermine von Interplay: Juni/Juli („Icewind Dale"), August/September („Baldur's Gate 2") sowie November („Neverwinter Nights").

Ist Laras Busen politisch inkorrekt? Haben Frauen nichts auf dem Cover einer Computerzeitschrift zu suchen? Um solche und ein paar weniger feministische Themen drehen sich die folgenden Seiten.

Quantität vs. Qualität

Ich habe mir mal überlegt, warum der Joker nach all den Jahren nicht Marktführer ist…
Stil: Einer der Gründe, warum ihr nicht mehr ganz so beliebt seid, ist die distanzierende Anrede „Sie" und der Wegfall des lockeren AJ-Stils. Ich kenne Leute, die den Amiga Joker cool fanden, den PC Joker aber für ätzend halten!
Aktualität: Zwar liegen hier alle Zeitschriften so ziemlich gleichauf, doch würden euch ein paar Demos mehr auf der CD nicht schaden.

Umfang: Da siehts echt mau aus. Also ehrlich, es ist schon ein Hammer, „Messiah" auf lächerlichen zwei Seiten abzufertigen – und „Urban Chaos" gar nur eine Seite zu überlassen! Überhaupt sind eure Tests, Previews, Specials usw. viel zu kurz. Beißt in den sauren Apfel und gönnt den Spielen über 60 Prozent ruhig pauschal zwei Seiten. Auch wenn ihr eure Tests kurz und bündig halten wollt – mir persönlich gefällt das weniger als die manchmal übertrieben vielen Worte der Konkurrenz, denn ich *lese* nun mal gerne.
Ehrlichkeit: Nochmals zu meiner abgelehnten Bitte, die Versionsnummern der getesteten Spiele zu nennen. Hört mal, wenn ihr ein Pressemuster habt, dann sagt das ruhig, niemand reißt euch den Kopf ab! Ansonsten tut es euch doch nicht weh, wenn ihr uns beichtet, *was* ihr da testet – oder?
Wenn ihr also den Umfang eures Heftes verdoppelt und auch die inhaltliche Qualität einen Tick erhöht, könnt ihr auf dem Markt und bei den Lesern sicher die Numero Uno werden. Und sagt nicht, dass die zusätzlichen Seiten zu teuer seien: Der Mehrbetrag ist nicht sooo groß, der Dank der Leser euch gewiss und ihr könnt gleichzeitig noch mehr Werbung unterbringen. Ich werde mein Abo zwar ohnehin verlängern, würde mich aber dennoch freuen, wenn ihr euch diese Tipps mal durch den Kopf gehen lassen würdet.
Alexander Sosedow, E-Mail: 7upman@gmx.de

Okay, gehen wir deine Vorschläge mal durch: Schreibstil und Anrede sind Geschmackssache, wobei uns die eigenen Artikel am besten gefallen – aber das dürfte kaum verwundern. Über mangelnde Aktualität kannst selbst du nicht klagen und Pressetestmuster sind unser täglich Brot, endverpackte Versionen (schon wegen der Aktualität) die Ausnahme. Bliebe noch der Umfang, wobei ich deine Argumentation nicht nachvollziehen kann. Wenn der Inhalt die zweite Geige spielt, müsste das Telefonbuch von Berlin zu deiner Lieblingslektüre zählen!
Aber mal ganz davon und vom allerdings beträchtlichen Betrag für Mehrseiten abgesehen, hier ein kleines Rechenexempel: In der Joker-Redaktion erstellen sieben handverlesene Profizocker pro Monat rund 120 Seiten, der Rest sind Anzeigen etc.. Bei ca. 20 Arbeitstagen entfällt damit weniger als eine Seite täglich auf jeden Schreiberling – während andere Verlage bei vergleichbarer Redaktionsgröße die doppelte Menge an Text und Bildern im selben Zeitraum produzieren. Kein Wunder, wenn dann viel geschwallt wird. Das mag ja für Hardcore-Leseratten wie dich gut sein, unser Ding ist es nicht. Wer sich für den Joker entscheidet, soll sich weiterhin für inhaltliche Qualität statt Quantität und Ausstattungsgimmicks entscheiden. Da wollen wir uns nun mal treu bleiben, auch wenn wir mit dieser Maxime scheinbar nicht zum Marktführer taugen!

Der unterschätzte Leser

Euer Magazin ist das beste auf dem Markt, aber die Lesererhebung war meiner Meinung nach ziemlich lückenhaft: Alle meine Computer waren bis jetzt Eigenbau, einer läuft unter Windows, der andere mit Linux, Internet gibts über die Uni, Online-Gaming gar nicht – weil dann *ich* die Rechnung zahlen müsste.
Außerdem seid ihr für meinen Geschmack immer noch viel zu sehr um Political Correctness bemüht, von (unfreiwilligen?) Abweichungen abgesehen: Laras Brust und Po als ihre „entscheidenden Stellen" zu bezeichnen, finde ich sehr treffend, militante Feministinnen sind da sicherlich anderer Meinung.
Nächstes Problem: Englisch. Ich glaube ihr unterschätzt eure Leser. Die Gemeinde der Original-Spieler wird immer größer, nicht zuletzt wegen der bekannten Verstümmelungsaktionen der deutschen Vertriebe. Immer mehr Spieleversender bieten auch Importe an – der Markt ist also da. Eine Frage zur Fremdsprachenbeherrschung wäre in der Erhebung somit durchaus angebracht gewesen.
So, das war meine kleine Manöverkritik. Ansonsten: Mangelnden Humor kann man euch nun wirklich nicht vorwerfen!
Mark Draheim, E-Mail: mdraheim@bigfoot.de

Dass die Erhebung nicht auf einen einzigen Leser (dich) zugeschnitten werden konnte, wirst du uns sicher nachsehen. Zumal die Frage nach den Fremdsprachenkenntnissen schlicht überflüssig ist: Warum wohl treibt heute jeder Publisher so großen Aufwand mit Lokalisierungen? Vermutlich doch, weil jeder zweite Anrufer an unserer Hotline nicht weiß, wie man selbst gängige englische Wörter wie „Cheat" oder „Tomb Raider" richtig ausspricht. Aber da verlassen wir uns einfach mal auf die Kollegen von der „Computer Bild"; die werden es schon richten. Falls nicht: Political Correctness spricht man fast so, wie man es schreibt – und Po und Busen darf heute eh keiner mehr in den Mund nehmen (hehe), ohne Restriktionen der Jugendschützer befürchten zu müssen…

Leser fragen Hersteller

Erst siedeln, dann patchen

Jedesmal, wenn ich für „Die Siedler 3" einen Patch installiere, kann ich die alten Spielstände nicht mehr laden – ist das normal? Falls ja, kann ich diese Spielstände irgendwie noch mal nutzbar machen?
Stefan, E-Mail: cube@ruhr-net.de

Grundsätzlich beeinflussen Patches die Nutzbarkeit von Spielständen nicht. Mit dem Update auf Version 1.5 wurden jedoch so tief greifende Neuerungen integriert, dass ein Laden älterer Speicherstände nicht mehr möglich ist. Beispielsweise bereichert es „Die Siedler 3" um die Figur des Diebs – da es den Dieb davor nicht gab, können alte Speicherstände auch nicht damit umgehen. Wir haben deswegen bei der Bereitstellung des Updates auf Version 1.5 darauf hingewiesen, dass ältere Spielstände erst zum Ende gebracht werden sollten. Mit allen danach erschienenen Updates können selbstverständlich sämtliche ab Version 1.5 angelegten Saves geladen und gespielt werden.



Hans-Jürgen Brändle, Projektleiter von „Die Siedler 4"

Das Kind im Manne

Einen freundlichen „Maschendrahtzaun" allerseits: Sollte sich bei eurer Umfrage herausstellen, dass auch viele Jugendliche den PC Joker lesen, könntet ihr dann vielleicht wieder Poster ins Heft aufnehmen?
Timo Ohr, E-Mail: Timo.Ohr@t-online.de

Ungern. Denn was kommt als Nächstes: Lara-Lollis am Cover und Quake-Sticker fürs Dreirad? Brrrrrrr…

Kleb dir eine!

Hallo Ghost! Vielleicht könntest du oder irgendjemand aus der Redaktion mich mal darüber aufklären, nach welchem System ihr die Hefte klammert oder klebt. Ich hoffte schon bei der Geburtstagsausgabe, dass ich jetzt endlich eine stabile Zeitschrift erhalte, doch Pustekuchen! Die 1/2000 war dann wieder schön ordentlich zu stapeln, die 2/2000 erneut eine Enttäuschung. Bitte verpasst doch allen Ausgaben eine Klebebindung! Und warum perforiert ihr eigentlich die Leserbriefseiten?
Nun das Lob: Habe mich natürlich über das tolle Mousepad als Abo-Treueprämie gefreut und finde eure Zeitschrift sehr gut, ja, fast schon superklasse – die Heftnummerierung bleibt allerdings idiotisch. Warum könnt ihr nicht einfach anders als die anderen sein und es richtig machen?
Ingo Rietzschel, E-Mail: ingo.rietzschel@t-online.de

Wir kleben mit System: Ab der kommenden Ausgabe steigen wir voll auf die (leider mal wieder ziemlich teure) Klebebindung um, während ein gelochter Lösungsteil aus drucktechnischen Gründen mit perforierten Leserbriefseiten erkauft werden muss. So hast du aber immerhin Gelegenheit, diese Seite nun ohne hässliche Rissränder ins Klo zu spülen. Die „rückständige" Heftnummerierung hatten

wir dagegen schon, doch die Menschheit wollte mal wieder betrogen werden – bitte sehr, wir sind unserer Zeit ja ohnehin voraus. Besonders ich: Auf meiner Uhr ist es irgendwie immer fünf vor zwölf…

Zombies statt Frauen

Was habt ihr euch nur beim Cover der Millennium-Ausgabe gedacht? Was soll die Frau auf dem Heft? Gerade überlege ich mir, euer Mag zu abonnieren, und nun so etwas! Habt ihr das nötig? Steigert das derart die Verkaufszahlen? Ich hoffe, ihr lasst euch da nicht zu sehr von der Konkurrenz beeinflussen. Bringt lieber wieder coole Covermotive wie den Shadowman von Ausgabe 10/99!
anonym

Wenn das Mädel kein cooles Covermotiv war, dann… ja dann beschwerst du dich am besten bei CDV, wo die Schönheit eigens für das Spiel „Sudden Strike" posiert hat. Im Gegensatz zu anderen Zeitschriften gibt es bei uns nämlich keinen Cover-Sexismus ohne jeden inhaltlichen Zusammenhang. Was bei näherer Betrachtung durchaus ein Fehler sein mag…

Millennium-Bug

Vielen Dank für die tolle „Millenium"-Ausgabe (das Unwort des Jahres) und herzlichen Glückwunsch zum eigenen „Millenium-Bug" – zu finden im Rückblick-Special auf Seite 131, rechts oben in der Zeitskala: Der Millenium-Bug entsteht mitnichten durch Software, die nur zwei Jahreszahlen kennt, sondern durch Software, die nur zwei Jahreszahlenstellen hat. Trotzdem, weiter so und einen guten Start ins neue Jahrtausend!
Reiner Wisser, E-Mail: reiner.wisser@gmx.de

Der alte Besser-Wisser hat Recht! Seine Retourkutsche kriegt er trotzdem: Entgegen landläufiger Meinung schreibt sich das (Un-)Wort „Millennium" mit zwei „n" – ein Kunstwort, das sich aus den lateinischen Begriffen für Tausend (mille) und Jahr (annus) zusammensetzt. Oder solltest du in deinem Brief mit Vorsatz auf das fehlende „n" verzichtet haben? „Anus" bedeutet nämlich etwas ganz anderes…

Turbotreiber

Das übliche „Honig um den Bart schmieren" lasse ich mal bleiben, obwohl ich euer Mag sehr gut finde. Statt dessen möchte ich lieber etwas an die Allgemeinheit loswerden: Jeder, der Probleme mit den Framerates seiner Voodoo 3-Karte bei Programmen mit Mini-GL hat, sollte sich auf der Homepage www.wicked3d.com nach kostenloser Registrierung den Treiber „Wicked3d" herunterladen. Das Tool lässt den Orginaltreiber von 3dfx ganz schön blass aussehen!
Jens Pöpel, E-Mail: j_poepel@yahoo.de

Feiner Tipp! Allerdings beschleunigt dieser Treiber bloß Spiele, die auf der Grafikengine von id-Software basieren.

Editor auf Crashkurs

Ich habe vor einiger Zeit im Internet gelesen, dass es eigentlich schon seit Sommer letzten Jahres ein Update für „Midtown Madness" geben sollte, mit dem man selber befahrbare Städte errichten kann. Außerdem waren noch zusätzliche Metropolen angekündigt. Nun wollte ich mal fragen, ob das stimmt – bis jetzt habe ich weder das eine noch das andere gefunden!
Name und Adresse liegen der Redaktion vor

Vielleicht eine Internet-Ente: Microsoft will von einem solchen Editor nichts wissen, stellt aber weiterhin neue Fahrgebiete in Aussicht – nicht umsonst trägt das Hauptprogramm den Untertitel „Chicago Edition". Auf einen Erscheinungstermin wollte man sich in Gates-City nicht festlegen lassen, doch ein kleines Trostpflaster haben wir für dich: Auf der eigentlichen Hersteller-Homepage (www.angelstudios.com) findet sich schon seit einiger Zeit ein Wagen-Editor zum Download.

Schlagabtausch: Indy vs. Lara

Auch ich finde, dass Indy 5 besser gelungen ist als Laras viertes Abenteuer. So ist schon das Szenario im „Turm von Babel" um einiges abwechslungsreicher als das von TR4, wo Ägypten als einziger Schauplatz zu bewundern ist. Dennoch wurde von den meisten Zeitschriften „Tomb Raider 4" besser bewertet – schauen eure Konkurrenten mehr auf die Hauptdarstellerin als auf das eigentliche Spiel? Ich jedenfalls bin mit eurer Benotung vollstens zufrieden!
Matthias Beyer, E-Mail: mbeyer@topmail.de

Im letzten Heft habt ihr auf den Leserbriefseiten die Frage gestellt, ob Indy wirklich so viel besser als Lara sei. Dazu kann ich nur sagen: Und ob! Obwohl ich mich als Grafik-Fetischist bezeichne, hat der in dieser Hinsicht Lara unterlegene Dr. Jones etwas vollbracht, was vor ihm nur „Ultima Underworld 2" gelungen war: Ich konnte gar nicht mehr mit dem Zocken aufhören!
Andreas Demmer, Rathenaustraße 16, 55576 Sprendlingen,
E-Mail: andreas@demmer-online.de

Ich glaub mein Schwein pfeift: Ihr meint tatsächlich, im direkten Vergleich wäre Indy die bessere Lara? Das ist ja, als würde man einen nassen Sack einer geschmeidigen Raubkatze vorziehen! Da hat Indiana Jones noch viel aufzuholen, was Grafik und Animationen betrifft. Obwohl ich seit 1990 Joker-Leser bin, kann ich diesmal eurer Bewertung nicht zustimmen, sorry.
Bernd, E-Mail liegt der Redaktion vor

Letzten Endes wird es immer so viele Meinungen geben wie es Leser bzw. Spieler gibt – die bei uns zur Kontroverse Indy vs. Lara eingegangenen hielten sich jedenfalls ziemlich die Waage. Aber damit beide Fraktionen ruhig schlafen können: Eine um nur fünf Prozentpunkte abweichende Benotung sollte keinen Archäologen (ob männlich oder weiblich) davon abhalten, seinen ganz persönlichen Gral zu finden!

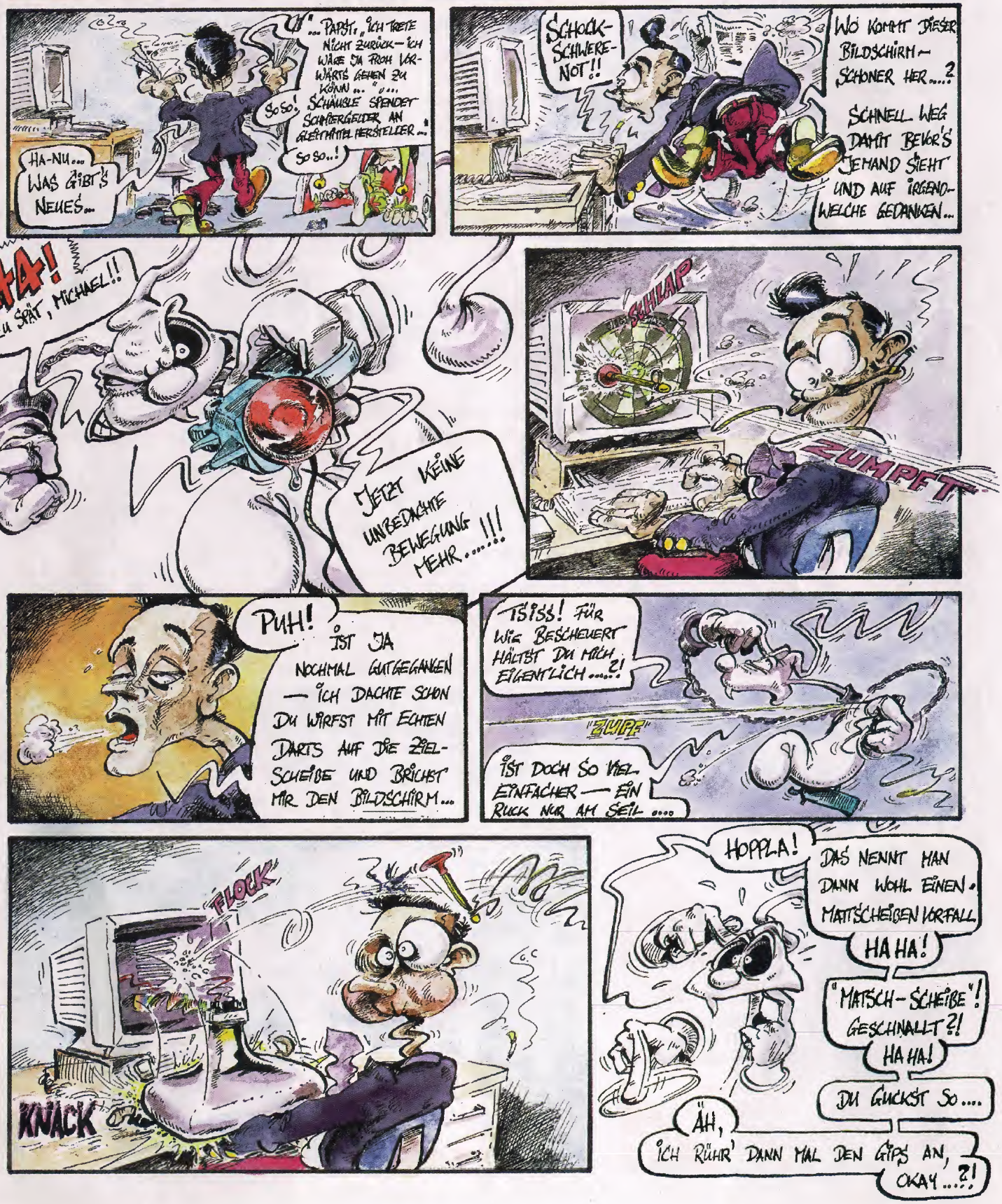


Gibs mir!

Bedrängt mich mit Fragen, macht mir politisch unkorrekte Anträge, überschüttet mich mit Lob oder Kritik und regt mich an oder auf – nur lasst mich nicht ohne Leserbriefe versauern! Zuschriften, die hier nicht abgedruckt werden, beantworte ich bei ausreichend Rückporto (im Ausland bitte internationale Antwortscheine verwenden) auch gerne persönlich; die sonst zwecks Leser/Leserkommunikation veröffentlichte (E-Mail-)Anschrift kann auf Wunsch entfallen. Ja, für die Weiterleitung von Anfragen an Hersteller bin ich mir nicht zu schade. Jetzt aber ab mit der Post!

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

GHOST-ACTIVITIES



Große Spiele fürs kleine Budget!



Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56



JOKER HIT COLLECTION
Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56



Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56



Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56



ran
Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56



Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse

im Jewel-Case nur 5,– € 2,56

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser

X-BEYOND THE FRONTIER



Faszinierende Raumhandelssim im Stil von „Elite"
(85% in PCJ 8/99)

hier nur 65,– € 33,23

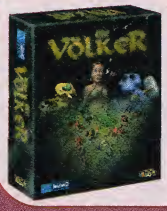
DRAKAN



Quasi „Tomb Raider" für Drachenreiterinnen
(87% in PCJ 10/99)

hier nur 65,– € 33,23

DIE VÖLKER



Rundum gelungenes Volks-Fest für Siedler
(88% in PCJ 7/99)

hier nur 65,– € 33,23

WET ATTACK



Erotisch-futuristischer Genremix
(71% in PCJ 7/99)

hier nur 65,– € 33,23

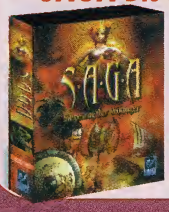
EARTH 2150



Sehens- und spielenswerte 3D-Echtzeitstrategie
(85% in PCJ 12/99)

hier nur 65,– € 33,23

SAGA Die Rache der Wikinger



Sagenhafter Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie
(84% in PCJ 4/99)

hier nur 49,– € 25,06

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 29. Februar gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

JEWEL-CASES

5 Stück 4,50 € 2,30

für Ihre individuelle CD-Sammlung



Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

10 Stück im Sparset 8,– € 4,09

SAMMELORDNER



passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt

10,– € 5,12

LÖSUNGSHILFENORDNER



Lösungshilfen perfekt archiviert.

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur 15,– € 7,67

CD-TASCHE

15,– € 7,67



Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

NEU Jetzt auch in Grün

JOKER- MAUSPAD



Der Klassiker!

7,– € 3,58

Alle Preisangaben in DM und Euro

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...



PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch 5,–** € 2,56

LÖSUNGS-HILFEN

Gewusst WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?



Vollversion - DIE HOL ICH MIR !

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
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	4,35
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
11/98	Air Warrior 2 (SIM), Crystals of Arborea (ROL), Boston Bomb Club (STR), Storm Master (SIM), Warbirds 3D (SIM)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
1/99	Jack Orlando (ADV)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
3/99	Sub Culture (SIM)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
5/99	Earthworm Jim 2 (J&R), Imperium Romanum (ADV)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55
1/00	Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55

ANGEBOT DES MONATS!

Nur diesen Monat zum Sonderpreis!

PC Joker Heft & Spiel 3/97

inkl. der Vollversionen
ROBINSON'S REQUIEM
super Survival Abenteuer
und
CYCLEMANIA
rasante Motorradsim

Komplettlösungen
- Command & Conquer 2
- Larry 7
- Star Trek: Borg

Achtung! Angebot nur bis 29. Februar gültig. Nur solange der Vorrat reicht!



nur 5,– € 2,56

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

GAME COMMANDER MULTIPORT



Anschlussmöglichkeit für bis zu vier digitale oder analoge Steuergeräte inkl. Software für Verwaltung und Kalibrierung
Empf VK 69,95 DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

nur 55,– € 28,12

Super ! wieder eingetroffen

AMIGA-EMULATOR



Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,– DM

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

nur 49,– € 25,06

DEMO SIX-PACK



6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1996 - 1999"

nur 10,– € 5,12

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs- und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort 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 und Euro

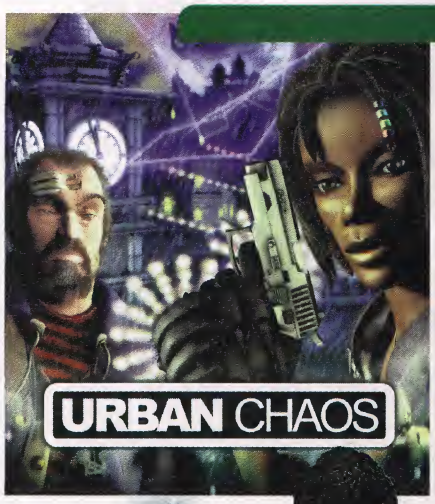


Lösung

Tomb Raider 4 - The Last Revelation (Teil 2)

Tricks & Cheats

Asheron's Call
Battlezone 2
Die Völker
Interstate '82
Slave Zero
Urban Chaos





Lösungshilfen auf CD

Atlantis 2
Gabriel Knight 3
Half-Life: Opposing Force
Tomb Raider 4 (Teil 1 + 2)



Tomb Raider 4 Teil 2

Und weiter geht es mit Laras Abenteuern, über welche Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) Buch führte. Die abgespeckte Version finden Sie auf den folgenden Seiten, die vollständige Lösung liegt wieder auf unserer zweiten CD.

18, Der Poseidontempel:

Beginnen Sie mit dem Level erst, wenn Sie die vier Dreizacke aus Kapitel 17 besitzen! Gehen Sie zum mittleren Durchgang neben der Pfütze und merken sich die Stelle, an der die Kreuzfigur steht! Wenn Sie an der gegenüberliegenden Wand den Schacht hinuntergeklettert sind, kommen Sie zur Zentralkammer und sehen große Steingesichter.

Statue Ost: Bei dem Steingesicht im Osten drehen Sie sich um 180° und klettern rechts an der Mauer hoch. Mit dem Gewehr im Anschlag laufen Sie nun zur Poseidonstatue und schießen auf das Skelett, es fällt dadurch ins Wasser. Stellen Sie sich dann direkt vor die Statue und setzen den ersten Dreizack ein. Nachdem Sie wieder nach unten geklettert sind, werden Sie von einem Lichtgeist angegriffen. Laufen Sie zurück zur Mitte, klettern zur Kreuzfigur hoch und warten, bis der Geist explodiert ist.

Statue Nord: Unten nehmen Sie gleich rechts den Nordgang. Kriechen Sie in den niedrigen Schacht direkt unter dem Steingesicht und setzen hier den zweiten Dreizack ein. Gefährlich wird es für Sie im Nebengang, wenn Sie sich wegen der vorhandenen Geschenke mit Feuerlöchern und zwei Skeletten anlegen möchten. Tauchen Sie anschließend zur Zentralkammer zurück.

Statue West: Links neben dem Westgesicht sehen Sie einen Schacht und darunter ein Feuerloch. Stellen Sie sich links neben das Loch und springen schräg an die Schachtkante. Setzen Sie den Dreizack ein und sorgen mit den Explosionspfeilen für Ordnung.

Statue Süd: Beim Südgang klettern Sie an der Stange nach oben, töten das Skelett beim Wasser und montieren den letzten Dreizack. Laufen Sie am zweiten Skelett vorbei und klettern gleiten an der Stange nach unten.

Mehr Geister: Springen Sie in den Schacht mit Wasser, den Sie in der Mitte der Zentralkammer sehen. Durch einen Unterwassergang kommen Sie in einen anderen Bereich, eliminieren das Skelett und landen schließlich in einem Raum mit zwei großen Vasen. Zerschießen Sie diese, die damit freigelegten Kreuzfiguren zerstören die beiden Lichtgeister.

Erster Rüstungshandschuh: Drücken Sie gegen das Gesicht in der Südwand, um gegenüber eine Bodenklappe zu öffnen. Der erscheinende Gang führt zu den Küstenruinen zurück. Nehmen Sie diesen Weg jetzt nicht, gehen Sie statt dessen in den angrenzenden Westraum. Stellen Sie sich vor den Sarg und drücken die Aktionstaste, um das erste Rüstungsstück zu erhalten. Laufen Sie

in den nun geöffneten Gang und springen in den hoch liegenden Schacht.

19, Die verschwundene Bibliothek:

Die Türen in der oberen Etage können Sie vom zentralen Türenraum nicht direkt erreichen. Meiden Sie die Tür in der Nordwestecke. Sobald Sie diesen Raum betreten, springen zwei bewaffnete Goldritter auf Sie zu. Feuern Sie dann mit den normalen Pistolen und hüpfen ständig rückwärts und im Kreis, denn so können Sie die stabilen Gesellen relativ einfach vernichten.

Feuertür (Südwand, Mitte): In diesem Raum werden zwei Feuergeister freigesetzt. Mit der Beschleunigungstaste laufen Sie sofort in einen der beiden anderen Gänge und springen in das nahe Wasserbecken. Warten Sie ein paar Sekunden, bis sich die Geister aufgelöst haben. Wenn Lara das auffällige Kreis-Bild auf dem Boden erreicht, sieht sie automatisch in ein Deckenloch. Blicken Sie mit dem Fernglas hinein und schauen sich die Farbe des Diagramms an.

Sägetür (Nordwand, Mitte): Hier müssen Sie an der Stange ganz nach unten kommen. Den Zwischen-Kammern widmen Sie sich allerdings erst auf dem Rückweg. Lassen Sie sich langsam nach unten gleiten und warten jeweils, bis sich die Sägeblätter von der Stange wegbewegen. Die gelben Markierungen auf der Stange geben Ihnen dabei eine Orientierungshilfe. Folgen Sie dann dem Gang und klettern an der zweiten Stange wieder hoch. Das Sägeblatt an dieser Stelle überwinden Sie, indem Sie sofort einen Rückwärtssalto ausführen, sobald Laras Oberkörper in den oberen Raum ragt.

Erster Goldstern: Im nächsten Raum greift ein goldener Ritter an, der ausgesprochen schussfest ist. Schießen Sie nur mit Standardpistolen auf Goldritter! Laufen Sie dem Ritter auf der linken Seite entgegen und springen über ihn hinweg. Stellen Sie sich dann mit dem Gesicht zur Wand unter das runde Bild und warten, bis der Goldritter herankommt. Begeben Sie sich mit einem Rückwärtssalto hinter den Ritter und feuern auf ihn, während Sie rückwärts hüpfen. Hebeln Sie sich danach den ersten Goldstern aus der Wand. An der Ostseite, hinter dem südlichen Zahnrad, können Sie in das Zahnradloch klettern, um Secret und Geschenke aufzunehmen.

Das Reiterjuwel: Gleich links neben dem Goldstern klettern Sie hinter dem Pfeiler die Leiter hoch und erreichen einen Raum mit einem Goldritter auf einer Pferdestatue. Benutzen Sie auch hier nur die Pistolen! Gehen Sie genau wie beim ersten Goldritter vor, diesen können Sie jedoch nur durch Schüsse auf den Juwel in seiner Brust verletzen! Haben Sie genug Treffer gelandet, stürzt der Goldritter vom Pferd und muss auf die bewährte Art entsorgt werden. Heben Sie sein Reiterjuwel vom Boden auf!

Mechanik: Im angrenzenden Südraum entdecken Sie eine Mechanik unter der Decke. Laden Sie die Armbrust mit Standardpfeilen und schießen mit Hilfe des Lasersichtgerätes („Num0") einen Pfeil auf die Stahlkugel. Dies öffnet eine Tür vor Ihnen, hinter der Sie Secret und Munition finden.

Ketten: Auf dem Rückweg erreichen Sie durch den Schacht und die Leiter einen Raum mit Metallrohr. Dort finden Sie in der Mitte der Ostwand eine verschlossene Gittertür und setzen rechts daneben das Reiterjuwel ein. In dem kleinen Raum ziehen Sie einmal an der Zugkette und klettern dann an der Stange zu dem Raum mit den beiden großen Zahnrädern zurück, wo Sie den ersten Goldstern gefunden haben. Im Westbereich sehen Sie zwei Gänge. Beide führen zu schwingenden Ketten und einer Bodenklappe – nehmen Sie den rechten Gang.

Zwei Goldsterne: Im Raum mit den beiden Feuern stellen Sie sich in Richtung Süden, direkt vor die dunkle Bodenklappe, und öffnen sie. Springen Sie ins Wasser und folgen dem Unterwassergang bis zu einem großen Raum. An der Westseite tauchen Sie durch das geöffnete Gitter in einen kleinen Raum, in dem Sie wieder Luft holen können. Hebeln Sie hier die beiden anderen Goldsterne aus den Halterungen.

> **Tipp:** Wenn man sich unter Wasser „festgetaucht" hat, hilft oft die „Wende-Taste"!

Zwischen-Kammern: Gehen Sie zurück zum Türenraum. Um an der Stange ohne Schaden durch die drei Sägeblätter nach oben zu kommen, müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Ziehen Sie sich dicht an das erste Sägeblatt heran und warten, bis es sich von der Stange entfernt. Ziehen Sie sich jetzt rasch weiter hoch, bis Laras Oberkörper auf Höhe der nächsten Zwischen-Kammer ist und vollführen nun einen Rückwärtssalto. Schießen Sie auf alle Vasen, springen Sie nicht wieder an die Stange, sondern laufen rechtwinklig mit gedrückter „Strg"-Taste darauf zu. Diese Technik wiederholen Sie bis ganz oben.

Astrotür (Südostecke): Im zentralen Türenraum öffnen Sie die Tür in der südöstlichen Ecke und kommen in einen Raum, in dem ein Planetensystem auf den Boden gezeichnet ist – das geozentrische Weltbild. Öffnen Sie die Tore, indem Sie die Goldsterne in die drei Vorrichtungen einsetzen und die Planetenfiguren von innen nach außen in folgender Reihenfolge auf die vorgesehenen …

Plätze ziehen: Die Erde von der Mitte, der kleine Mond aus der rechten Nische der Ostwand, Merkur aus der linken Nische der Ostwand, Venus von der Nordwand und die Sonne von der Südwand. Wenn alle Himmelskörper auf dem richtigen Platz stehen, wird an der Nordwand eine Tür geöffnet. Folgen Sie dem Gang, öffnen beim Vorbeilaufen die Tür zum Türenraum und blicken in alle Vasen.



Lara sieht Sterne – und einige Planeten, die korrekt ausgerichtet werden müssen

Feuerschlangen: Über jeder Schlangenstatue soll ein Feuer brennen. Dazu müssen Sie jeden der acht Hebel einmal betätigen. Lassen Sie sich nicht von den entstehenden Feuern irritieren, denn die Reihenfolge spielt keine Rolle! Laufen Sie jedoch nicht über das dunkle Sternzeichen an der Ostwand, denn dadurch wird der ganze Mechanismus zurückgesetzt – falls doch, beginnen Sie wieder von vorne. Dabei ist es völlig egal, ob ein Hebel unten oder oben ist. Er braucht nur einmal pro Statue ausgelöst zu werden! Sobald alle Feuer brennen, tauchen Absätze in der Raummitte auf, über die Sie durch die Deckenöffnung klettern können.

2. Stock: An einem kleinen Wasserbecken vorbei erreichen Sie eine Bibliothek, finden eine Etage höher ein Heilpäckchen, laufen dann durch den zweiten Gang und einen weiteren Raum mit Büchern. Nachdem Sie die blaue Tür geöffnet haben, sind Sie im zweiten Stock des zentralen Türenraumes.

Pharaos Säule (Südostecke, 2. OG): Laufen Sie zur anderen Seite des Geländers und bis zu der letzten Tür in der Südostecke. Beim Betreten des Raumes werden zwei Feuergeister wach. Rennen Sie den ganzen Weg zum kleinen Wasserbecken zurück und springen hinein, das „löscht" die Feuergeschöpfe. Gehen Sie dann zum Südostraum zurück und stecken Pharaos Säule ein.

Große Kugeln (Südwestecke, 2. OG): Blicken Sie zur Ostwand und öffnen die Bodenklappe in unmittelbarer Nähe. Dies ist eine direkte Verbindung zwischen den Etagen, steigen Sie aber momentan nicht nach unten! Gehen Sie statt dessen wieder in den Raum mit den Türen und nehmen die in der Südwestecke. Ihnen bieten sich zwei Wege nach unten. *Der leichte Weg:* Kurz bevor Sie das Loch nach der ersten Rampe erreicht haben, springen Sie nach vorne und halten sich an der Leiter fest. Klettern Sie hoch und dann rückwärts über die Nase des Löwenkopfes nach unten. Dadurch umgehen Sie die riesige Stahlkugel und müssen sich nicht mit einer zweiten Kugel und einem Goldritter auseinandersetzen. *Der schwere Weg:* Haben Sie den Sprung verpasst, lassen Sie sich bis ganz nach unten rutschen und weichen der Kugel aus, indem Sie auf einen nahen Absatz springen. Töten Sie dann den Goldritter und laufen über die Rampe. Sobald Sie eine Erschütterung bemerken, ma-

chen Sie rasch einen Seitwärtssalto, um der zweiten Kugel auszuweichen.

Zugkette: Nachdem Sie den Hebel neben der Rampe betätigt haben, klettern Sie vor dem zweiten Löwenmaul auf den hochgefahrenen Steinblock. Von hier machen Sie einen Anlaufsprung zu dem breiten Absatz an der Südwand. Über das Loch in der Wand kommen Sie weiter hoch und springen auf den zweiten Löwenkopf. Wenn Sie es geschafft haben, ziehen Sie an der Kette und lassen sich rückwärts die Löwennase herunterrutschen, an der Sie sich festhalten. Dann lassen Sie nur kurz los, um sich im Fall am Löwenmaul festzuhalten.

Musikrolle: Kriechen Sie in den Löwenkopf, Sie erreichen über die Stange zwei vergitterte Türen. Stellen Sie sich einfach vor das jeweilige Gitter, dieses wird sich sodann öffnen. Bevor Sie jedoch den Gang durch das linke Gitter betreten, öffnen Sie beide Gitter sowie die Bodenklappe im Raum mit den Fahnen! Gleich links im Gang heben Sie eine Fackel vom Boden auf. Im angrenzenden Raum stellen Sie sich auf die beiden runden Gitter und zünden die Fackel bei den nun aktivierten Feuern an. Durch den Gang kommen Sie zu dem Raum mit einem hellen Balkenboden in der Mitte. Werfen Sie die brennende Fackel auf den Balkenboden und warten, bis das Feuer ein Loch hineingebrannt hat. Springen Sie nach unten und heben die wichtige Musikrolle vom Boden auf.

Harfenspiel: Holen Sie sich die Munition aus der Vase und gehen durch den Ostgang wieder in den zentralen Türenraum. Sie müssen jetzt zur rechten Tür an der Nordseite der 2. Etage. Der kürzeste Weg führt über die Feuertür in der Südwandmitte. Gleich rechts an der Ecke beim Eingang des Raumes können Sie die Wand zur bereits geöffneten Bodenklappe hochklettern. Alternativ nehmen Sie die lange Strecke über die Astrotür, die Feuerschlangen und die Bibliotheken. Legen Sie die Musikrolle auf das Steinpult und gehen in den sich öffnenden Geheimgang. Ziehen Sie an der Zugkette, die endlich das Haupttor öffnet und springen über das Geländer in den Türenraum hinunter.



Aha – sie kann doch noch etwas anderes als laufen und schießen

20, Die Hallen des Demetrius:

Sie kommen in einen Raum mit zwei großen Bildern und einem mächtigen Tor. Laufen Sie zuerst rechts in den Südgang, nehmen dort Pharaos Knoten von einem Podest und laufen schließlich durch den Nordgang.

Brille: Nachdem Von Croy hinter dem Bücherregal verschwunden ist, ziehen Sie Ihre Uzis und erlegen die schießwütigen Ninjas am Nordeingang. Laufen Sie nach oben und schieben die Lampe in Richtung Bücherregal. Jedoch nur bis zur Mitte des Gangs, um die Regaltür öffnen zu können! Lassen Sie sich durch die Bodenöffnung fallen, im folgenden Raum finden Sie Heilpäckchen, Pfeile und in der Mitte zwischen den Säulen eine kaputte Brille.

21, Der Isistempel von Pharaos:

In der Deckenmitte führt ein Schacht nach oben. Mit der Leiter erreichen Sie wieder das Freie. Laufen Sie zur Palme und springen dort ins Wasser, schwimmen an dem Gebäude vorbei, bei dem die Eingangstür halb im Wasser liegt, und weiter am rechten Ufer entlang. Nach ein paar Metern entdecken Sie rechts einen Unterwasserschacht.

Hammerhai: Das Ende des Schachts führt Sie in eine kleine Vorhöhle, tauchen Sie in den schmalen Tunnel, der durch eine bunte Wasserpflanze markiert ist. Sofort nachdem Sie die starke Strömung in die große Unterwasserhöhle getragen hat, schwimmen Sie zu dem Gebäude. Sie sehen dort oberhalb des noch verschlossenen Eingangs mittig eine etwas größere Vertiefung und zu beiden Seiten kleinere Löcher. Tauchen Sie zum kleinen linken Loch, um zu atmen und „Pharaos Knoten" in die Vorrichtung zu stecken. Dann tauchen Sie zum anderen kleinen Loch und gehen dort ebenso mit „Pharaos Säule" vor. In der Mitte der Unterwasserhöhle können Sie auftauchen und sich des unangenehmen Haifisches entledigen. Nehmen Sie Armbrust und Giftpfeile zur Hand, schauen durch den Laser und warten geduldig ab – ein Schuss tut sein Übriges!



Die Haie sind schnell – Sie sollten sie besser aus der Entfernung erledigen

Treppenraum: Tauchen Sie durch den jetzt offenen Eingang am Fuß des Unterwassergebäudes und schießen das Skelett in die Wellen. Ein Sprung ins Becken bringt Sie zu drei Türen. Öffnen Sie die Nordtür, Sie kommen am Ende des kurzen Tunnels in den Treppenraum und werden von einem giftigen Schlangenvogel angegriffen, welchen Sie mit Gewehrschüssen loswerden. Vergessen Sie die mit Geschenken gefüllten Holzkisten nicht!

Südtreppe: Wenn Sie den Raum betreten, schließt sich zunächst die Eingangstür. Stecken Sie Ihre Waffen ein, denn hier ist Ihre Schnelligkeit gefragt. Zu beiden Seiten der großen Isis-Statue klettern Sie auf die Absätze und hebeln die zwei schwarzen Käfer heraus – einer davon ist defekt. Aus den entstandenen Löchern strömen nun Unmengen von Käfern. Sobald Sie alle Käfer von den Absätzen gelockt haben, können Sie wieder hochklettern.

Bodenöffnung: Vor den Seitenschächten haben sich Absätze aus dem Boden erhoben, über die Sie die Schächte erreichen. Ziehen Sie sich rasch bis ganz nach oben, um den Käfern zu entkommen. Aktivieren Sie die beiden Wandschalter, wodurch das Bodenelement in der Raummitte eine Öffnung freigibt. Lassen Sie sich nun rückwärts in das Loch fallen und halten sich an der Kante der Öffnung fest. Hangeln Sie sich an der Kante hin und her, bis alle Käfer an Ihnen vorbei nach unten gefallen sind. Ziehen Sie sich wieder hoch und entfernen sich einen Schritt vom Loch. Die Käfer werden nun bis ganz nach unten fallen, der Weg durch das Loch auf den Absatz ist jetzt frei.

Aufziehschlüssel: An der Nordseite des Raumes sehen Sie ein kleines Podest. Sie müssen zuerst auf den niedrigen linken Absatz klettern. Laufen Sie dazu an der Wand los und führen einen Anlaufsprung um die Ecke aus. Von hier aus springen Sie zum zweiten abgeschrägten Absatz auf der rechten Raumseite. Noch während Sie springen, führen Sie einen Rückwärtssalto aus – nur so gelangen Sie zum hinteren Teil des Raumes. Nehmen Sie den Aufziehschlüssel und drücken gegen den großen Schalter in der Mitte der Nordwand. Sie müssen wieder an den Käfern vorbei, kommen über die Leitern aber gefahrlos wieder nach oben.

Tipp: Statt Heilpäckchen zu nehmen, können Sie auch kurz einen anderen Level betreten und zurückkehren.

22, Der Palast der Cleopatra:



Der Palast von Cleopatra gehört zu den schönsten im ganzen Spiel

Vom Treppenraum aus schießen Sie das Skelett ins Becken. Nehmen Sie jetzt den Nordgang, springen nach Betreten des Raumes in das Wasserbecken und tauchen in den schmalen Unterwassergang auf der rechten Seite. Am Schachtende steigen Sie aus dem Wasser und greifen in die Wandöffnung.

Dadurch senkt sich ein Deckenelement in einen Bereich, den Sie vorerst nicht erreichen können – später finden Sie dort Explosionspfeile.

Brennendes Öl: Tauchen Sie zurück und nehmen den linken Gang im Norden, dann die Rampe hoch. Laufen Sie mit dem Gewehr im Anschlag auf den Balkon, von hier aus sehen Sie den Springbrunnen. Drehen Sie sich und schießen das Skelett von der Rampe. Gehen Sie dann nach Osten und öffnen mit dem Brecheisen die auffällige Tür. Mit der Fackel in der Hand laufen Sie zu einer weiteren Tür, die Sie ebenfalls öffnen. Rutschen Sie auf der folgenden Rampe nach unten. Sobald Sie unten angekommen sind, haben Sie nur noch ein paar Sekunden Zeit, bis sich das Öl entzündet. Dieser Zeitraum reicht aus, um nach Norden durch das Öl zu waten und sich auf den rechten Absatz zu ziehen. Nehmen Sie den schwarzen Käfer aus der Wand und springen schräg zum Absatz zurück. Sie müssen kurz in das brennende Öl steigen, um wieder den Ausgang zu erreichen. Springen Sie am besten seitwärts, damit Sie in Blickrichtung Ausgang zum Stehen kommen. Achten Sie genau auf Ihre Lebensenergie und nehmen eventuell Heilpäckchen. Sobald Sie sich hochgezogen haben, hört Lara glücklicherweise auf zu brennen.

Erkunden: Laufen Sie wieder zurück, erkunden den Level ein wenig und schießen auf alle Kisten. Bei dem Gang mit dem Skarabäus-Symbol im Boden kommen Sie wegen der Stachelfallen momentan nicht weiter. Kehren Sie daher zum Isistempel und dem Treppenraum zurück.

23, Der Isistempel von Pharaos (Teil 2):

Erledigen Sie den goldenen Schlangenvogel, und laufen dann die Westtreppe hoch. Schauen Sie in die Kisten, bevor Sie weiter zu dem Raum mit der Pyramide gehen. Locken Sie das dort auftauchende Skelett in den Treppenraum oder schießen es in eines der drei Bodenlöcher.

Letzte Käfer: Jedes der drei Löcher führt zu einem schwarzen Käfer. Das Nordloch dürfen Sie nicht betreten! Bei den beiden anderen Bodenlöchern gehen Sie folgendermaßen vor: Lassen Sie sich jeweils die Rampe herunterrutschen und springen, kurz bevor Sie das Öl erreichen, nach vorne. Waten Sie unbeirrt durch das Öl auf den schwarzen Käfer zu und ziehen sich schnell aus der Flüssigkeit. Nehmen Sie den Käfer, befördern Lara wieder mit einem Seitwärtssalto vor den Eingang und ziehen Sie sich sodann schnell nach oben.

Mechanischer Skarabäus: Benutzen Sie nun die vier schwarzen Käfer bei der Pyramide, um Sie zu öffnen. Nehmen Sie den mechanischen Skarabäus und kombinieren ihn mit dem Aufziehschlüssel.



Die Pyramide lässt sich nur mittels der Skarabäen öffnen

24, Der Palast der Cleopatra (Teil 2):

Zurück in Cleopatras Palast, gehen Sie wieder zum Gang mit den Stachelfallen und setzen den mechanischen Käfer auf das Skarabäus-Symbol im Boden. Sie müssen dabei dicht am Skarabäus-Symbol stehen, damit der Kleine auch seinen Weg findet.

Zweiter Rüstungshandschuh: Sobald der Käfer krabbelt, folgen Sie ihm durch den Gang und heben ihn am Ende wieder auf. Die durch den Skarabäus ausgelösten Fallen bleiben permanent deaktiviert! Sie kommen zu zwei Gängen – gehen Sie in den linken und nehmen den zweiten Armschutz aus dem Sarg. An dem rhythmisch zuschnappenden Klappmesser kommen Sie problemlos vorbei, wenn Sie genau in dem Moment hindurchlaufen, in dem die Klingen zugeklappt sind.

Stachelgänge: Gehen Sie wieder zurück und wählen nun den Ostgang. **Achtung!** Benutzen Sie den mechanischen Skarabäus nicht an dem Stachelgang, der sich neben dem Wasserbecken befindet, da Sie ihn dort für zwei Gänge anwenden müssten und damit seine Fähigkeit zum dreimaligen Einsatz aufbrauchen würden! Sie benötigen jedoch später noch die Möglichkeiten des Käfers, um an ein äußerst ergiebiges Secret zu kommen. Laufen Sie daher zum anderen Stachelgang im Süden und deaktivieren diese Falle mit dem mechanischen Käfer einmal.

Geschenksärge: Gleich rechts ist ein Raum mit einem Sarg, der Gewehrmunition und ein Heilpäckchen enthält. Überwinden Sie die Klappmesser, indem Sie sich ducken und unter den Messern durchkrabbeln. Die Treppe nach Osten bringt Sie zu einem weiteren Sarg, der ein kleines Heilpäckchen enthält. Kümmern Sie sich um den Schlangenvogel und gehen an der Treppe vorbei nach Westen. Im Gang mit den Geierbildern (Göttin Nechbet) entdecken Sie eine helle Affentür – diese geht später automatisch auf. Ein paar Meter weiter sehen Sie links eine Bodenöffnung, zumindest sofern Sie den Auslösemechanismus zu Beginn des 22. Kapitels betätigt haben. Sichern Sie sich die zehn Explosionspfeile aus der Kiste in der Öffnung.

Erster Beinpanzer: Wieder draußen angekommen zerlegen Sie das Skelett mit einem explosiven Pfeil. An der Westseite des

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *400* verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Amerzone
Anno 1602
Asghan
Atlantis & Safecracker
Atlantis 2
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
Blaze & Blade - 14.80
Breath of Fire 3 - 14.80
Byzantine & Darkseed 2
Cheatbuch 1, 2 oder 3- 14.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Command & Conquer 3
Croc 2
Darkseed 2 & Byzantine
Days of Oblivion 1 oder 2
Descent to Undermountain
Diablo
Dino Crisis
Discworld 1 & 2
Drakan
Driver
Dune 2000
Earth 2140
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Faust
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM
Forsaken
5. Element, das
Gabriel Knight 1 oder 2
Galador
G - Police 1 +2
Granstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Granny
Grim Fandango
Half Life (DV)
Heart of Darkness
Harvest of Souls (Shivers 2)
Indy Jones und der Tempel...
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Koala Lumpur & Terra-Gon
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 - 14.80
Legacy of Kain
Legacy of Kain: Soul Reaver
Legacy of Time/Grab des Phar.
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Liath & Blackstone Chroniken
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Might and Magic 6 oder 7
Mission Impossible
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Outcast
Pilgrim & Titanic
Popolous: New Beginning
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
The Quivering
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Rent a Hero
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Shine
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Starcraft
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Superspy & Versailles 1685
Synnergist & Affäre Morlov
Syphon Filter - 14.80 DM
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Time Lapse
Titanic & Pilgrim
Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14.80
Total Annihilation
Turok 1 oder 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Versailles 1685
Wächter der Schatten
Wing Command. IV & Prophecy
X-Files
Zelda 64 - 14.80
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! Lösungen zu Actionspielen! auf Anfrage !

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9, 95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf (13-20 Uhr)
Wexstrasse 24
10715 Berlin
Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-14 Uhr

Sie erreichen uns auch im *Internet* unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 044

Raumes entdecken Sie einen Hebel, an den Sie springen müssen, um einen Steinblock in der Raummitte hochzufahren. Klettern Sie auf den Steinblock und schauen mit Fernglas und Nachtsicht zur Nordwestwand. Sie sehen dort einen schmalen umlaufenden Schlitz in der Wand. Springen Sie nach vorne, um sich an diesen Schlitz zu hängen. Nun hangeln Sie sich um vier Ecken nach rechts, bis Sie sich nach oben ziehen können. Sehen Sie in die Kiste und laufen zum Sarg weiter, in dem Sie den ersten Beinschutz finden. Nach dem Skelett kriechen Sie unter den aktivierten Klappmessern zurück.

Pharaos Knoten 2: Kehren Sie wieder zum Raum mit dem nach oben gefahrenen Steinblock und dann in den Gang mit den Geierbildern zurück. Die Affentür ist jetzt offen und Sie finden in dem dahinter liegenden Bereich nicht nur weitere Explosionspfeile, sondern auch den wichtigen Pharao-Knoten im Sarg.

Schatz: Gehen Sie nun wieder nach Osten zu dem bereits geöffneten Sarg und erreichen über den Lianen behangenen Nordgang einen Raum mit einer Treppe. Benutzen Sie den mechanischen Skarabäus am mittleren Stachelgang. Sofern Sie den Käfer bisher nur zweimal genutzt hatten, wird diese Falle deaktiviert und Sie können sich im nun erreichbaren Raum über ein Secret, rote und blaue Munition, Heilpäckchen und zehn neue Explosionspfeile freuen.

Laras Statue: Laufen Sie jetzt zu der Treppe zurück und setzen Pharaos Knoten in die goldene Vorrichtung ein, woraufhin sich eine neue Tür öffnet. Im anschließenden Raum nehmen Sie das kleine Heilpäckchen von dem zentralen Sockel und aktivieren damit eine magische Vorrichtung. Auf dem zweiten Sockel erscheint das exakte Steinabbild von Lara. Diese Statue ist mit der Lebensenergie von Lara verbunden. Wird die Statue beschädigt, nimmt daher auch gleichzeitig Laras Lebensenergie ab.



Laras steinernes Abbild muss vor Angreifern beschützt werden

Schlangenvögel: Gehen Sie durch die helle Spirale zur Nordwand und klettern auf den niedrigen Absatz. Springen Sie zu den gerippten Deckenelementen hoch und hangeln sich zum höheren Absatz der Südseite weiter. In der Nische ziehen Sie sich rauf zur Plattform, nehmen Ihr Gewehr und laufen unbeirrt bis zur Mitte der Plattform. Schießen Sie den von Westen auftauchenden Schlangenvogel ab, denn dieser versucht Laras Statue anzugreifen. Springen Sie zur anderen Plattform und ziehen sich in den hoch gelegenen Schacht an der Nordwand. Erledigen Sie den anderen Vogel und springen zur mittleren Plattform hinüber. Stellen Sie sich an die Ostkante der Plattform und springen zum oben liegenden Hebel. Halten Sie sich so lange fest, bis der Hebel betätigt ist und Sie automatisch nach unten fallen. Ziehen Sie dann sofort das Gewehr und töten den auftauchenden dritten Schlangenvogel. Wenn Sie von der anderen Plattform aus schießen, müssen Sie darauf achten, dass Lara nicht aus Versehen ihre eigene Statue beschießt!

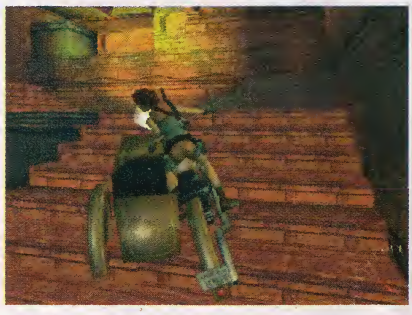
Der Portalwächter: Nehmen Sie wieder den bekannten Weg nach oben, betätigen wie gewohnt den Westhebel und klettern auf die höchste Plattform. Mit Anlaufsprung machen Sie einen Satz zur Westnische und holen sich das Griffstück aus der Öffnung. Aus der Ostnische holen Sie das Kopfstück und kombinieren es mit dem Griffstück zum Portalwächter. Den Portalwächter benutzen Sie nun an dem Hebel, der sich links neben der südlichen Affentür befindet.

Rüstung komplett: Sobald Sie den neuen Gang betreten, erscheint ein Skelett, das Sie wie das vorherige behandeln. Im folgenden Raum werden Sie von scheinbar unbesiegbaren Wächtern angegriffen. Diese großen Burschen knurren nicht nur furchteinflößend, sondern schießen auch noch mit blauen Energiebündeln. Mit sehr viel Schrot aus kurzer Entfernung und einigen Heilpäckchen können die Wächter zwar ausgeschaltet werden, aber mit Schnelligkeit erreichen Sie das auch wesentlich leichter – sparen Sie sich daher jegliche Munition und stecken die Waffen ein! Ignorieren Sie diese Gesellen so gut es geht und laufen erst in die Ostkammer, um das Rüstungsteil aus dem Sarg zu nehmen. Warten Sie in einer Ecke der Kammer, bis der aktive Wächter zu Ihnen kommt, und spurten dann zur Westkammer, um dort das letzte Rüstungsteil aus dem Sarg zu holen. Springen Sie dann in eines der Bodenlöcher, die sich kurz vor dem Thron geöffnet haben.

25, Die Stadt der Toten:

Nach der langen Sequenz stehen Sie sofort unter Beschuss – vollziehen Sie zwei Rückwärtssaltos, um sich in die Ecke des schwarzen Osttores zu retten. Mit drei lasergezielten Giftpfeilen schalten Sie erst den Schützen auf dem Dach des Südgebäudes aus und anschließend seinen in der Südwestecke versteckten Kameraden. Laufen Sie am besten direkt auf ihn zu und stellen sich dicht vor den Absatz, auf dem er steht. Mit drei Sprüngen und drei Gewehrschüssen ist die Sache dann erledigt.

Revolver: Der Schütze in der Ecke hinterlässt Ihnen einen Revolver. Trennen Sie das Lasersichtgerät von der Armbrust und kombinieren es nun mit dem Revolver. Besitzen Sie noch keinen Laser, können Sie sich dieses Gerät im späteren Abschnitt „Lasersicht 2" organisieren. Verschwenden Sie die knappe Revolvermunition möglichst nicht an Feindschützen, sondern nutzen die hohe Durchschlagkraft nur in besonderen Fällen! Steigen Sie aufs Motorrad und fahren bis zur Baustelle weiter, wobei Sie auftauchende Heckenschützen einfach überrollen.



Das Motorrad lässt sich genau wie der Jeep zum Überrollen von Gegnern verwenden

Maschinengewehre: Sie kommen zu der mit rot-weißen Absperrungen markierten Baustelle. Zerstören Sie nicht die auffälligen Absperrbretter, sondern fahren statt dessen rechts in die östliche Sackgasse und stellen das Motorrad ab. Laufen Sie Richtung Baustelle zurück und nehmen dann die zweite Straße nach Norden. Sobald Sie unter der Brücke rauskommen, werden Sie von zwei automatischen Maschinengewehren beschossen, die sich auf dem Dach befinden. Sparen Sie Ihre Munition, denn diese Feuerspritzen können Sie erst später und über einen Umweg ausschalten. Weichen Sie dem Kugelhagel möglichst aus und flicken sich rechtzeitig mit Heilpäckchen zusammen. Rasen Sie zur blau erleuchteten Wand unterhalb der Gewehre, dort gibt es Granatenwerfer und Heilpäckchen. Die nach Westen führende Straße beschert Ihnen zwei Heckenschützen und eine momentan unüberwindbare Rampe. Im Osten befindet sich das noch fest verschlossene Ausgangstor.

Unmöglicher Schacht: Gegenüber den automatischen Gewehren entdecken Sie eine Tür unter einem Vorsprung. Rennen Sie zu der Tür, öffnen sie und bringen sich im Raum vor den Schießautomaten in Sicherheit. Ziehen Sie die Leiche vom Gitter, damit es sich später öffnen lässt. In den darüberliegenden Schacht können Sie jetzt noch nicht klettern! Gehen Sie wieder nach draußen und rennen an den Maschinengewehren vorbei zur Baustelle zurück, dann wieder zum Motorrad, in die östliche Sackgasse hinein und klettern nun in den Schacht. Betätigen Sie den Hebel zweimal, wodurch sich eine Öffnung in der Decke bildet, klappen Sie das Gitter auf, bei dem zuvor die Leiche lag. Die neuen Öffnungen bringen Sie wieder zu dem halbhohen Schacht, den Sie jetzt erreichen. Betätigen Sie den Hebel nur einmal, so dass sich über Ihnen eine Dachtür öffnet. Diese wird Sie jedoch erst später zu den automatischen Maschinengewehren bringen.

Baustelle: Nun zurück zu der mit rotweißen Absperrungen markierten Baustelle. Nehmen Sie von der östlichen Sackgasse aus mit dem Motorrad Anlauf und springen über den Sandhaufen zum Baustellenabsatz. Sie müssen genau auf die Ecke der abgeflachten Absatzseite zielen, um den Sprung zu schaffen. Oben angekommen fahren Sie die kreuzförmigen Absperrungen um und bringen mit dem Gewicht des Motorrads die bröckelige Decke zum Einsturz. Nach der Landung düsen Sie mit Schwung die linke Rampe hoch und durchbrechen die Holztür, die nach draußen führt. Mit „Alt+Cursor rechts" steigen Sie vom Motorrad, laufen wieder in den Raum zurück und heben das Heilpäckchen auf.

Lasersicht 2: An der Südseite des Raumes befindet sich ein Absatz und ein tiefes Loch. Springen Sie in das Loch. Bleiben Sie im Eingang zum nächsten Raum stehen und erledigen die Fledermäuse mit den normalen Pistolen. Stecken Sie die Fackeln samt Munition ein und rutschen die Rampe an der Westwand hinunter. Vor Ihren Füßen liegen nun ein Toter und ein Lasersichtgerät – falls nicht schon geschehen, kombinieren Sie nun den Laser mit dem Revolver.

Pendel: Sie befinden sich hier in einem Rundgang, der zu einer Treppe führt. Statt die Treppe zu benutzen, springen Sie zu dem schmalen Schacht in der rechten Westwand hoch. Da der Schacht zu eng zum Kriechen ist, hangeln Sie sich nach rechts, bis Sie sich in eine Nische hineinziehen können. Wenn Sie sich drehen, entdecken Sie ein Pendel und davor einen Behälter voller Heuschrecken. Schießen Sie am Behälter vorbei auf das Pendel, worauf zwei Wassergeister angreifen. Springen Sie rasch nach unten und laufen jetzt die Treppe hoch, um sie loszuwerden. Nehmen Sie einen kleinen Umweg, damit Sie an den Hebel auf der anderen Seite kommen. Springen Sie ins Wasser und tauchen in das Bodenloch. Über einen kurzen Tunnel kommen Sie wieder nach oben und landen schließlich im bekannten Rundgang. Laufen Sie nochmals die Treppe hoch, jetzt erreichen Sie den Hebel über die nun gefrorene Wasseroberfläche.

Torhebel: Zurück im Rundgang mit der Leiche laufen Sie durch den neu geöffneten Gang und kommen zu einer Tür, die Sie mit dem Brecheisen öffnen können. Laufen Sie weiter und ziehen sich über die Absätze bis ganz nach oben. Hängen Sie sich rückwärts an die Außenkante, hangeln sich nach rechts bis zu einer Nische und springen zum Hebel rüber, der das große Metalltor darunter öffnet.

Treppenhaus: Schalten Sie den Bösewicht mit Ihren Uzis aus und holen das Motorrad. Über den abgesenkten Teil des neuen Hofes fahren Sie weiter die Treppe nach unten in den Keller. Im Schacht finden Sie ein paar Armbrustpfeile, schwingen sich wieder aufs Motorrad und fahren dann bis ganz nach oben. Mit Anlauf rasen Sie nun zu der kurzen Sprungschanze und springen zur Westwand, um durch die breite Öffnung zu kommen. Steigen Sie ab und betätigen den Hebel in der Südecke, wodurch ein Steinblock hochfährt. Mit dem Motorrad erreichen Sie über die Rampe wieder das Treppenhaus und fahren noch mal bis ganz nach oben. Im hinteren Abschnitt der Etage können Sie wieder zur Stadtebene hinunterfahren. Düsen Sie zum Treppenhaus zurück und parken das Motorrad vor dem geöffneten Metalltor. Fahren Sie nicht noch mal in den tiefer liegenden Hofteil!

Rache ist süß: Wieder im Treppenhaus laufen Sie eine Treppe hoch und klettern auf dem vorhin nach oben gefahrenen Steinblock weiter rauf. Am Ende des Gangs müssen Sie mit Anlauf zur anderen Seite springen. Heben Sie die Revolverkugeln neben dem defekten Maschinengewehr auf. Wenn Sie wie im Abschnitt „Unmöglicher Schacht" beschrieben vorgegangen sind, ist die Tür an der Nordwand jetzt offen. Sobald Sie nach draußen kommen und die Musik hören, bleiben Sie stehen und ziehen den mit Laser bestückten Revolver. Sie befinden sich nun auf gleicher Höhe mit den automatischen Waffen. Zoomen Sie ganz heran und schießen auf das rote Explosivfass. Stellen Sie sich so in die Mitte, dass Sie mit einem Schuss ein Feuer entzünden können. Die anschließende Explosion zerreißt die Schussapparate.



Haben Sie den Revolver mit dem Laser kombiniert, können Sie die Automatikkanonen nun ganz leicht ausschalten

Ausgangstor: Mit einem Anlaufsprung erreichen Sie den kurzen Vorsprung, der sich auf der anderen Straßenseite befindet. Auf diesem Dach betätigen Sie den Hebel, dieser öffnet das große Ausgangstor. Nehmen Sie das Heilpäckchen mit, hängen Sie sich nun an die Außenkante zur Straße, um schmerzhaft aber schnell nach unten zu kommen. Mit Ihrem Motorrad fahren Sie durch das Ausgangstor in den neuen Level.

26, Die Tulun-Moschee:

Fahren Sie mit dem Motorrad den Berg runter und biegen rechts ab, um den ersten Schützen zu überrollen. Bremsen Sie entweder sofort, um außer Schussweite des zweiten Schützen zu kommen, oder fahren Sie direkt unter den Absatz in der Oststraße. Erledigen Sie den Bösewicht dann mit dem Revolver.

Zentralkammer: Die Oststraße führt zu einem Abgrund, den Sie aber erst später mit dem Motorrad überwinden. Laufen Sie vorerst zurück und betreten den Vorraum. Gleich rechts am Eingang ist ein Absatz, zu dem Sie sich hochziehen. Mit einem Anlaufsprung kommen Sie zur Torbogenplattform. An der Westseite der Zentralkammer befindet sich ein schmaler Schlitz in der Wand, zu dem Sie ebenfalls einen Anlaufsprung machen und sich festhalten. Hangeln Sie sich nach rechts, springen auf die Leiter und hangeln sich um die Leiterecken weiter zur nächsten Plattform. Ein Weg führt ganz nach oben zum Gefängnishebel –betätigen Sie ihn jedoch vorerst nicht!

Tipp: Um in einem besonders dunklen Level Fackeln zu sparen, speichern Sie Ihr Spiel, erkunden die Örtlichkeiten zunächst mit vielen Fackeln und laden danach den alten Spielstand.

Fliegende Riesenkäfer: Springen Sie mit Anlauf am Gang vorbei zur Plattform an der Westseite. Vom dünnen, in den Raum ragenden Vorsprung aus erreichen Sie das Seil. Lassen Sie sich bis zum unteren Ende gleiten und schwingen mit der „-"-Taste zur Ostseite. Sie finden dort ein Secret, Geschenke und zwei große Hirschkäfer, die leicht mit dem Gewehr vernichtet werden können. Jetzt wieder zurück zum Seil. Springen Sie dann mit Anlauf zur Torbogenplattform der Westseite und nehmen den bekannten Weg noch mal. Am Seilende nehmen Sie kräftig Schwung zur Südseite, wo ein Schütze, Revolvermunition und ein Heilpäckchen warten.



Die Hirschkäfer zählen ebenfalls zur Kategorie lästige Fauna

Zentralkammerausgang: Durch das Bodenloch und die Rampe landen Sie wieder vor der Eingangstür. Gehen Sie jetzt in die Zentralkammer, Sie finden auf der Westseite Granatenwerfer und in der Nordostecke ein Heilpäckchen. Im Norden befindet sich der Zentralkammerausgang. Sobald Sie das Freie erreichen, sehen Sie geradeaus einen Straßentunnel, der über eine Rampe in den Gräben-Level führt – gehen Sie da noch nicht lang! Direkt darüber befindet sich ein Schacht, der zu einem Secret, Revolvermunition und anderen Geschenken führt. Um ihn zu erreichen, hüpfen Sie zum Vorsprung hoch und ziehen sich nach oben.

Minotaurus: Laufen Sie nun in die Weststraße, wo Sie auf den unverwundbaren Mi-

notaurus treffen. Im gleichen Hof befindet sich ein Holzrad, das Sie viermal betätigen müssen, um ein Tor an der Westwand zu öffnet. Leider will der Minotaurus das verhindern. Sie haben nun zwei Möglichkeiten:
kurz & schmerzvoll: Ignorieren Sie den Grobian und heilen sich nach Bedarf, während Sie viermal am Holzrad ziehen. Springen Sie über das Holzrad, laufen durch das Tor und versuchen die Leiter hochzuklettern – halten Sie sich dabei rechts!
lang & gesund: Bei dieser Variante muss sich das Motorrad noch am ersten Zentralkammereingang befinden. Falls Sie bereits den Abgrund übersprungen haben, kommen Sie auf dem gleichen Weg zurück. Spurten Sie zum ersten Eingang der Zentralkammer zurück, um sich rasch auf den Absatz zu ziehen, der Sie wieder zum Gefängnishebel bringt. Betätigen Sie ihn, damit wird der Minotaurus kurzzeitig eingesperrt. Schwingen Sie sich dann direkt zum südlichen Ausgang. Überspringen Sie den Abgrund der Oststraße jetzt mit dem Motorrad, plätten eventuell einen Monsterkäfer und betätigen ungestört das Holzrad viermal.



Der Minotaurus sollte möglichst eingesperrt werden, um ungestört arbeiten zu können

27, Das Tor zur Zitadelle:

Nachdem Sie den Minotaurus überlistet haben, sprechen Sie mit dem schwerverletzten Unteroffizier. Er bittet Sie, eine Codekarte und die Frequenz des Minensuchers zu besorgen und ihn dann mit dem Motorrad abzuholen.

Der Halbdrache: Dieser Lindwurm spuckt Feuer und schickt Scharen von Heuschrecken aus. Gegen diese Bestie können Sie momentan nichts ausrichten. Zum Glück kann sich das Untier nicht von diesem Ort entfernen, rennen Sie einfach vorbei. Laufen Sie weiter die Straße entlang, bis Sie in einen blau erleuchteten Bereich kommen.

Krokodile: Laufen Sie in die rechte Sackgasse bis ganz zum Ende und springen auf den kleinen abgeschrägten Absatz an der linken Seite. Dort sind Sie vor den Krokodilen sicher. Nachdem Sie eines getötet haben, stellen Sie sich kurz vor den Schacht an der Westwand, um das zweite Reptil herauszulocken. Der Schacht führt zu einem niedrigen Raum mit Giftpfeilen und Revolvermunition.



Krokodile sind am leichtesten mit dem Granatwerfer zu erledigen

Friedhof: Klettern Sie zum kleinen Friedhof, der nördlich liegt. Hier stehen zwei große Steinsärge. An der Nordseite betätigen Sie alle drei Hebel einmal, wodurch einer der Steinsärge einen Gang freigibt. Springen Sie in den Gang und benutzen die Brechstange beim defekten Hebel, bis eine Tür im noch verschlossenen Parallelgang geöffnet wird. Wieder draußen laufen Sie zur Westwand und stellen sich links neben die brennende Fackel auf den kleinen Absatz – betätigen Sie den Hebel, um nach oben springen zu können.

Seil: Jetzt rollt auch der zweite Sarg zurück und Sie erreichen durch den Gang den letzten Hebel, welchen Sie betätigen. Jetzt öffnet sich endlich die goldene Tür in der südöstlichen Friedhofsecke. Der Gang führt an Heuschrecken und Fledermäusen vorbei zu einem Seil. Wenn Sie ein Secret, Explosionspfeile und Heilpäckchen wollen, schwingen Sie sich mit dem Seil zur rechten Glocke auf der Nordseite. Direkt darunter befindet sich ein Schacht mit den Gaben. Ansonsten nehmen Sie kräftig Schwung nach Süden zum weit entfernten Absatz auf der anderen Straßenseite.

Vordächer: Von jetzt an speichern Sie nach jedem erfolgreichen Schritt, da Sie bei einem einzigen Fehler die komplette Prozedur wiederholen müssen! Springen Sie zum gestreiften Vordach nach Osten und weiter auf die etwas höhere Plattform an der rechten Seite, wo Sie mit einem fliegenden Hirschkäfer konfrontiert werden. Mit Anlauf kommen Sie zum Vordach auf der linken Seite, ein Sprung führt Sie weiter zur gegenüberliegenden Leiter, hangeln Sie sich links um die Ecke und lassen sich auf den Vorsprung fallen. Stellen Sie sich an die Kante und springen zum Ostbalkon. Hüpfen Sie schräg zu den gerippten Deckenelementen hoch und hangeln sich daran zur anderen Seite. Lassen Sie kurz los und halten sich sofort an der Kante des Schlitzes, der sich dort befindet, fest. Den antreffenden Käfer ignorieren Sie, bis Sie sich nach links gehangelt haben und sicher auf dem Absatz stehen. Springen Sie jetzt noch zum großen gestreiften Vordach im Südosten runter und mit Anlauf zum Absatz auf der Südseite.

Spezialbenzin: Der Gang führt Sie zu einem sehr tiefen Abgrund. Springen Sie nordwestlich zur weiß erleuchteten Kante. Nach dem Hirschkäfer klettern Sie in den Innenhof, erledigen ein weiteres Insekt und finden hinter dem umgestürzten Fahrzeug den Spezialbenzin-Kanister. Kommen Sie dem Feuer dabei aber nicht zu nahe!

Zurück: Laufen Sie jetzt die ganze Strecke zum Unteroffizier zurück. Den Abgrund überwinden Sie, indem Sie rückwärts nach unten rutschen und sich an die Abgrundkante hängen. Nun können Sie sich zur Südseite hangeln. Den Halbdrachen umgehen Sie am sichersten mit einem Sprung. Nach der Sequenz gehen Sie wieder kurz zum „Tulun-Moschee"-Level zurück und rennen am Minotaurus vorbei. Fahren Sie mit dem Motorrad durch den Straßentunnel in den Gräben-Level.



Der Halbdrache wirft mit Heuschrecken und Feuer um sich, kann aber einfach mit einem Sprung umgangen werden

28, Gräben:

Fahren Sie rechts um die Kurve und parken direkt vor der großen Palme. An der Palme vorbei nehmen Sie den Weg nach Osten. Schalten Sie den Schützen aus und nehmen Sie sich vor dem Automatikgewehr in acht, das hinter der rechten Ecke wartet.



Die Palme wird zum Dreh- und Angelpunkt unserer folgenden Aktionen

Flammenwerfer: Sie müssen nun zu dem Schacht, der sich genau oberhalb der Maschinengewehrstellung befindet. Leider ist diese Maschine nicht nur völlig immun gegen jegliche Frontalangriffe, sondern spuckt auch noch Feuer! Gehen Sie daher folgendermaßen vor: Auf der Rückseite solcher Maschinen befindet sich ein zylindrischer Behälter. Mit Revolver und Zielfernrohr muss man genau auf die rote Markierung des Behälters zielen. Leider wenden sich diese Waffen automatisch dem Gegner zu, sobald dieser von den Sensoren erfasst wird. Die Sensoren funktionieren jedoch nur dann, wenn kein Hindernis zwischen ihnen und

dem Feind liegt! Um nahe genug an den hinteren Teil der Maschine zu kommen, stecken Sie Ihre Waffen vorerst ein, damit Sie sich ducken können! Rennen Sie so weit rechts wie möglich an der Maschine vorbei und ducken sich sofort hinter der ersten niedrigen Kiste. Geduckt krabbeln Sie nun ganz nah an den Kisten entlang, um diese Gegenstände zwischen sich und der Maschine zu halten. In dieser Taktik bewegen Sie sich bis zum Raumende. Wenn das automatische Gewehr Sie nicht bemerkt hat, bewegen Sie sich seitwärts, bis Sie durch den Mauerschlitz auf den Behälter schießen können.



Die Flammenwerfergewehre können nur mit List ausgeschaltet werden

Codekarte: Auf der Plattform in der Südostecke liegen vier schwere Granaten. Klettern Sie nun an der Nordwand hoch und springen in das Loch. Hier geht es rechts um die Ecke und danach in den Schacht, der sich links in Bodenhöhe befindet. Ignorieren Sie die gefährlichen Dampfrohre und töten vorerst den Schützen in dem Raum. Von der Nordnische aus ziehen Sie sich an der Westwand nach oben und zerstören das automatische Maschinengewehr. Töten Sie auch den Heckenschützen – schießen Sie aber unbedingt auf seine Beine! Krabbeln Sie nun wieder zurück zum Gang und folgen ihm, bis Sie eine Erkennungsmusik hören. Rechts um die Ecke befindet sich dann ein weiterer Schacht mit Dampfrohren, in dem Sie die gesuchte Codekarte finden....

Druckventil (für Motorrad): Der Gang führt nach Norden weiter. Hangeln Sie sich am Schlitz, an dem Dampfrohr und dem Abgrund vorbei. Schalten Sie den Schützen aus und holen sich das Heilpäckchen hinter der defekten Gewehrstellung. Stellen Sie sich vor den Motorblock des umgekippten Geländewagens und benutzen die Brechstange, um das Druckventil auszubauen. Achten Sie dabei auf die auftauchenden Schützen.

Motorrad-Power: Kehren Sie zum Motorrad zurück. Kombinieren Sie jetzt das Druckventil mit dem Spezialbenzin-Kanister aus Kapitel 27 und bauen den entstandenen Verteiler ins Motorrad ein. Stellen Sie sich dazu so vor das Motorrad, als wollten Sie aufsteigen. Öffnen Sie dann das Inventar und wählen „Benutzen". Von nun an können Sie mit der Beschleunigungstaste „-" erheblich mehr Gas geben. Den Rest des Gräben-Levels erkunden Sie erst später, da Sie



Das Druckventil ist eines der Ersatzteile, die Sie für das kaputte Motorrad finden müssen

zuvor noch einen Schlüssel besorgen müssen. Fahren Sie nach Westen und links in den Tunnel zur Tulun-Moschee zurück.

29, Die Tulun-Moschee (Teil 2):

Fahren Sie nach Osten zu der rampenförmigen Treppe. Nehmen Sie von der Kante des Abgrundes aus Anlauf und springen über die Treppenrampe zu der großen Öffnung, die sich in der Nordmauer befindet.

Feuermelder-Raum: An der Westseite finden Sie eine Tür, einen Schützen und eine Rampe, über die Sie in den Feuermelderraum rutschen. Nehmen Sie zuerst den Westgang in den Keller, töten einen Schützen und öffnen die dunkle Tür, hinter der ein weiterer Schütze lauert. Laufen Sie zum Feuermelderraum zurück und dann in den nördlichen Kistenraum, wo Sie einen Granatenschützen und eine Fackel finden. Nehmen Sie diese, laufen damit in den Keller zurück, und entzünden Sie sie an der Wandfackel. Wieder im Feuermelderraum halten Sie die Fackel an einen Feuermelder, worauf sich eine Tür öffnet.

Dachboden-Schlüssel: Hinter der Tür finden Sie einen Hebel, der eine Mechanik in Gang setzt. Laufen Sie zurück zum Kistenraum, wo Sie jetzt über die gestapelten Kisten zu der Öffnung in der Ostwand kommen. Mit dem Revolver zielen Sie nun auf das Vorhängeschloss am Metallgitter. Zoomen Sie dazu ganz heran, schießen Sie aber nur auf den helleren Metallbügel des Schlosses. In der Mitte der dunklen Wand befindet sich ein Loch. Greifen Sie hinein, Sie finden dort den Dachbodenschlüssel. Wieder beim Motorrad, fahren Sie die Öffnung runter und durch den Tunnel erneut zum Gräben-Level. Sollten Sie aus Versehen ohne Motorrad nach unten fallen, kommen Sie über den kleinen Nordwandschacht und eine Leiter zurück in den Keller.

30, Gräben (Teil 2):

Parken Sie wieder an der großen Palme, laufen Sie diesmal aber durch die spitze Unterführung nach Norden. Gleich rechts hinter der Treppe befindet sich ein Absatz, hier können Sie nachher an den weißen Hebel springen. Töten Sie zuerst den Heckenschützen, der Sie vom gegenüberliegenden Dach aus unter Beschuss nimmt.

Holzklotz-Sperre: Springen Sie jetzt an den Hebel und halten sich fest, damit sich die Klappe öffnet. Über zwei Schächte kommen Sie oberhalb der großen Palme wieder nach draußen. Zerschießen Sie den Holzklotz, der den Schlitz versperrt, hängen sich an die Außenkante und hangeln sich nach links weiter.

Dachboden: Von der nächsten Plattform aus springen Sie zu den gerippten Deckenelementen hoch und hangeln sich zur anderen Seite – ignorieren Sie die Heuschrecken! Nachdem Sie den Schützen getötet haben, benutzen Sie den Schlüssel bei der Dachbodentür.

Schaltkasten: Springen Sie zum Nordgebäude auf der anderen Straßenseite, wo Sie sich an einer Kante festhalten. Hangeln Sie sich nach links, bis Sie in einen Gang klettern können. Durch eine Maueröffnung sehen Sie in der Ferne einen Schaltkasten. Sie müssen nun auf den roten Knopf schießen, bis der Kasten zu qualmen beginnt.Dadurch öffnet sich in einem anderen Bereich unbemerkt das Ausgangstor.

Levelausgang: Hängen Sie sich rückwärts an die Mauerkante und lassen sich wieder auf die Straße fallen. Wenn Sie nun links um die Ecke schauen, sehen Sie im Norden zwei Scheinwerfer und rechts daneben eine Treppe, die zu einem Sandhaufen hochführt. Die andere Treppe (links von den Scheinwerfern) bringt Sie nur zu zwei weiteren Heckenschützen. Holen Sie nun das Motorrad, rasen unter Einsatz des Nachbrenners den Sandhaufen hoch und springen durch das geöffnete Ausgangstor zur anderen Seite. Die Leiter führt in den nächsten Level.



Wie Sie zu Seth gelangen und ihn bekämpfen, erfahren Sie durch die vollständige Lösung auf unserer zweiten CD

Leider können wir Ihnen im Heft aus Platzgründen nur einen Teil der Komplettlösung anbieten. Die vollständige Version samt den ersten und letzten Welten finden Sie auf der zweiten CD, wenn Sie im Joker-Menü den Button „Lösungen" anklicken.

Tricks & Cheats

Asheron's Call

Auch Rollenspielhelden haben eine witzige Seite, was durch die folgenden Cheats, die im Spiel eingegeben werden, bewiesen wird:

ATOYOT	Der Charakter benimmt sich etwas werbe-beeinflusst...
YMCA	ein Village People-Revival
TEAPOT	Ein Herz erwärmender Song wird vorgetragen

Battlezone 2

Strategische Kommandanten wie Gerd Bernhardt drücken im Spiel **„Strg + ~"** (dt. Strg + ö) und tippen danach folgende Cheats ein:

game.cheat bzbody	unbegrenzte Schilde
game.cheat bzfree	unbegrenzte Piloten und Ressourcen
game.cheat bzradar	vollständige Karte
game.cheat bztnt	unbegrenzte Munition
game.cheat bzview	kostenloser Comsat

Interstate '82

Um die folgenden, von Uwe Spring herausgefundenen Cheats anzuwenden, drückt man „Esc", tippt den Cheat ein und verlässt den Bildschirm mit einem erneuten „Esc":

KISS	Das aktuelle Ziel wird zerstört
LOVE	Alle auf dem Radar sichtbaren Gegner werden eliminiert
CUDDLE	Das eigene Auto wird unverwundbar
HUGS	Alle Partnerwägen werden unverwundbar
CARESS	volle Munition
IMLAME	Mission wird gewonnen
SYRUP	Gegner werden eingefroren
MRFREEZE	Die Zeit wird für die Gegner eingefroren
NUKEME	Selbstmord

Die Völker

Na sowas – die herzige Aufbausim beinhaltet ja doch Cheats! Hersteller NEO weist allerdings explizit darauf hin, dass sie nur ab der Programmversion 2.03 zu gebrauchen sind...

CASHCOW	5000 zusätzliche Credits
RAIN	15 zusätzliche Einheiten des rassenspezifischen Rohstoffes (Kakao, Pilze, Maden)
LUMBERJACK	20 zusätzliche Holzeinheiten
STONEMASON	20 zusätzliche Steineinheiten
IRONMAN	20 zusätzliche Eiseneinheiten
IAMHUNGRY	30 zusätzliche Nahrungseinheiten
WARTIME	10 zusätzliche Waffeneinheiten
CHOCO	10 zusätzliche Schokotörtchen
JUICE	10 zusätzliche Pullen Pilzschnaps
LOLLY	10 zusätzliche Zigarillos
MAGICEYE	Kriegsnebel ein/aus
WINNER	Mission wird gewonnen

Slave Zero

Na, wenn das mal kein Städte mordender Roboter ist... jedenfalls aktivieren wir im Spiel die Konsole mittels „T" und helfen uns mit folgenden Zauberwörtern selbst:

/goodies	verbesserte Waffen
/i win	Mission wird gewonnen
/big ass	beendet das Spiel
/onass	Spieler wird zurückgeworfen
/ouch	Spieler wird verletzt
/wilcox	Spieler wird durchgeschüttelt
/3prong	Schatten werden deaktiviert
/weezie	Man wird von den Gegnern ignoriert

...herausgefunden hats Gerd Bernhardt.

Urban Chaos

Darcys Stern soll leuchten – was ja in so einer düsteren Stadt nicht ganz einfach ist. Also greifen wir zur Cheat-Verstärkung: Zuerst drücken wir F9, gefolgt von „BANGUNSNOTGAMES" – das aktiviert nicht nur den Cheat-Modus, sondern macht uns auch noch unverwundbar. Hernach können folgende Wörter in der F9-Kommandozeile eingegeben werden:

BOO	Explosionsgröße kann eingestellt werden
DARCI	Man kontrolliert Darcy
ROPER	Man kontrolliert Roper
FADE X	Die Nebelentfernung wird mit dem Wert X eingestellt
WORLD	Musik wird gewechselt
AMBIENT X Y Z	Die Umgebungsbeleuchtung kann nach den RGB-Werten XYZ eingestellt werden
WIN	Der Level wird gewonnen
LOSE	Der Level wird verloren
CCTV	Die Umgebung wird schön grün
TELW X	Man wird zum spielwichtigen Punkt X gewarpt
TELS	Ein Savepoint wird auf der Karte eingetragen
TELR	Man kehrt zum eingetragenen Savepoint zurück

Die folgenden Tasten bewirken diverse Späße:

ü	Gegneransicht in der unteren Bildschirmhälfte
+	Gegneransicht in der unteren Bildschirmhälfte
P	Gegneransicht aus
ö	Slow-Motion
ä	Pause
M	Sprung innerhalb der Mission
B	Cutscenes innerhalb der Mission werden angezeigt
Numpad 7	Auswahl eines Effektes
Numpad 5	Der gewählte Effekt wird ausgeführt
Numpad 3	oranger Nebel
Numpad 1	Umgebung wird erhellt

Dieser Cheathaufen stammt mal wieder von Uwe Spring.

Dinge, über die wir mal reden sollten...

Thema heute: Symbiose – laut Definition eine Lebens- und Nutzgemeinschaft mehrerer Lebewesen oder Elemente. Und da man Cheats und Cheatnutzer durchaus als solche definieren kann, haben wir wieder mal eine Brücke geschaffen – zusammen kommen beide einfach besser aus. Aber dazu müssen sie erst einmal aufeinander prallen – und da geraten Sie ins Spiel. Haben Sie kleine Symbionten zu Hause rumliegen, die nicht zu indizierten Wirten gehören, gerne abgedruckt werden würden und weder geklaut oder sonst wo abgeschrieben wurden? Dann immer her damit! Ganz uneigennützig soll der Tausch auch nicht vonstatten gehen, schließlich winken dem edlen Spender **bis zu 500 DM**, je nach Umfang und Größe des Cheats. Und falls jemand dringendst hilfebedürftig ist und gar nicht mehr ohne Rat auskommt, sei ihm entweder unsere Homepage unter **www.pcjoker.de** bzw. die **Telefonhotline** mit den Nummern **08106/89 96-02 bzw. -03** ans Herz gelegt, die jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle Spieleprobleme hat. Zur Not hilft auch ein adressierter und frankierter Rückumschlag, der den postalischen Weg an nebenstehende Adresse beschreiten sollte. Alsdenn: Fröhliches Gen-Splicing! Ihr Paul

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

alle Tipps ab 6/98 auf einen Blick

Age of Empires 2	12/99		Tipps,Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD	Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98		Cheats
Airline Tycoon	10/98		HEXerei
Andretti Racing	7/98		Tipp
Anno 1602	6/98		Tipp
Anno 1602	7/98		Tipps
Anno 1602	8/98		HEXerei
Anno 1602	9/98		Tipps
Anno 1602	6/99		Cheats
Armored Fist 2	6/98		Cheat
Army Men	7/98		Cheats
Army Men 2	8/99		Cheats
Asghan	11/99	CD	Lösung
Autobahn Raser	8/98		Tipp
Baldur's Gate	5/99	CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Baphomets Fluch	6/98		Tipp
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone	6/98		Cheats
Braveheart	10/99		Cheats
Caesar 3	12/98		Tipp
Caesar 3	1/99		Tipp
Caesar 3	3/99		Cheats
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98		Lösung
Carnivores 2	1/00		Cheats
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Comanche Gold	8/98		Cheats
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99	CD	Lösung/Tipps
Commandos	9/98		Codes
Commandos	10/98		Cheats
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99		Cheats/Codes
Corp Wars	10/98		Cheats
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
Darkstone	12/99	CD	Lösung
Das fünfte Element	1/99		Codes/Cheats
Days of Oblivion	7/98		Lösung
Days of Oblivion 2	2/00	CD	Lösung
Deadlock 2	8/98		Cheats
Delta Force 2	1/00		Cheats
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Descent 3 (Demo)	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Die Völker	8/99	CD	Tipps
Die Völker	10/99	CD	Lösung
Discworld Noir	9/99	CD	Lösung
Dominion: Storm over Gift 3	11/98		Cheats
Drakan	11/99		Tipps/Cheats
Drakan	12/99	CD	Lösung
Drakan (Demo)	9/99		Cheats
Driver	11/99		Tipps
Driver	12/99		Cheats
Dune 2000	12/98		HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99		Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD	Lösung/ Cheats/Tipps
Earth 2150	2/00		Cheats
Earthworm Jim 2	5/99		Cheats
Emergency	9/98		HEXerei
Emergency	12/98		Tipp
Excessive Speed	1/99		Tipp
Expendable	7/99		Cheats
Extreme G2	4/99		Cheats
F-22 Lightning 3	8/99		Cheats
Fallout	6/98		Lösung
Fallout	7/98		HEXerei
Fallout	9/98		Tipp
Fallout 2	4/99	CD	Lösung, HEXerei
Faust	2/00	CD	Lösung
FIFA 99	5/99		Tipp
FIFA 2000	1/00		Cheats
Final Fantasy 7	9/98		Lösung
Final Fantasy 7	10/98		Lösung/Tipps
Force 21	1/00		Cheats
Forsaken	7/98		HEXerei
Forsaken	8/98		Cheats
Frankreich 98	8/98		Cheats
Freddy Pharkas	8/98		Tipp
Freespace 2	12/99		Cheats
Gangsters	7/99	CD	Tipps
Get Medieval	10/98		Cheats
Get Medieval	12/98		Cheats
Gex 3D	9/98		Cheats
GP 500	1/00		Cheats
Grand Theft Auto	4/99		Cheats
Grand Touring	5/99		Cheats
Granny	6/98		Lösung
Grim Fandango	1/99		Lösung
Gruntz	7/99		Cheats
GTA 2	1/00		Cheats
GTA London	6/99		Cheats
GTA London	7/99		Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00		Cheats
H.E.D.Z.	1/99		Cheats
Half-Life (dt.)	7/99		Cheats
Half-Life: Opposing Force (dt.)	2/00		Cheats
Hardwar	12/98		Tipp
Heavy Gear 2	9/99		Cheats
Heretic 2	2/99		Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD	Lösg./Tipps/ Cheats
Hidden & Dangerous	9/99		Cheats
Hidden & Dangerous	10/99		Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD	Lösung
Homeworld	12/99		Tipps,Cheats
Homeworld	2/00	CD	Lösung
Imperium Romanum	5/99	CD	Lösung
Incoming	7/98		Cheats
Incoming	8/98		Cheats
Incubation	6/98		Cheats
Indiana Jones und der Turm v. Babel	2/00	CD	Lösg./Cheats
Interstate '76: Nitro Riders	7/98		Tipp
Jagged Alliance 2	7/99		Lösung
Jagged Alliance 2	8/99		Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jazz Jackrabbit 2	6/98		Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98		Tipp
Jeff Gordon XS Racing	9/99		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 2	9/98		HEXerei
Klingon Honor Guard	12/98		Cheats
Knights and Merchants	12/98		HEXerei
Knights and Merchants	1/99		Tipp
Kurt	5/99		Tipps
Lamentation Sword	6/99		Cheats
Lands of Lore 3	6/99		Lösung
Last Bronx	11/98		Tipp
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD	Lösung
Lego Racers	12/99		Cheats
Lode Runner 2	1/99		Cheats
Madden NFL 98	8/98		Cheats
Madden NFL 2000	11/99		Cheats
Maniac Mansion	6/98		Tipp
M.A.X. 2	11/98		Tipp
Max Montezuma	6/99	CD	Cheats
Mayday	11/98		HEXerei
Mech Commander	11/98		Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Metalizer	7/98		Tipps
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
Might and Magic 6	7/98		Tipps
Might and Magic 6	8/98		Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98		Tipps
Might and Magic 6	11/98		Tipp
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD	Lösung
Motorhead	8/98		Cheats
Need for Speed 3	11/98		Cheats
Need for Speed 4	8/99		HEXerei
Need for Speed 4	9/99		Cheats
NHL 99	12/98		Cheats
NHL 99	2/99		Cheats
NHL 2000	1/00		Tipps
N.I.C.E. 2	2/99		Cheats
Nocturne	1/00		Cheats
Outcast	8/99		Tipps
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
Outwars	6/98		Cheats
Outwars	7/98		Cheats
Panzer General 3D	6/98		Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99		Cheats
Powerboat Racing	6/98		Codes
Powerslide	3/99		Cheats
Prince of Persia 3D	1/00	CD	Lösung
Quake 3 Arena	10/99		Cheats
Quest for Glory 5	4/99		Lösung
Rage of Mages	12/98		Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99		Cheats
Rainbow Six	12/98		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)	11/99		Cheats
Rally Championship	2/00		Cheats
Ran Soccer	8/98		Cheat
Re-Volt	12/99		Cheats
Reah	10/98		Lösung
Reah	11/98		Lösung
Recoil	3/99		Cheats
Recoil	3/99		Cheats
Redline Racer	8/98		Cheats
Return to Krondor	5/99	CD	Lösung
Revenant	1/00		Cheats
Rival Realms	6/99		Cheats
Rollcage	5/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99		Cheats
S.C.A.R.S.	2/99		Cheats
S.C.A.R.S.	7/99	CD	Cheats
Shadow Master	8/98		Cheats
Shadowman	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99		Cheats/HEXerei
Sid Meier's Gettysburg	8/98		Cheats
Silver	6/99	CD	Lösg.,Tipps
Sim City 3000	4/99		Cheats
Sinistar Unleashed	12/99		Cheats
Skout	11/99		Cheats
South Park	7/99		Cheats
Spearhead	1/99		Cheat
Speed Busters	5/99		Cheats
Speed Busters	6/99		Cheats
Sports Car GT	8/99		Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00		Cheats
Star Trek: Starfleet Command	11/99		Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99		Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	CD	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99		Cheat
Starcraft	6/98		Cheats
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Starship Titanic	7/98		Lösung
Storm Master	11/98		Cheat
Stratosphere	4/99		Cheats
Streetwars	10/99		HEXerei
Sub Culture	3/99		Cheats
SWAT 3	2/00		Cheats
Synnergist	6/98		Tipp
System Shock 2	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Tarzan	1/00		Cheats
Test Drive 5	3/99		Cheats
The Nomad Soul	1/00	CD	Lösung
The other Dimension	10/98		Lösung
The Reap	7/98		Cheats/Codes
The X-Files	9/98		Lösung
Thrust, Twist & Turn	7/99		Cheats
TOCA 2	6/99		Cheats
TOCA 2	8/99	CD	Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99		Lösg.,Tipps,Cheat
Tomb Raider 3	3/99		Lösung
Tomb Raider 3	5/99		Tipp
Tomb Raider 4	2/00	CD	Lösg./Cheats
Tonic Trouble	1/00		Cheats
Toonstruck	6/98		Tipp
Total Annihilation Kingdoms	11/99		Cheats
Trespasser	3/99		Cheats
Tribal Rage	9/98		Cheats
Trickstyle	1/00		Cheats
Triple Play 99	7/98		Cheats
Turok 2	4/99		Cheats
Twisted Mind	6/99		Cheats
Ultima 9: Ascension	2/00		Cheats
Unreal Tournament	2/00		Cheats
Uprising 2	3/99		Cheats
Urban Assault	12/98		Tipps
V 2000	12/99	CD	Cheats
V-Rally	6/99		Cheats
Vangers	10/98		Cheats
Viper Racing	5/99		Tipp
War Games	12/98		Cheats
Wargasm	2/99		Codes
Warhammer: Dark Omen	8/98		Codes
Warzone 2100	7/99		Cheats
Wet Attack	8/99		Cheats
Word 97-Flipper	7/99		Spielerei
Worms 2	8/98		Cheats
X-Com: Interceptor	10/98		Cheats
X-Com: Interceptor	11/98		Cheats
X-Games Pro Boarder	3/99		Tipps
X-Men	8/98		Cheat

Kostenlose Produktinfos

PC Joker Heft & Spiel 3/00

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 herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluss: 25. Februar 2000

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

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Inserenten

Add Com AG	**49**
Produktinfo	016
Ahrens & Wenner	**73**
Produktinfo	043
Ari Data	**135**
Produktinfo	002
Bristein	**89**
Produktinfo	014
Buena Vista	**25/27/29**
Produktinfo	037
CDV	**2**
Produktinfo	001
Creative Labs	**31**
Produktinfo	011
Dell Computer	**53**
Produktinfo	018
Dino	**109**
Produktinfo	012
Eidos	**9**
Produktinfo	017
Electronic Arts	**33**
Produktinfo	019
ELSA AG	**77**
Produktinfo	020
Game It!	**87**
Produktinfo	013
Gamesmania	**97**
Produktinfo	022
GT Interactive	**59**
Produktinfo	010
Interact by Jöllenbeck	**107**
Produktinfo	039
Joker Verlag	**18/21,95,116/119**
Joysoft	**43/85**
Produktinfo	036
Magic Line	**123**
Produktinfo	044
Matrox	**136**
Produktinfo	003
NBG	**99**
Produktinfo	040
Okay Soft	**7**
Produktinfo	038
Take 2	**69**
Produktinfo	023
THQ	**65**
Produktinfo	021
Topware	**75**
Produktinfo	015
VUD	**79**
Produktinfo	024

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

VOLLVERSION

Earth 2140

PC JOKER HEFT & SPIEL 3/00 • Vollversion: Earth 2140 • CD 1



deutsche Vollversion

für DOS und Windows 95/98

BIETE HARDWARE

Verk. Pentium 200, 32 MB RAM, 1,2 GB Festpl., 4 MB Grafikk., 8 x CD-ROM, Soundk., 14" Monitor von Compaq, Maus, Tastatur. VB: 800 DM + Versandk. Tel.: 07761/50249

Tintenstrahldrucker - EPSON Stylus 400 color, 200 Zeichen pro Sek., 720*720 dpi, inkl. Handbuch, Treiber-CD-ROM und Tintenpatronen, 1 1/4 Jahr alt, Top-Zustand, 170 DM inkl. Nachnahmeversand unter 0251/862404

Verk. AMD-K6 2 350, 64 MB RAM, 4 GB Festplatte, 16 MB Grafikk. TNT, 32 x CD-ROM, 15" Monitor, Sound Blaster, Wheelmaus, Win 98 SE. VB: 950 DM. Tel.: 07173/3889

Farbscanner Fabr. Guillemot Maxi Scan A4 USB, 36 Bit, 600 x 1200 dpi m. Software, neu! NP 218,00 DM, VP 160,00 DM. Legocreator, VB 50,00 DM. Tel.: 09174/3414

Thrustmaster Formel 1 Lenkrad (2 Feuerknöpfe + Gas/Bremspedal) 100 DM, Bleifuß, Bleifuß 2, Bleifuß Rally, Bleifuß Fun; je 8 DM. Alle 4 zusammen 25 DM. Tel.: 07328/7290 (verlangt Samuel)

Verkaufe ein internes 56k Modem für 40 DM und ein externes für 55 DM. Tel.: 0179/6263200

BIETE SOFTWARE

Verk. Homeworld, Darkstone, Outcast. Tel.: 09772/468

System Shock 2, Delta Force 1, Panzer General 4, NHL 99, EAW, AOTD, Eastern Front, Western Front, SSN 21 Seawolf, Harpoon 2, Dynasty General. Tel.: 09922/60224, Fax: 869148

Verk.: Shadowman, NFS 4, AOE 2, C&C 3 für je 30,-, Dune 2000, NFS 3, Forsaken je 20,-, Croc, Dethkarz je 15,- und viele andere, auch ältere. Liste anfordern bei: Florian Kastl, Rot-Kreuz-Str. 2, 86637 Wertingen

Wolltest Du schon einmal NAPOLEON oder HANNIBAL oder Beherrscher eines STERNENREICHES sein? Dafür gibt es JETZT SOFORT Strategie-Simu im Internet: www.egames.de

NHL 99, NBA 99, Anstoß 2 Gold, DSF 99, FIFA 99, WCW Nitro für je 30 DM. Hattrick Wins für 65 DM. Bundesliga Manager 2000 für 75 DM. Alles Festpreise. Tel.: 0219171178

Tomb Raider 1 5 DM, Turok 1 5 DM, Anno 1602 mit Zusatz 45 DM, Tomb Raider 3 25 DM. Florian Schumacher, Heuwisch 1, (bei Heide) 25792 Neuenkirchen

Superangebote für den kleinen Geldbeutel: Half-Life, Pizza Syndicate, Sim City 3000 je 25,- DM; Caesar 3, Microsoft Combat Flight S., Knights & Merchants je 15,- DM; MAX 2, Civil War 2, M1 Tank Platoon 2, Red Baron 2 je 10,- DM (eventuell Tausch); Gamecard 15,-, serielles Kabel 10,-. Alle Orig. im Karton m. Anl. u. Ref. Karte! Bei Abnahme von 2 Spielen ein Überraschungsspiel gratis! Tel.: 04563422590

C&C3 Tiberian Sun 45,-, Age of Empires 2 40,-, Seven Kingdoms 2 40,-, Revenant 40,-, Star Trek: Birth of Federation 35,-. Verkauft: 09284/1839

Verkaufe meine PC-Spielesammlung. Einfach Liste anfordern. igor32@t-online.de

Verkaufe 3D-Action-Shooter zu günstigen Preisen. Eine kostenlose Komplettliste mit über 100 Spielen könnnt ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321/619928, Fax 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

Biete: Army Men, Ubik, Silver, Moto Racer, Trespasser für je 20 DM, Hip Hop Ejay 25 DM, NICE 2 + Tune up 40 DM, C&C3 45 DM. Tausche C&C3 gegen Gorky 17. Tel.: 05841/70197

Verkaufe Anno 1602 mit allen Add-ons und Zusatz-CDs plus Lösungsbuch. Neupreis 239 DM an Selbstabholer für Festpreis 89 DM. Tel. 02331/70037

Verkaufe MDK 10 DM, Autobahnraser 20 DM, Tomb Raider 1 10 DM, Anstoß 2 Gold 10 DM, Pro Pinball Time Shock 10 DM, Hellcopter 10 DM, DSF Off Road 50 DM. Tel.: 03461/502086, nach Stefan fragen

Verkaufe South Park: Chef's Luv Shack (Kontakt: mouaden@gmx.net) für 40 DM. Star Trek: Birth of the Federation (pavel.m@gmx.de) für 40 DM.

Verkaufe: Incoming 35 DM, Age of Empires (mit Buch) 30 DM, Baphomets Fluch 2 15 DM, NBA 98 40 DM, Theme Hospital 15 DM, Grand Prix Legends 50 DM, Chartbuster 10 DM. Tel.: 03461/504545

Hallo, ich bin Sven Epple aus Schraikheim und verkaufe Creatures (Abenteuer) und Fin Fin (ohne Aufnahmegerät). Beides für je 40,- DM (Fin Fin verhandelbar). Ruft mich an: 07195/51284

Verkaufe PC-Spiele zu günstigen Preisen. Habe aktuelle Neuheiten und Oldies für max. 44,90 DM. Eine kostenlose Komplettliste mit über 250 Spielen könnt ihr bei Florian Löflath, Metzlerstr. 31, 87527 Sonthofen, Tel. 08321/619928, Fax 08321/619929 oder per E-Mail unter Versandshop97@t-online.de anfordern. Es lohnt sich.

SUCHE SOFTWARE

Suche Command & Conquer 3. Möglichst günstig! Tel.: 09274/947714. Fragt nach Manuel.

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Wheel of Time u. Death. Du. gegen Turok 2 (EV) u. 5th Element. Postweg. Tel.: 05764/941453

Tausche Pizza Syndicate gegen Colony Wars, Vengeance od. Wheel of Time. Bitte nach Martin fragen, Tel.: 035725/70547

Tausche Pax Imperia gegen Freespace 2 od. Half-Life (dt.). Bitte nach Martin fragen, Tel.: 035725/70547

Tausche Jetfighter 3 + MP gegen The X-Files. Nach Martin fragen. Tel.: 035725/70547

VERSCHIEDENES

Lösungen zu ca. 370 Games! CD mit allen Lösungen 15 DM. Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875 ab 17.30 Uhr.

Löse Spielesammlung auf. Liste anfordern. igor32@gmx.de

Biete Lösungen zu über 300 Spielen an. Von 1984 bis 2000. Preis 7,50 DM + Porto. Bitte Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: M. Jakisch, Drömlinweg 2, 39359 Kathendorf anfordern.

Ja, ist denn schon wieder Weihnachten? Lösungen zu ca. 370 Games ab 5 DM. Liste: 2,20 in BM an: Kistian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875, ab 17.30 Uhr

Gebt eure Testberichte von Hard- und Software ab unter www.ihr-testbericht.de

Science-Fiction, Manga- und Erotik-Modelle. Katalog mit über 500 Modellen unter 0251/37948. Auch im Internet unter www.spaceart-online.de

Suche dringend Komplettlösungen zu folgenden Spielen: Quest for Glory 5, Myst, Atlantis 1. Weiters biete ich günstig Prince of Persia 2, Kings Quest 7, Nascar im Original für je 30 DM an. Tel.: 02206/909874 o. 0173/9126667

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Spiele, DVD: www.hsms.de

SCHIWI
Elektronik Handels GmbH
Ihr Hardware-Discounter
...immer aktuell und preiswert !
Hotline 040 / 528758-10 Fax -70
www.schiwi.de
Alles rund um den Computer,
vom Steckverbinder bis zum Fileserver

eBay.DE
www.ebay.de
Hard- und Software Auktionen im Internet
1.000.000 Schnäppchen täglich!
Kaufen und verkaufen Sie
auf dem grössten Online Marktplatz

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

DEMOS
C&C 3: Tiberian Sun
Gabriel Knight 3 (dt.)
Interstate '82
Septerra Core
Shanghai: Second Dynasty
Star Trek: Der Aufstand
The Longest Journey

VIDEOS
Diablo 2 Gameplay Videos

GOODIES
3DCC
Acrobat Reader 4.0
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
F-Prot 3.06a
Game Commander
Hexedit
Ikarus Virus Utilities
Netscape Communicator 4.7
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.50e
Winzip 7.0 SR-1

LÖSUNGEN
Atlantis 2
Gabriel Knight 3
Half-Life: Opposing Force
Tomb Raider 4 (Teil 1 + 2)

SPECIALS
Moorhuhn (Shooter)
Desktopmotive der Redakteure

SHAREWARE:
High Numbers
Lady Tetri

PATCHES:
Age of Empires 2 (KI-Update)
Blingl 2 (dt. 1.05 plus Blingl 2 1/2)
C&C 3: Tiberian Sun (dt. 1.17)
Die Siedler 3 (dt. 1.54)
Die Völker (dt. 2.04)
Die Völker Gold Edition (dt. 3.01)
Die Völker Mission Pack (dt. 3.01)
Driver (US 2.0)
Dungeon Keeper 2 (dt. 1.61)
Earth 2150 (dt. 1.4)
Fighting Steel (dt. 1.1)
Half-Life: Opposing Force (dt. 1.001)
Hattrick! Wins (dt. 1.03)
Heroes of Might and Magic 3 (dt. 1.2)
Imperium Galactica (dt. 1.3)
Kicker Fußballmanager (dt. 1.10)
Land der Hoffnung (dt. 1.05)
Outcast (3.0)
Shadow Company (dt. 1.03)
Tomb Raider 4 (dt. 1.1)
Ultima 9: Ascension (US 1.07F)
Unter schwarzer Flagge (dt. 6.0 Beta)

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

Ausgabe
4/2000
erscheint am
29. Februar

nur 8,90 DM
oder
4,90 (ohne CDs)

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos
und 3D-Hit von 1999 auf 2 CD-ROMs!





Orgiastische 3D-Konflikte
Vollversion
„Wargasm"

Erleben Sie die virtuellen Konflikte des Jahres 2025 schon in vier Wochen an vorderster Front: als Fußsoldat, Panzerfahrer und Helikopterpilot. Der innovative **Mix aus beinharter 3D-Action und taktischer Simulation** hat 54 Einsatzgebiete, strategische Optionen wie ein Waypoint-System, viele Waffen sowie gleich vier Spielmodi zu bieten – von Training über Instant-Einsätze und die Kampagne bis hin zu 12 Arenen für 16 Spieler gleichzeitig!
Markenzeichen des im Vorjahr mit 82 Prozentpunkten geadelten Spiels von DID und Infogrames ist die phänomenale Präsentation: Detaillierte Polygongrafik mit Unterstützung für D3D-Karten und starken (Wetter-)Effekten aus teils schwenkbaren Kameraperspektiven, korrekte Umgebungsphysik sowie klassische Musikuntermalung, eine markige Geräuschkulisse und deutsche Sprachausgabe machen die Kämpfe zu einem PC-Erlebnis, das Sie sich nicht entgehen lassen dürfen!



- **Strategie und Action im Helikopter, Panzer und zu Fuß**
- **Erstveröffentlichung 1/99, Originalwertung 82 Prozent**
- **4 Spielmodi inkl. 12 Multiplayer-Arenen für bis zu 16 Teilnehmer via Netzwerk, Nullmodem oder Internet**
- **Polygongrafik in Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel, D3D-Beschleuniger erforderlich**
- **Musik direkt von CD, Force Feedback-Unterstützung**
- **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Daikatana (hoffentlich) • Der Verkehrsgigant (testreif!) • Grand Prix World • Metal Fatigue • Rally Masters • Simon the Sorcerer 3D • Sudden Strike (diesmal wirklich) • The Sims





Saisonstart
Alle neuen Formel 1-Games

Messe
Die Neuheiten der Spielwarenmesse in Nürnberg





Online
Internet by Call: die günstigsten Anbieter
Allegiance: Microsofts Space-Shooter im Test

Special
Die Joker-Gala: der Mega-Event in Wort, Bild und als CD-Video

Boris ist drin! Und jetzt?



Web-Inspector: Gesucht – Gefunden!

- durchsucht 180 Suchmaschinen
- Ergebnisse abspeichern und katalogisieren
- Seiten downloaden und dann offline lesen
- mit umfangreichem Handbuch

JETZT Testversion downloaden!

www.ari.de

Produktinfo 002

nur DM **39,95** unverbindliche Preisempfehlung

ARI Germany

ARI DATA CD GMBH - GERMANY
HANS-BÖCKLER-STRASSE 13
D - 47877 WILLICH
TELEFON: 0 21 54 / 94 76 - 0
TELEFAX: 0 21 54 / 94 76 42
INTERNET: HTTP://WWW.ARI.DE

ERHÄLTLICH ZUM BEISPIEL BEI:
KARSTADT, MEDIA-MARKT, SATURN, FLACHSMANN, BRINKMANN, VOBIS, SCHAULANDT, SCHÜRMANN, WEGERT/PRO MARKT, CONRAD, KAUFHOF ETC.

DIREKT-BESTELLUNG: TEL: 0 26 86 / 98 93 26

ebenfalls erhältlich:



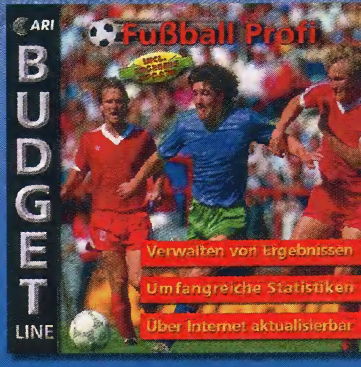
3-D LKW-Rennsimulation



Minigolf - Simulation



Skat - Simulation



Liga - Verwaltung

And the Oscar goes to ...

Marvel G400-TV

Die All-In-One Grafik-Solution inklusive DualHead Display und Environment Mapped Bump Mapping + Hardware MJPEG + MPEG2 Transcoder + TV-Tuner

Produktinfo 003



Preisgekrönte Matrox G400-Chiptechnologie • AGP Unterstützung • 256-Bit DualBus • 300 MHz RAMDAC • 16 MB Bildspeicher • 32-Bit Z-Buffer • Single Cycle Multi-Texturing • Vibrant Color Quality² • 3D Rendering Array Prozessor • Stencil Buffering • PanelLink Upgrade • TV-Out • SoftDVD-Playback-Support und DVD Max • Inklusive folgender Software-Pakete: Avid Cinema, Ulead Photo Express, Tonic Trouble von Ubisoft, Wild Metal Country von Gremlin Interactive, und vieles mehr... Marvel G400-TV, DM 749,- (unverbindl. Preisempfehlung)

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43,
Produkt-Infoline: 0180-500 23 38 (DM 0,48/Min.)
www.matrox.com/mga/deutsch/home.htm

CeBIT HANNOVER 24.2.-1.3. 2000
Halle 9, Stand E36

matrox

© 1994 All rights reserved: Matrox